

DESIGNWALZ

methodische Gestaltungsübung auf Wandschaft

Inhalt

Designwalz

Designwalz - do it yourself, do it at home and share it!

digitales Semester

Hut ab, Vorhang auf - Magdalena Meißner

The Rescue Kit - Jakob Trepel / Friedrich Würdehoff / Jasmin Zehe (KD)

iusoli - Theresa Guldenberg / Leah Messerschmidt

Entdeckerheft - Max Greiner / Georg Stahlbock (KD)

Scan Up - Sophie Bolinski

Grünschnabel - Katharina Michnik

MOBI - Karl Schikel

Topfgucker - Lena Eichhorn

Schmiktöble - Robert Walther

Präsentation

DESIGNWALZ

Handwerker gehen als zünftige Gesellen 3 Jahre und einen Tag auf die Walz. Dabei ziehen Sie von Ort zu Ort, von Arbeitsstelle zu Arbeitsstelle, um ihre Fertigkeiten anzubieten und zu erweitern. Diese Wanderjahre sind grundlegend für eine anschließende Meisterschule. Wir lehnen uns an diese Wanderschaft an und begreifen Design in diesem Semesterprojekt als Disziplin auf Reisen.

Die Aufgabe dieses Semesterprojektes war es, sich mit seinem „Designer-Handwerkszeug“ auf Wanderschaft zu begeben. Die Akquise eines Projektpartners wurde hier nicht erprobt sondern ganz real zum Ziel erklärt. Es galt herauszufinden, wie die alltäglichen Arbeitsabläufe des Kunden aussehen und ob es etwas in gestalterischer Hinsicht zu verbessern gibt. Nach der ausgiebigen Dokumentation und Analyse des Klienten sollten gestalterische Vorschläge unterbreitet werden, um schließlich in beiderseitigem Interesse zur Realisierung geführt zu werden.

Die erprobten Fertigkeiten konzentrierten sich neben der Entwurfstätigkeit vor allem auf die Kommunikation mit dem Kunden. Wie spreche ich mit Kunden? Wie präsentiere ich? Wie werden Absprachen und Ziele zur Umsetzung geführt?

Die allgemeine Situation erschwerte die Akquise von Partnern und begünstigte gleichzeitig die Erfordernis kreativer und ungewöhnlicher Lösungsansätze. Aus anfänglichem Zögern entwickelte sich bei vielen Partnerschaften ein offenes und zielführendes Aufeinandertreffen der Interessen.



www.fachzeitungen.de/ebook-franz-im-glueck



McCann Tel Aviv / <https://de.adforum.com/creative-work/ad/player/34614997/stay-home/ikea>

~~DESIGNWALZ~~
do it yourself,
do it at home,
and share it!

Unter dem corona-bedingtem alternativen Projektauftrag sollte auf Grundlage des aktuellen häuslichen Daueraufenthalt das eigene Umfeld auf gestalterisches Potenzial untersucht werden.

Szenario / Recherche

Sie dürfen das Elternhaus, die Wohnung nicht mehr oder nur eingeschränkt verlassen und nutzen diese missliche Lage ganz konstruktiv, um sich einmal genauer innerhalb dieser vier Wände umzuschauen. Bei der Untersuchung von Alltäglichem in Ihrem Umfeld könnten sich unter anderem folgende Fragen auf tun.

- Wie ist es in der Wohnung um die Lichtverhältnisse bestellt?
- Weist die Küche genug Ablage- und Arbeitsflächen auf?
- Ist im Flur eine platzsparende Garderobe vorhanden?
- Gibt es ein vernünftiges Regal- oder Ordnungssystem in ihrem Arbeitszimmer?
- Laut der Nachbarn, soll ihre Türklingel grässlich und ohrenbetäubend laut läuten. Trifft dies zu und was kann dagegen getan werden?
- Wo hängen Sie ihre Wäsche auf, stellen Sie ihre Schuhe und das Leergut hin und ist das schon alles optimal gelöst?
- Welchen sinnlichen Reiz, ästhetische Qualität oder praktischer Nutzen haben die Dinge um Sie herum?
- Wie und wodurch können Handlungsabläufe optimiert werden?
- Was vermissen Sie ganz einfach, wenn Sie sich durch ihre Wohnung oder das Elternhaus bewegen?
- Sie leben nicht allein in der Wohnung. Was können Sie für wen gestalten, um etwas in ihrem Umfeld/Miteinander zu verbessern oder einen Budenkoller zu verhindern (etwa ein neuartiges, zeitvertreibendes und humorvolles Spiel etc.)?

Prozess / Umsetzung

Decken Sie drei gestalterische Mängel und Problemzonen auf und schildern Sie diese in einem aussagekräftigen Bericht (max. 5000 Zeichen inkl. Leerzeichen). Erstellen Sie detailgetreue Beweis aufnahmen und entscheiden sich für einen dieser Missstände, um entsprechend ihrer Möglichkeiten an dieser Stelle ein Neues und geeigneteres Objekt oder Szenario zu gestalten. Machen Sie aus der Not eine Tugend und benutzen Sie die Werkzeuge, Vorrichtungen und Materialien, die Ihnen aus gegebenen Anlass gerade zur Verfügung stehen. Folgende Fragen helfen dabei ihren Entwurfsprozess kurz und präzise zu erläutern:

- Wie sind Sie bei Ihrer Suche vorgegangen?
- Wen betrifft dieser Missstand und wie sind Sie darauf aufmerksam geworden?
- Warum haben Sie sich für diesen Fall entschieden?
- Warum haben Sie genau dieses Material verwendet oder Verbindung konstruiert?
- Was ändert und verbessert sich durch ihren Entwurf?
- Was könnte in Zukunft oder unter anderen Bedingungen daran optimiert werden?

Entwurf / Open Sourcing

Der Entwurf beschränkt sich nicht auf die Lösung des Problems. Er beinhaltet auch eine verständliche Vermittlung. Erstellen Sie also zu Ihrem finalen Entwurf eine entsprechende Materialliste sowie aussagekräftige Bauanleitung. Ihre Entwürfe werden auf einer geeigneten Plattform zur Verfügung gestellt.

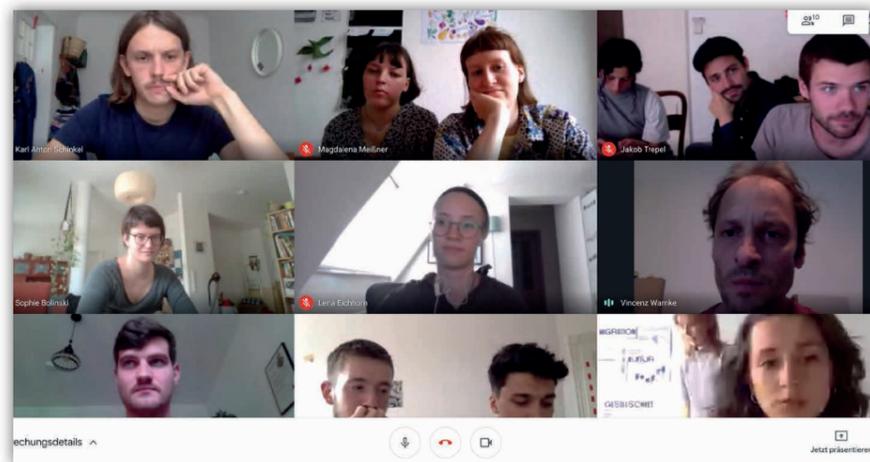
digitales Semester

Die Umstände und Einschränkungen, ausgelöst durch Covid-19, erschwerten den Ablauf und Prozess dieses Semesterprojektes. Reale Präsenz am Campus war nicht möglich. Ein digitales Semester schien begrenzt möglich. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten entwickelte sich Routine im Austausch via Webcam. Unter Kontaktbeschränkungen wurde digital konsultiert, entwickelt und präsentiert. Die Anforderungen an Infrastruktur und Vorbereitung änderten sich. So musste der gegenseitige Austausch stärker geplant und vorbereitet werden als bisher.

Alle arrangierten sich erfolgreich mit den Bedingungen und entwickelten aussagekräftige Entwürfe auf ihrer Designwurz - im Ausnahmezustand.



Projekte



Die Umsetzung der Projekte erfolgte ohne den üblichen Zugang zu den Hochschulwerkstätten. Dieser missliche Umstand entwickelte sich vermehrt zum Vorteil für die individuellen Projekte.

Es wurden Wege und Lösungen gefunden, um auch ohne diese Werkstätten zu Ergebnissen zu kommen. So wurden aus der Not oft eine Tugend, neue Kontakte zu Herstellern und Handwerkern geknüpft, um die Entwürfe trotz der allgemeinen Umstände zu realisieren.

Hut ab Vorhang auf

Magdalena Meißner

Ich habe ein Leitsystem mit hängenden Objekten, teilweise in mobilen Ständern, gestaltet. Diese werden mit Bodenmarkierungen kombiniert. Im Eingangsbereich hängen Hüte im 2m-Abstand von der Decke, um die BesucherInnen zu animieren, Abstand zu halten. Die Hüte stammen aus dem Hutfundus des Theaters. Die Bodenmarkierungen sind inspiriert von Schuhsohlen, die ebenfalls im Fundus gefunden wurden. Die Fußabdrücke wurden aus weißer Folie geplottet. Neben den Abdrücken sind außerdem die Schriftzüge „Abstand halten.“ und „Bitte warten Sie unter den Hüten“ auf dem Boden platziert worden. Die Wegweiser und Absperrungen sind Kostüme, die in die zu gehende Richtung zeigen. Die Kleiderständer und deren Inhalt sind bereits im Theater vorhanden. Um desinfiziert werden zu können, wurden die Kostüme in Vakuumbutel gesteckt. So können sie beliebig platziert werden und behalten ihre Form. Die Stuhlmarkierungen sind ebenfalls Vakuumbutel. Diese werden mit Klammern an Kleiderbügel befestigt, welche dann beliebig an den Stühlen befestigt werden können und dazu mobil bleiben.

Pandemie - Wegeleitsystem



Kostüme aus dem Fundus



Projektpartner: Neues Theater Halle Saale



Vakuumbbeutel



Wartebereich



Wegweiser

Sitzplatznummerierung



The Rescue kit

Jakob Trepel / Friedrich Wrdehoff / Jasmin Zehe

In unserem Projekt setzen wir uns zum Ziel, dass auch kommerzielle Handelsschiffe sich auf Seenotrettungen vorbereiten können.

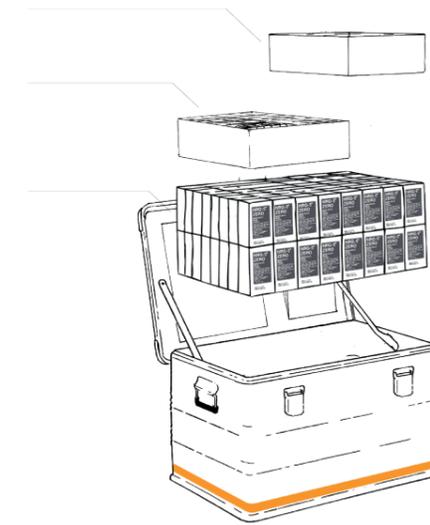
Eine Materialliste dient der Vorbereitung an Ressourcen und Hilfsmitteln, um das Leben der Geretteten zu garantieren. Ein Heft fasst das notwendige Wissen über Abläufe, Verhaltensweisen und Szenarien zusammen und dient der Vorbereitung für die Schiffscrew. Eine Emergency Standard Box beinhaltet das notwendige Wissen und die Hilfsmittel, um eine koordinierte Rettung im Ernstfall zu gewährleisten.

Ermöglicht wurde dieses Projekt durch die Kooperation mit der Greenpeace Schiffscrew und der Unterstützung von Seawatch. Auf der Rainbow Warrior III wird das Resultat erstmals implementiert, getestet und in schiffseigene Strukturen übernommen.

Partner: Greenpeace - Rainbow Warrior



Elementare Dinge zur Seenotrettung



Rescue Box

Handreichung Beispiele

Rescue By Accident

CONTENTS

- 1 INFOMAP
- 2 RESCUE
 - 2.1 RESCUE THEORY
 - 2.2 BRIEFING (AND DEBRIEFING)
 - 2.3 TYPE OF BOAT
 - 2.4 RESCUE SCENARIOS
- 3 EMBARKATION
 - 3.1 STANDARD EMBARKATION
 - 3.2 EMERGENCY EMBARKATION
- 4 TRANSFER
- 4.1 JOBS
- 4.2 GUEST CARE
- 5 DISEMBARKATION
 - 5.2 PROCEDURE
 - 5.3 AFTER DISEMBARKATION
- 6 CODE OF CONDUCT
- 6.1 BASIC RULES
- 6.2 DECKWORK
- 6.3 INTERACTING WITH TRAUMATISED PEOPLE
- 6.4 DEAD PERSONS
- 7 MEDICAL INFORMATION
 - 7.1 GENERAL ADVICE
 - 7.2 MEDICAL EMERGENCIES
 - 7.3 MOST COMMON MEDICAL CASES
 - 7.4 PREGNANT WOMEN AND BIRTHS
 - 7.5 CHILDREN AND NEWBORNS
 - 7.6 FUEL BURNS
 - 7.7 CHEMICAL BURNS
 - 7.8 INFECTIONS AND HYGIENE
 - 7.9 NEAR-DROWNING
 - 7.9 MEDICAL EVACUATION - TRANSHIPMENT
- 8 MATERIALLIST
- 9 JOBSHEET

Rescue By Accident

4 TRANSFER Since the number of embarked guests will very likely outnumber your capacity, good crowd management and control are crucial. To ensure the safety of the ship, the crew and among the guests stick to the code of conduct. Areas of responsibilities such as Food distribution and deck watches should be clearly defined during the transfer. You should also clarify in advance where and how many people you can accommodate in advance.

4.1 JOBS

GUEST COORDINATOR The guest coordinator is responsible for the guests well being and guests logistics. He or she knows the guest related stocks and procedures, and is able to coordinate and help the crew with advice. He or she is responsible for the shift for the deck watches, food distribution, crowd control and the preparation for arrival are working out. The guest coordinator is in close contact to the HoM, the medical team and the cultural mediator. He or she is also responsible to report the number of guests to the HoM and briefs the whole crew on guest coordination and crowd control.

DECK WATCHES Two crew members during deck watches are needed 24/7 to measure and feel the mood of the guests and step in when they see something. Things to do and check when doing a deckwatch.

- Do rounds on the whole ship, even when it is fully crowded
- Talk to everybody, make yourself known
- Try to know the nationalities and "leaders"
- Inform yourself on specific groups or persons (remember to check on people in clinic if any)
- Avoid escalation of tension, intervene in (potential) conflicts
- No sleeping in the RIBs or other designated areas
- No smoking allowed (no exceptions! Make sure there is a place where crew can smoke without being seen by guests)
- check and clean the toilets/ buckets

FOOD Food preparation and distribution is organized by the guest coordinator. Preparing food needs time and work force. Depending on the number of guests and the type of food you are serving it will take quite some time. So it's better to start early. It's also possible to involve guests in the preparation. There are two ways to distribute food: one option is to distribute from a food station, so people have to pass by. The advantage here is that the guests have to move, so it's easier to frage them because those who don't come for food probably need to see a doctor. On the downside you have a lot of movement on the ship. The other one is, to line the guests up and have crew members walking around and serving the meals. The downside here that it will take longer and it is harder to frage.

TRANSFER

MEDICS During the entire rescue the capacity to offer medical assistance for everyone will be limited and constrained by the medical experience and the resources available on board. When the medical need requires more treatment than the your ship is able to offer, your master should not hesitate to call the RCC for specialized assistance.

↳ see med/vac

- Most of the people are/feel sick
- Listen to their concerns, reassure them
- Encourage people to drink water: water is medicine!
- Encourage people to use blankets to stay warm or to shield from the sun if you have some
- Mostly you will know if anyone needs to see a medic or not
- when in doubt check with medic on call

Cultural Mediator

Pernatur, ommoditas doloris reperi con comm idus que nobis similia eum deito antio. Et in illi insepuda parumuisa ait occae ipout ent eos accupta nusapiem litta ea corum, ut die tototem faccum utitubm sanool in con nonesantur? Do. Nequet harum faces at aut labore nonecta dicitoretia si dolupta tem

- Never let people go unaccompanied to the hospital!
- Worry about the quiet ones hiding away under a blanket, check in on them, and in doubt, get a medic
- Often people will keep an eye on each other; you can actively ask people to do so
- Explain to people what sea sickness is and how it works and how to combat it

4.2 GUEST CARE

Those guests rescued should be treated as humanly as the situation, ship, and crew allow. **ACCOMMODATION** When accommodating rescued persons after embarkation, the following should be taken into account:

- there should be no items on deck or the place of accommodation
- hatches and doors to the crew space should always be closed and locked
- the deck should be waterproof
- if you have a sun and rain protection that it's set up
- That the accommodation of the sick and/or injured should be separated
- That the accommodation of the vulnerable groups such as single women, unaccompanied children and families are separated groups and/or areas
- That the any accommodation is well ventilated
- if possible, facilities used by crew should be separated from those used by guests

- if possible create a recovery area for women, unaccompanied minors. If women and children ask to be located outside create a women only space on the deck (line, tape). It is also possible to take all the guests into the recovery area in the case of really bad weather. This decision can just be taken together with the Head of Mission.

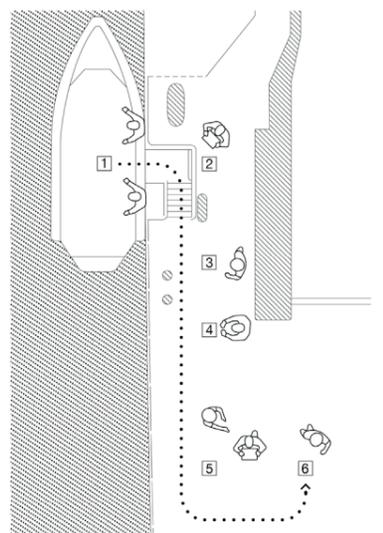
Rescue By Accident

Embarkation

3 EMBARKATION The embarkation is often the most challenging part of a rescue operation. It is a moment where a lot of emotions, exhaustion, gladness and fear arrives at the same time. Therefore a good preparation and coordination is crucial to create a save atmosphere on board of your ship.

3.1 STANDARD EMBARKATION

- 1 PULLING**
Help guests onboard the ship at the pilot door securing themselves with a harness
Crew member: 2
- 2 COUNTING**
Counts by using thumb counter
Crew member: 1
- 3 FIRST TRIAGE**
Rough triage at the rescue door
Crew member: 1
- 4 BODYCHECK**
a quick body check for any offensive weapons, lighters, and cigarettes, takes away the luggage and welcomes guests onboard and identifies people who need to use the emergency shower (fuel burns - see medical SOPs) and takes the life jackets
Crew member: 1
- 5 SECOND TRIAGE / REGISTRATION**
one medic and one other person will stand in between the guests on the aft deck and will count again by using the graphics and giving out the bracelets
Crew member: 2
- 6 WELCOMING**
if possible the guest coordinator, will welcome the guest giving out water bottles and tell them where to sit down and if needed handing out the emergency blankets
Crew member: 1



Rescue By Accident

DISEMBARKATION

5 DISEMBARKATION Dismarkation will take place in a Port of Safety (POS). Sea-watch considers Italy and Malta as the only places where a POS can be granted according to international law. The HoM will need to get all relevant information and documents from the medical team, the cultural mediator and the guest coordinator.

5.1 PROCEDURE

Approximately 12 hours before arrival at port for POS the guest coordinator and cultural mediator will give a briefing to the guest about arrival and what to expect.

- The yellow quarantine flag needs to be raised before arrival in port (captain in charge)
- Arrival in a port will be stressful, disembarkation will create a lot of unrest for the rescued people on board. Constant crowd control is needed.
- HoM and captain take in account for time planning for arrival at a POS that under normal circumstances disembarkation usually takes place in the morning hours.
- Dismarkation can take a long time (several hours up to a full day), make sure that the crew is prepared for this and will be constantly ensure crowd control

• Representatives of the Ministry of Health will come on board, do a quick medical assessment of the rescued persons, will be handed all relevant medical details from medical head, HoM and captain and agree on a disembarkation plan. Only the Ministry of Health representative can declare the ship "healthy" and allow lowering the quarantine flag

- Depending on which port, several authorities, organisations and NGOs will be present for the disembarkation (police, guardia di finanza, ministry of health, ministry of interior, coast guard, Frontex, IOM, UNHCR, Red Cross other (local) NGOs)
- Usually the police will question captain (and HoM) about the rescue, (S)he/they will present the SitRep and answer questions about the circumstances etc.

5.2 AFTER DISEMBARKATION

A rescue is completed if the rescued people are disembarked in a Place of Safety. After disembarkation the ship, all the guest and accommodation areas, and all rescue materials needs through cleaning and disinfection. The guest coordinator oversees this but all crew members need to be involved.

↳ Note that not all cleaning can happen in port or within territorial waters. Ask the HoM and bosun for the exact procedure. All department heads will start counting what has been used and can place re-stocking orders.

After every mission the supervision department organises a psychological debriefing for the entire crew. It is important that every crew member joins this as this is the place to share experiences, speak out about things, learn how others have experienced the mission and possible rescues, support each other and get tools to deal with difficult situations you have.

iusoli

Leah Messerschmidt / Theresa Güldenbergl

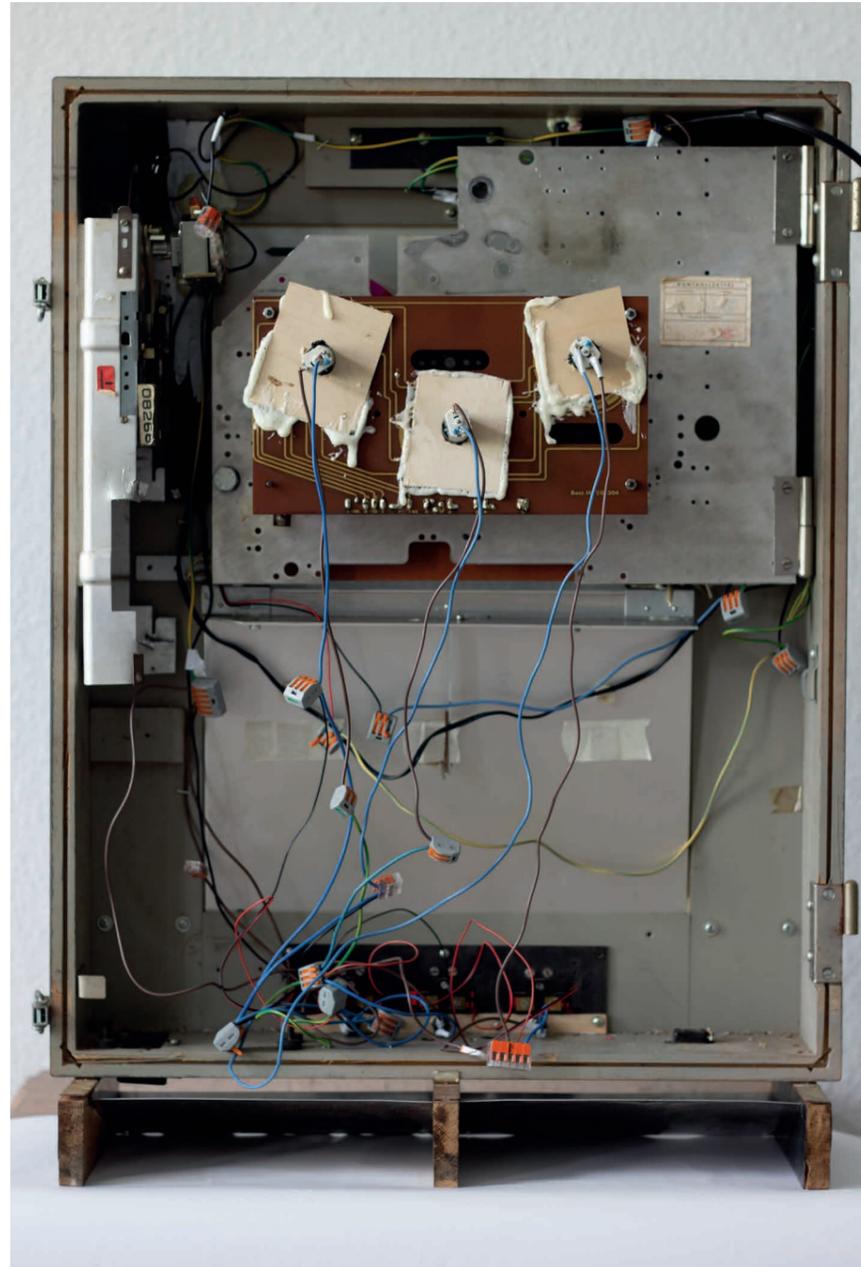
Wie das Leben so spielt. In einer Welt, in der deine Rechte und Chancen davon abhängen, in welchem Teil der Erde du geboren wirst, wird deine Herkunft zu einem Glücksspiel. Traust du dich, deine Realität aufs Spiel zu setzen und in eine andere Lebenssituation einzutauchen?

iusoli ist eine interaktive Informationsinstallation, und setzt sich mit dem Los des Geburtsorts auseinander, das so ausschlaggebend für das Leben ist und doch nur vom Glück abhängt.



Partner: mishwar (Tabea Henning) + Mission Lifeline (Axel Steier)

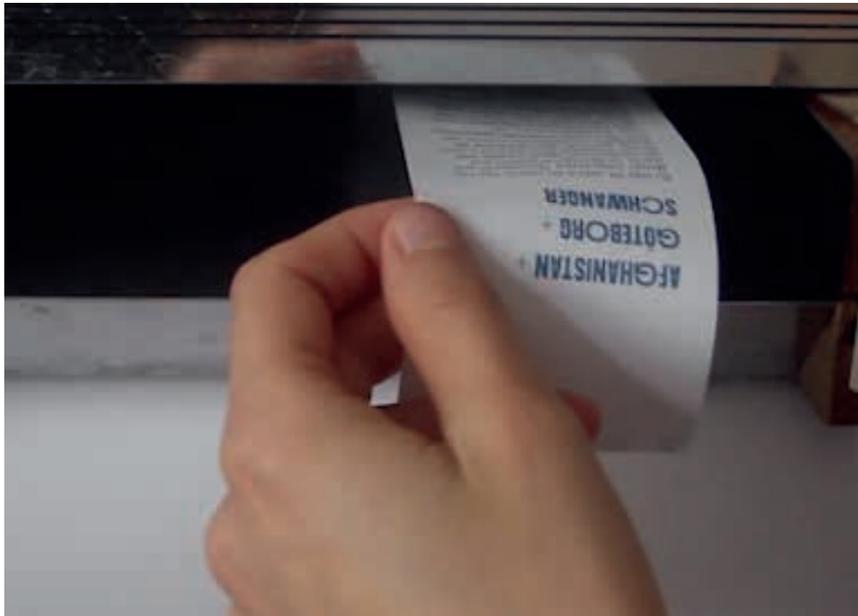
Automat von innen



Umgestaltung Automat



Eine Spende für...



... eine Alternative Lebenswirklichkeit

DEUTSCHLAND + GÖTEBORG + ÄRZTLICHES FACHPERSONAL

Du bist 25 Jahre alt und lebst in Halle an der Saale. Dort studierst du seit sechs Jahren Medizin. Es war schon immer dein Traum, Arzt zu werden. Du wohnst in einer WG mit drei anderen Studierenden zusammen. In deiner Freizeit gehst du gern Fußball spielen oder triffst dich mit deinen Freunden. An den Wochenenden fährst du gern mal mit Freunden weg oder zu deinen Eltern nach Hause. Das Studium ist anspruchsvoll und vereinnahmt viel von deiner Zeit. Oftmals bist du den gesamten Vormittag in der Bibliothek und lernst. Das Semester ist gerade vorbei und die Prüfungen liegen bereits hinter dir. Du hast sie alle bestanden. Nun bist du für ein Praktikum in Schweden. Hier wirst du in einer Spezialklinik für Neurochirurgie hoffentlich an ein paar spannenden Operationen teilnehmen können und mehr über das Fachgebiet lernen. Danach hast du vor, Schweden mit dem Rucksack zu erkunden. Deine Freundin wird dazukommen und gemeinsam plant ihr eine Route in den Norden.

Du hoffst, dass du dich vor den Ärzten gut anstellst und es nicht zu anstrengend wird. Nächstes Jahr schreibst du dein zweites Staatsexamen. Deswegen wirst du den Sommer noch einmal in vollen Zügen auskosten.

Frage an dich: Bist du dir deiner Privilegien bewusst?

Entdeckerheft

Max Greiner / Georg Stahlbock

Das Moritzburg Entdeckerheft ist ein interaktiver Begleiter für Kinder im Dauerausstellungsbereich der Moritzburg. Ausgestattet mit Stiftebox, Heft und diversen nützlichen Anhängern an einem Schlüsselbund, kann es losgehen. Vierzehn Aufgaben und Rätsel sind frei nach Lust und Laune zu lösen, während man eine Runde durch die erste Etage des Kunstmuseums dreht. Passend zu den jeweiligen Stationen, kann man nebenher interessante Infos zu Kunstwerken und Künstler*innen entdecken.

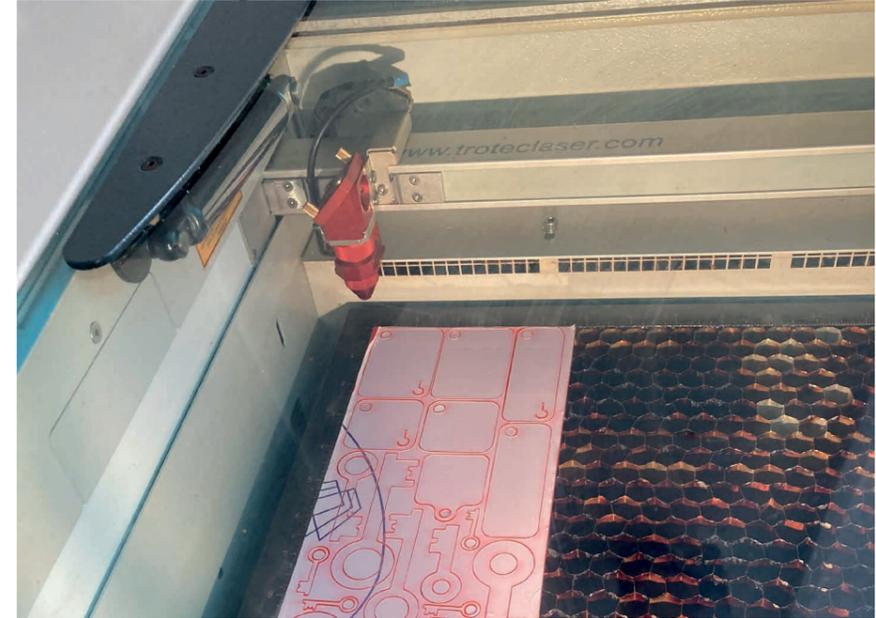


Partner: Kunstmuseum Moritzburg

Heft und Werkzeuge



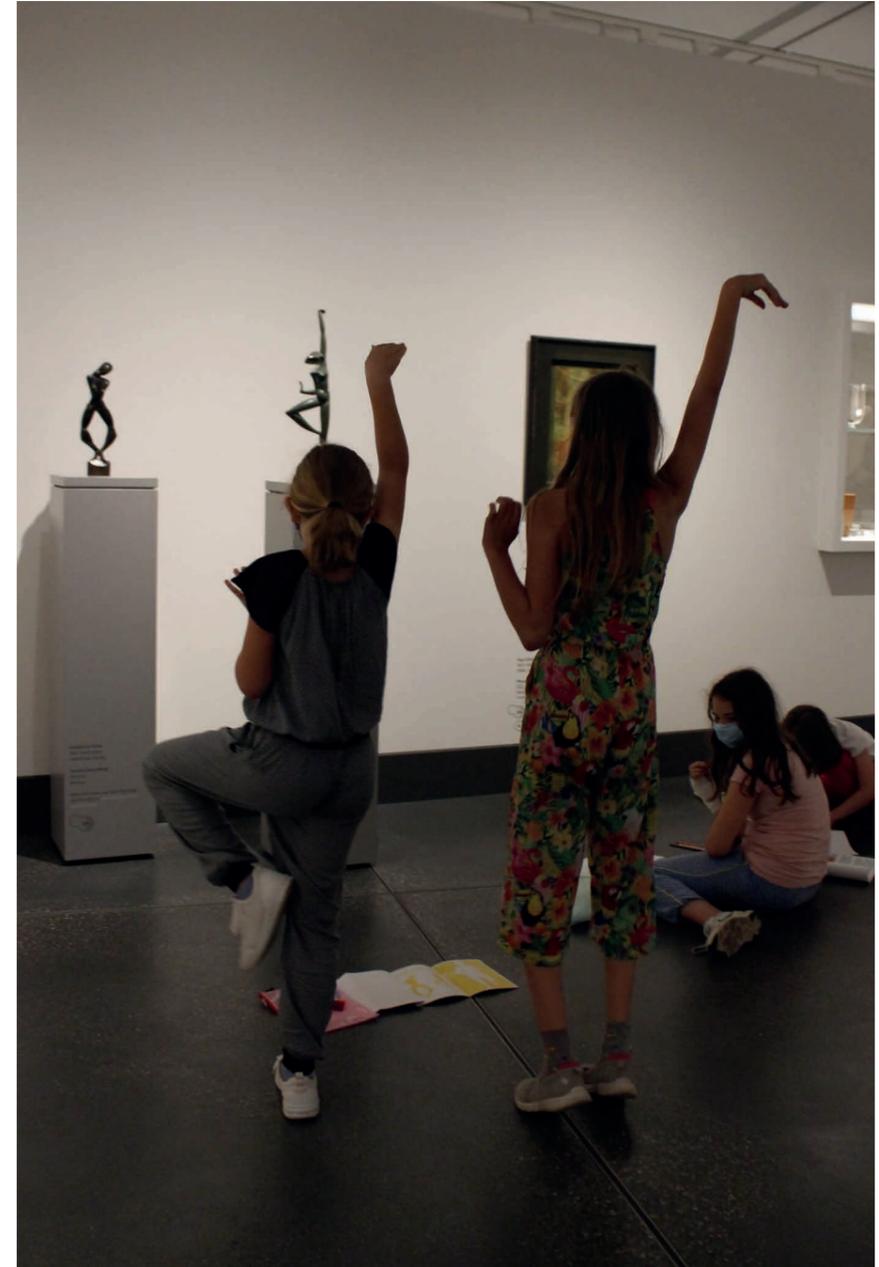
Laserschneiden / Diakonie Werkstätten



Testlauf / Aufgaben



Testlauf Aufgaben

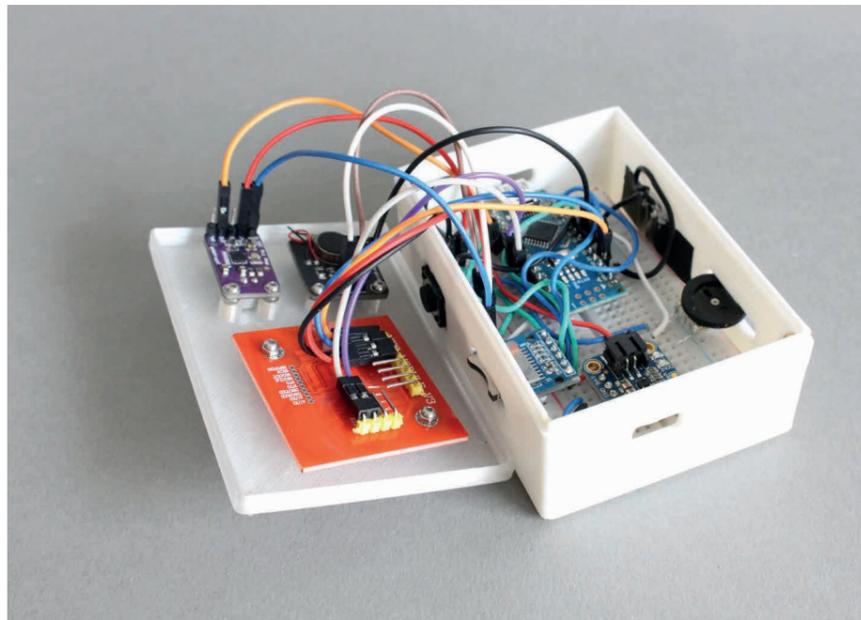


Scanup

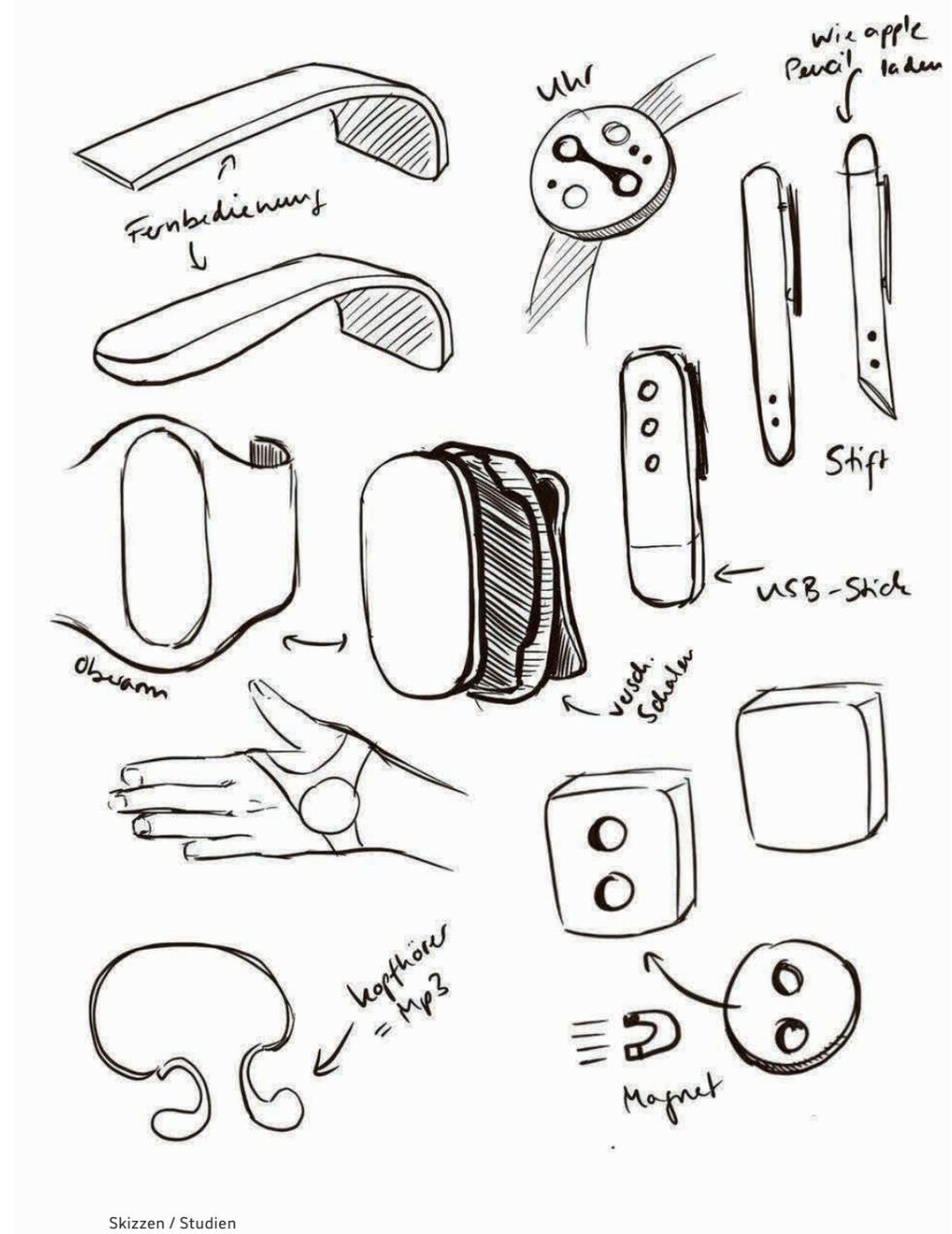
Sophie Charlotte Bolinski

Das Projekt befasst sich mit der Problemstellung, wie Blinde- und Sehbehinderte Menschen ihren Alltag besser bewältigen können. In diesem Zusammenhang habe ich mich auf die Alltagsorganisation fokussiert. Es ist ein NFC Lese- und Schreibgerät mit Sprachaufzeichnungsfunktion entstanden, welches NFC-Tags beschreiben und auslesen kann. Diese ausgelesene Information ruft eine Audiodatei auf einer SD-Karte auf, die dann abgespielt wird. Interessant kann das beispielsweise bei der Identifizierung von Kleidung oder beim Einkaufen, wo sich viele Produkte haptisch und in ihrer Form ähneln. Insgesamt sind die Anwendungsbereiche vielfältig und können durch die Menschen selbst bestimmt werden, die das Gerät nutzen. Entwickelt wurde das Projekt mit dem Arduino Nano als Microcontroller und der entsprechenden Programmierumgebung. Weitere Bauteile wie ein Mikrofon und den NFC Chip habe ich durch Recherche und verschiedene Tests nach und nach hinzugefügt. Als Ergebnis des Projektes ist ein Funktions- und Designprototyp entstanden. Als Ausblick wäre die Konsultation mit einem Profi im Platinendesign interessant, um die Schritte von einem Prototypen zu einem Marktfähigen Produkt kennenzulernen.

Partner: Rainer Delgado - Blindenverband



Funktionsmodell / Arduino



Skizzen / Studien

Designmodell



Magnetmechanismus



ScanUp / Handgerät

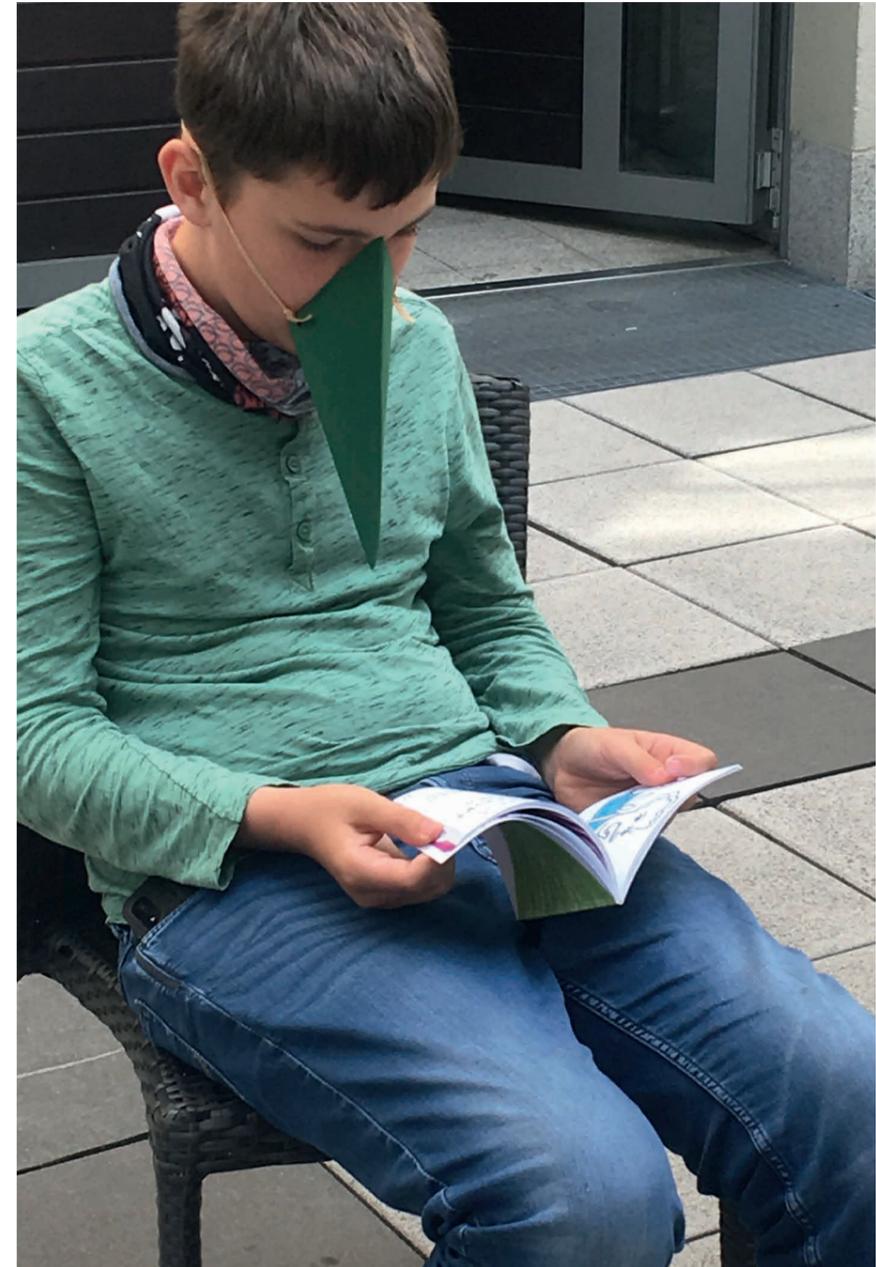
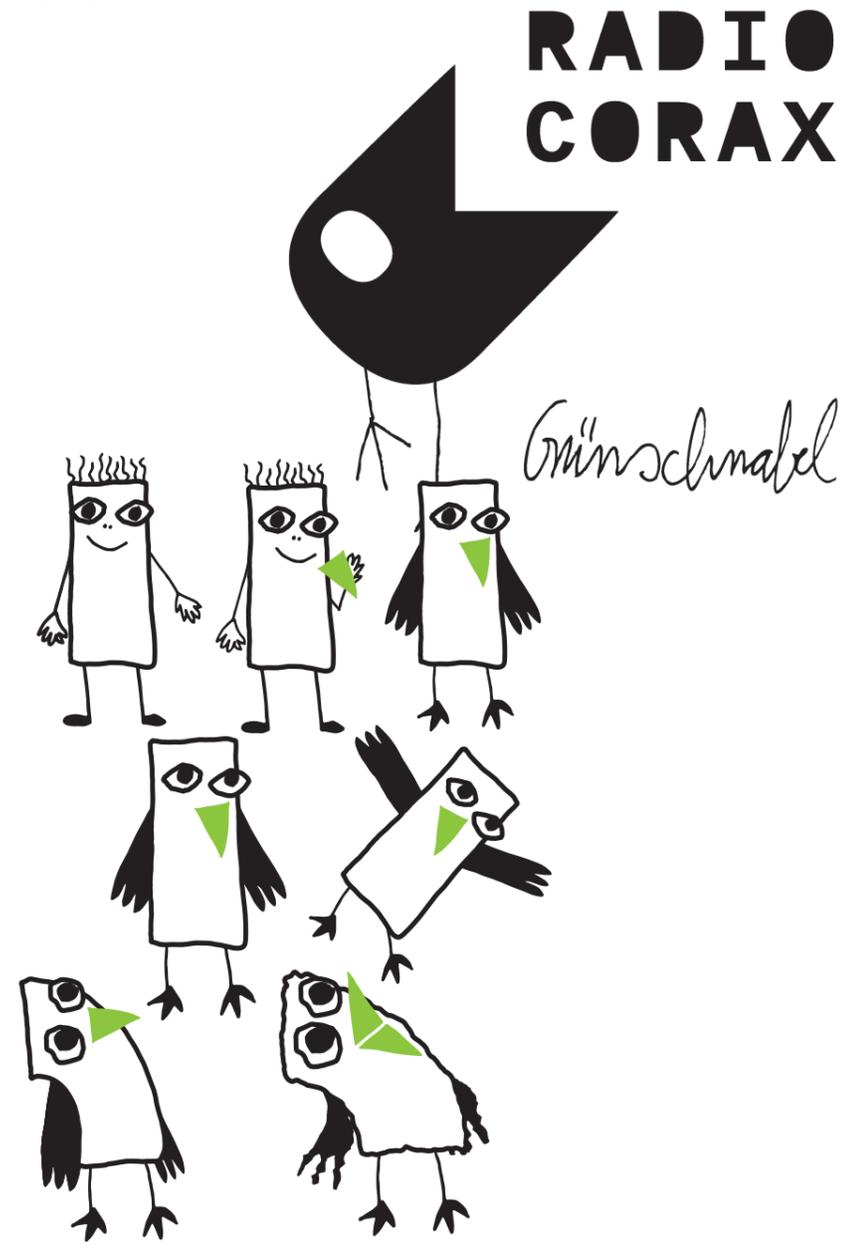
Grünschnabel

Katharina Michnik

Dieses Semester habe ich mit den "Grünschnäbeln", einer Kinderredaktion bei Radio Corax zusammengearbeitet. Die Grünschnäbel sind Kinder zwischen zehn und dreizehn, die sich regelmäßig treffen, um gemeinsam Radiosendungen vorbereiten und aufnehmen. Entstanden ist ein interaktives illustriertes Heft, das Teile der Sendungen der "Grünschnäbel" aufnimmt und neu verknüpft. Zu Beginn des Heftes ist eine Faltanleitung für einen Papierschnabel zu finden. Damit kann der Betrachter sich einen grünen Schnabel basteln, selbst zum Grünschnabel werden und als dieser die Geschichten durchleben. Des Weiteren kann auch die Handlung der Geschichte selbst mitbestimmt werden. Immer wieder wird der Betrachter aufgefordert selbst Entscheidungen zu treffen, die den Verlauf der Handlung bestimmen. Auf Basis dieser Entscheidungen wird er dann auf entsprechende Seiten weitergeleitet.

Hier ein Beispiel: Wenn man an einer Zeitmaschine vorbeikommt kann man sich entscheiden, ob man zeitreisen möchte, oder doch lieber weitergehen. Sollte man sich beim Zeitreisen entscheiden in die Steinzeit zu reisen hat man die Wahl mit den hungrigen Steinzeitmenschen entweder Jagen oder Sammeln zu gehen. Usw.

Partner: Kinderradio in Halle
Illustration



Grünschnabelredakteur

Designmodell



Themen



Funktionsmodell / Arduino /

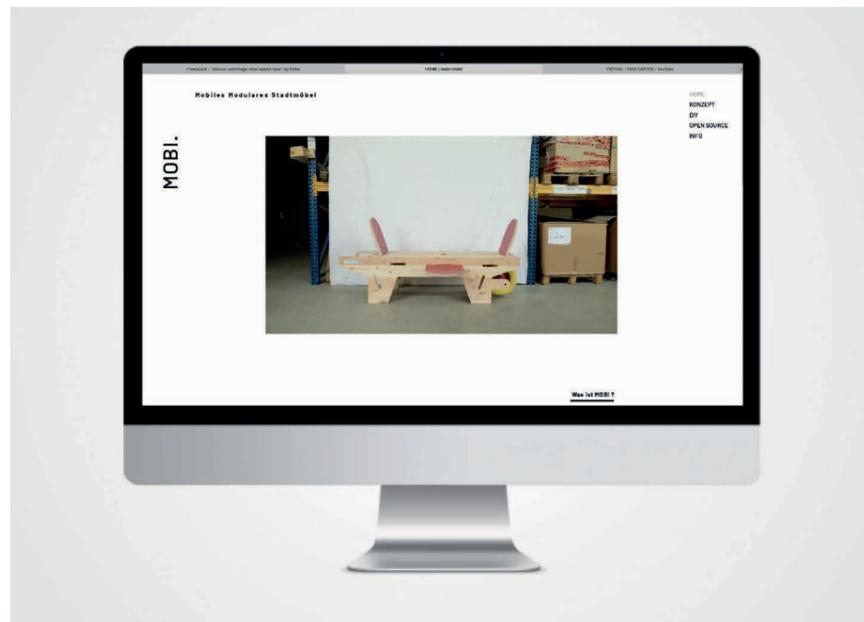


MOBI

Karl Schinkel

MOBI ist ein mobiles Stadtmöbel, welches dazu ermutigen soll sich an der Stadtgestaltung zu beteiligen. MOBI macht es möglich, selbst zu entscheiden, wo und wie man den Öffentlichen Raum nutzen möchte. Das deutlich sichtbare Rad und die beiden hervorstehenden Griffe sollen dazu animieren, das Möbel in die Hand zu nehmen, sich auf den Weg zu machen und neue Orte zu entdecken. Aber ebenso können gewohnte Orte wiederentdeckt werden. Vielleicht wurde MOBI auf deinem Arbeitsweg abgestellt und du wirst durch das Stadtmöbel wieder auf diesen alltäglichen Ort aufmerksam gemacht. Durch das modulare Stecksystem kann das Möbel vielseitig genutzt werden und viele verschiedene Funktionen annehmen. Unterschiedlichen Varianten, wie beispielsweise Tisch, Liegefläche oder Spielmöbel, können ganz einfach mithilfe des Stecksystems umgebaut werden. MOBI ist als ein Open Source Projekt gedacht. Auf der dafür erstellten Webseite stehen alle Pläne frei zur Verfügung, sodass jeder MOBI nachbauen kann. Dort findet man ebenfalls Anleitungen wie man im DIY-Style das Stecksystem erweitern kann.

Partner: Greencity e.V. München



mobi-mobil.de

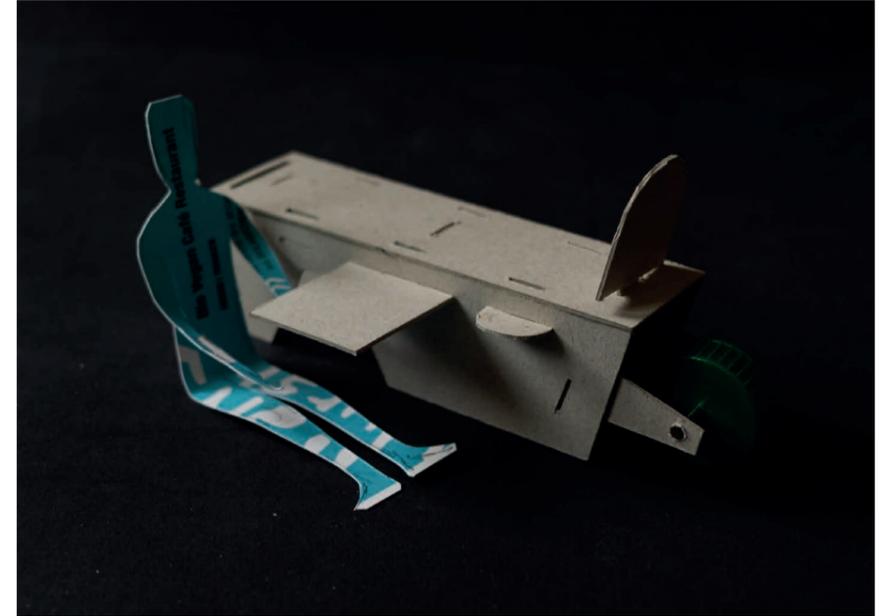


MOBI

CNC machining



Modellbau



Maßstabsgetreues Modell

Topfgucker

Lena Eichhorn

In mehreren Stadtvierteln werden, die Topfguckertöpfe aufgestellt. Die Anwohner des Viertels bekommen eine Einladung zum Topfgucken. Die Topfgucker schreiben ihre Lieblingsrezepte auf und legen sie in den Topf. Im Gegenzug darf ein anderes Rezept entnommen werden, zu Hause nachgekocht und wieder zurückgebracht oder ausgetauscht werden. So entsteht eine Rezeptsammlung des Viertels im Kochtopf. Die Topfgucker werden in der Einladung dazu aufgefordert diese weiterzugeben. Am Ende des Projekts sind alle Topfgucker dazu eingeladen, sich zum Bankett am Kochtopf zu treffen, um zusammen zu kochen und zu essen. Damit die Rezepte nach der Projektzeit nicht verloren gehen, können sie gesammelt als Stadtteiltonfguckerrezepte auf einer Website verfügbar gemacht oder als Broschüre gedruckt werden. Der Aspekt des Weitergebens von persönlichen Ideen hat mich inspiriert. Gleichzeitig wächst die soziale Einsamkeit in unserer Gesellschaft. Um dem entgegenzuwirken, habe ich meine Projektidee entwickelt. Ziel ist es, eine aktive Nachbarschaftscommunity zu bestärken und das Potenzial einer Tausch- und Teilkultur aufzuzeigen.



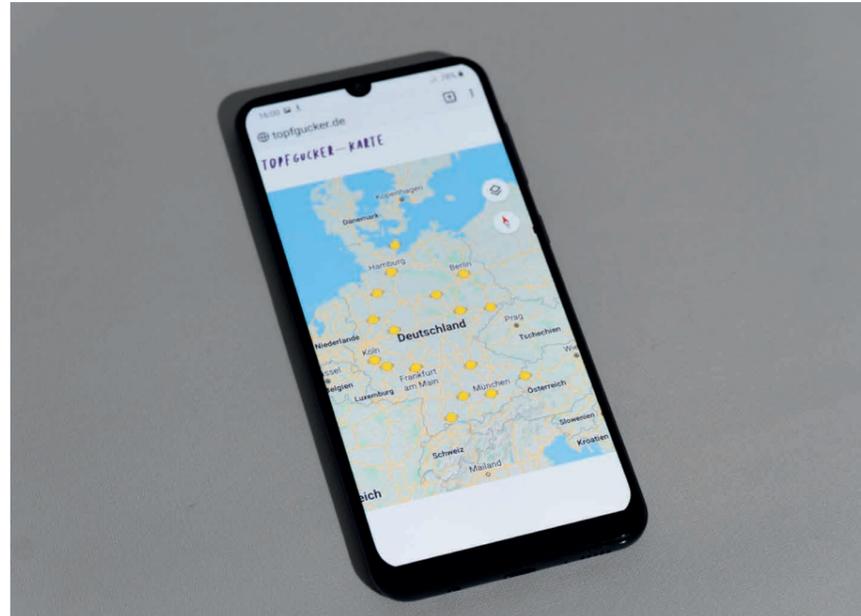
Partner: Bioladen in München

Topfgucker...

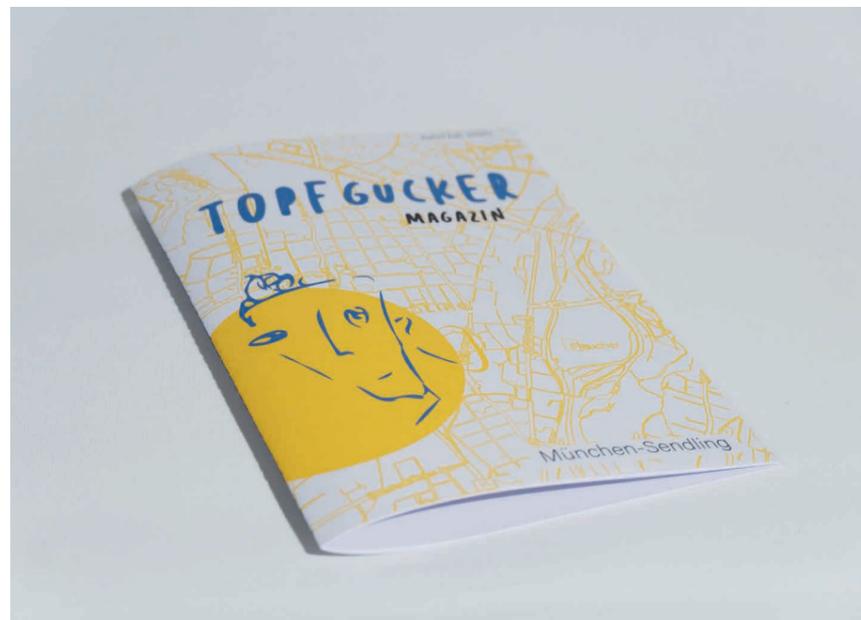
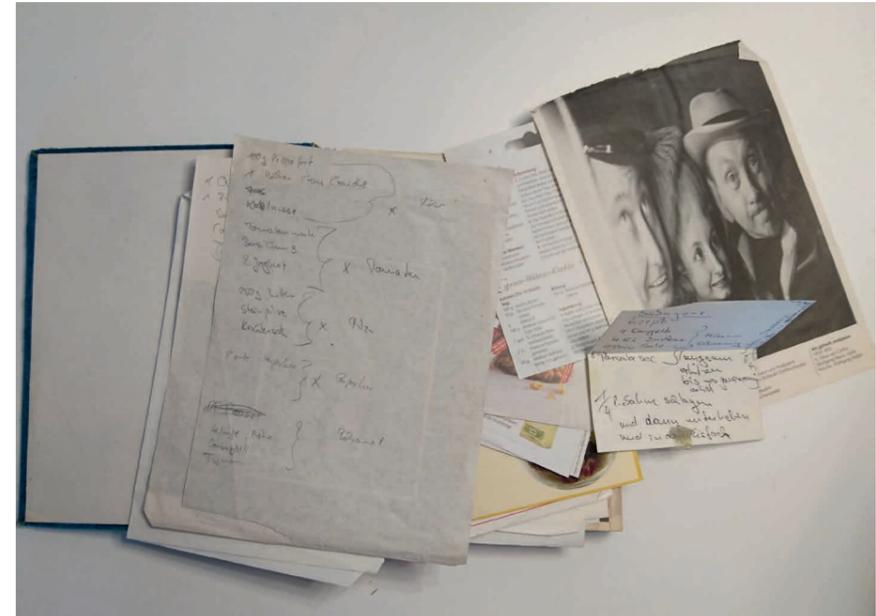


... verteilt Rezepte

Topfgucker Standorte



Rezeptsammlung



Magazin für die Community

Schmiktöble

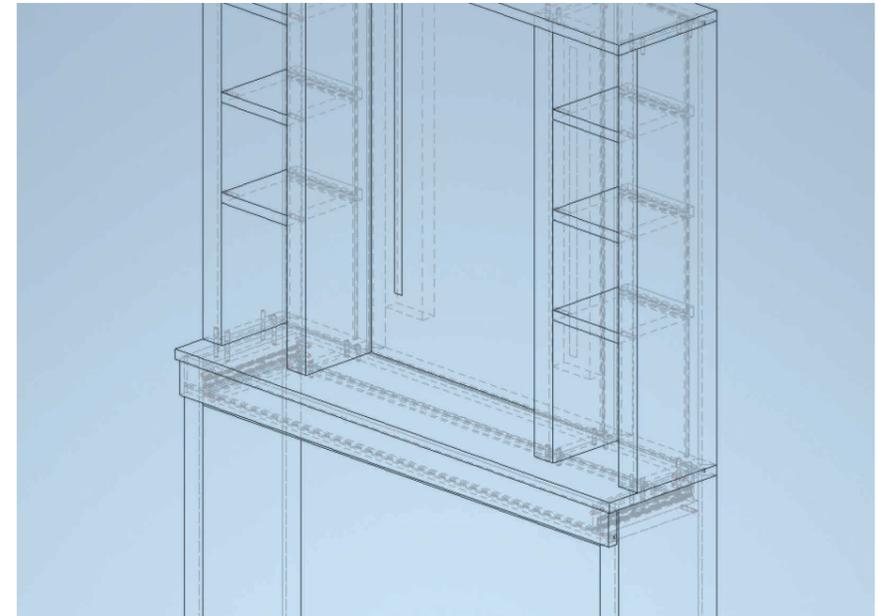
Robert Walther

In meinem Semesterprojekt entwickelte ich einen personalisierten Schminktisch für meine Freundin. Wir schauten uns in unserer neuen gemeinsamen Wohnung um, was verbessert werden könnte. Im Bad ist keine schöne Schminkmöglichkeit gegeben und im Schlafzimmer eine Nische in der Wand, die nicht wirklich genutzt werden kann. Ich habe mich über ihre Schminkutensilien schlau gemacht, sie kategorisiert und die ergonomischen Maße meiner Freundin abgenommen. In Inventor (Autodesk) habe ich erste 3D Versionen erstellt. Die Passenste habe ich anschließend als lebensgroßes Pappmodell gebaut. Das half, die Proportionen und Ergonomie besser einzuschätzen. Daraus entwickelte ich eine Möglichkeit der Bauweise des Möbelstückes und konstruierte dieses als Baugruppe in Inventor. Das Möbelstück besteht aus insgesamt 103 Teilen. Anschließend informierte ich mich über Darstellungsmöglichkeiten. Zunächst fertigte ich eine technische Zeichnung an. Im Anschluss erstellte ich aus allen Einzelteilen eine Explosionszeichnung mit Stückzahlliste und Bemaßung. Eine einfachere Darstellung ist die Montageanleitung, in der gezeigt wird, wie Schritt für Schritt das Möbelstück zusammengebaut wird.

Projektpartner: Amanda



CAD Modell

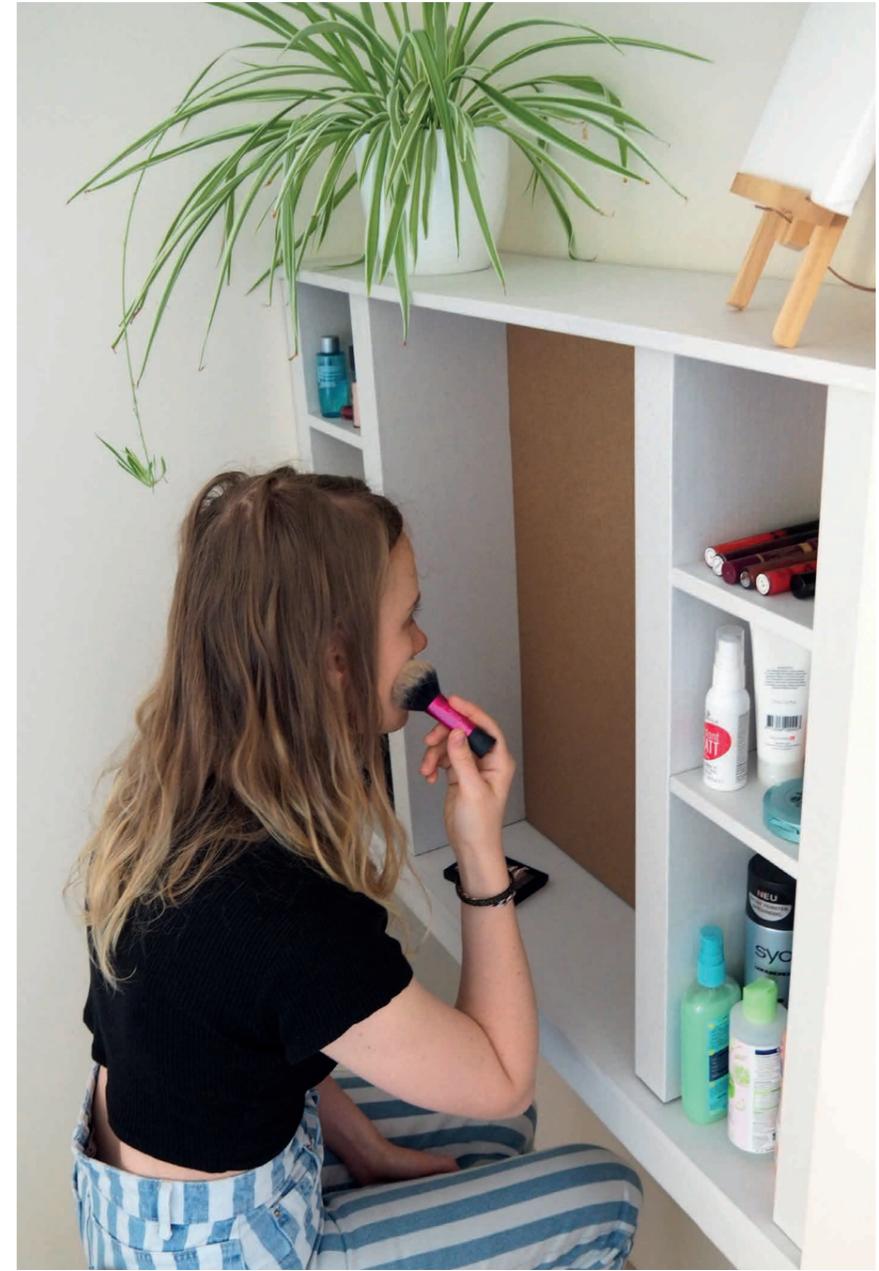


Visualisierung



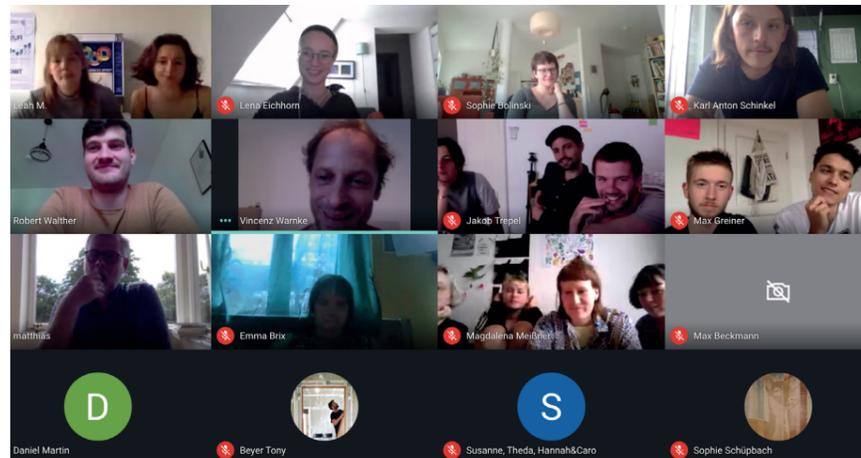
Pappmodell

Montageanleitung



Schmiktöble

digitale Präsentation Kommentare



MagdalenaMeißner15:15<https://vimeo.com/437949519>

Jakob Trepel15:18grpßartig!

Emma Brix15:18cool!

FanBoy@Goldene715:18mega!

Emma Brix15:18

Emma Brix15:26

Karl Anton Schinkel15:26<https://vimeo.com/437935169>

FanBoy@Goldene715:27nice!

Herr Fragemann15:31<https://www.mobi-mobil.de/>

Elena Bangel15:32richtig cool!

Emma Brix15:32

Paula Holzhauser15:32famos, bin voll stolz

Sophie Bolinski15:38<https://vimeo.com/437952464>

Christian Zöllner15:40super!

Emma Brix15:40bewirb dich unbedngt für den hessischen Staatspreis für universelles design

Lena Eichhorn15:40<https://vimeo.com/437950529>

Laura Straßer15:40super!

Max Greiner15:42sind noch dabei okay, danke :)

Paula Holzhauser15:44:---)

Leah M.15:47<https://vimeo.com/438101694>

Karl Anton Schinkel15:47super !

Moritz Schauerhammer15:50LINK?

Leah M.15:50<https://vimeo.com/438101694>

Moritz Schauerhammer 15:51danke

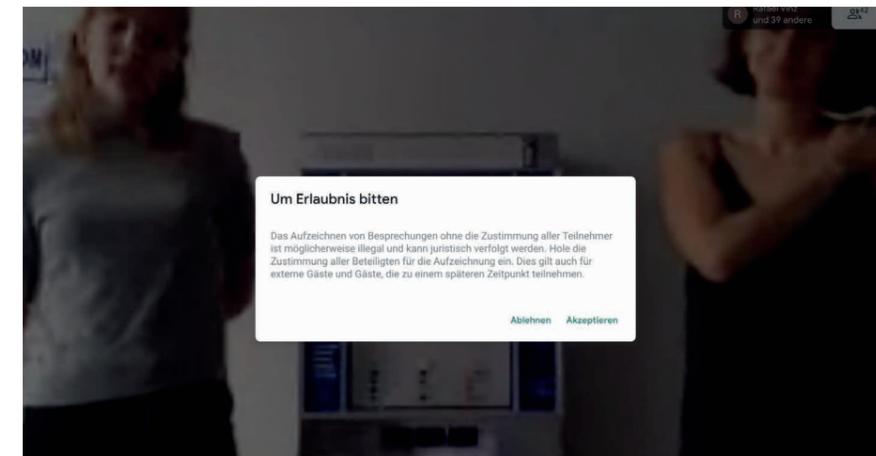
Paula Holzhauser15:52!!!!!!!

Moritz Schauerhammer15:53noch kurz...wait...

na gut ok... dann weiter..

Max Greiner15:55sehr stark!
 Luis Braun15:55hammer
 Moritz Schauerhammer15:55richtig toll!
 Emma Brix15:55spannend!
 Christian Zöllner15:55klasse!
 Jakob Trepel15:56<https://vimeo.com/438104409>
 Moritz Schauerhammer 16:05stark!
 Emma Brix16:05
 Sophie Bolinski16:05sehr cool!
 Josua Roters16:05Cool!
 Robert Walther16:05Genial
 Paula Holzhauser16:05Cool!
 Emma Brix16:05sehr spannendes Projekt!
 Moritz Schauerhammer16:05LINK ZUM RADIO?
 MagdalenaMeißner16:06<https://vimeo.com/437938178>
 Beyer Tony16:07Super, starke Themen
 Leah M.16:09voll schön!
 Karl Anton Schinkel16:09top !
 FanBoy@Goldene716:09
 Lara Herrmann16:09Viele sehr tolle Sachen!
 Emma Brix16:09tolle idee mit den vakuum beuteln!
 MoritzSchauerhammer16:09richtig schön geworden...
 Susanne, Theda,
 Hannah&Caro16:09APPLAUS!!!!!! An alle
 Emma Brix16:10Ja!!!
 Josua Roters16:11Super Vincenz !
 FanBoy@Goldene716:11Vielen Dank und weiter so! :)
 Dieter Hofmann16:11Tolle Arbeiten!!!!
 Laura Straßer16:11Super! Vielen Dank!

Moritz Schauerhammer16:11<https://us02web.zoom.us/j/3367130520?pwd=TDIjU1p0SnE5cmczTzM3UzArRkZRUT09>
 Marie Kristin Heinrich16:11ne krasse Leistung, und dann auch noch von zu Hause !
 Uli Budde16:12Top!
 MoritzSchauerhammer16:20<https://www.hessen.de/presse/pressemitteilung/hessischer-staatspreis-universelles-design-2020-jetzt-bewerben-0>



impresum

BURG Giebichenstein Kunsthochschule Halle

Industriedesign

Sommersemester 2020

Gestaltung: Moritz Schauerhammer

Bild und Text: Sofern nicht anders angegeben liegen die Bild-
und Textrechte bei den Projektautoren.

Druck & Bindung: BURG Hochschuldruckerei

Schrift: BURG Grotesk regular & bold condensed

Papier: Munken Lynx 100g

