

## Designpraxis 2.2

### Virtual Reality Brille

#### Ausgangslage:

Neue Welten werden heute bereits während der Entwicklung im dreidimensionalen Raum dargestellt. Die VR Brille dient als Werkzeug in der Entwicklung, in der medizinischen Rehabilitation, als Gamer Utensil aber auch überall wo reale Welten in der Planung sind. Bereits heute kann mittels der 3D Software und einer VR Brille die noch nicht gebaute Wohnung besichtigt und bei Gefallen gemietet oder gekauft werden. Die Vergangenheit kann mittels der VR Brille im Museum erlebbar gemacht werden.

#### Aufgabenstellung:

Wir werden eine Virtual Reality Brille für verschiedene Benutzergruppen entwickeln. Auf dem Markt sind bereits verschiedene VR Brillen erhältlich. Das Design der einzelnen Marken unterscheidet sich nicht wesentlich. Wir entwerfen keine anonymen VR Brillen sondern der Benutzergruppen angepasste Brillen, welche die Funktion und die Form unterstützen. Wir versuchen herauszufinden, wie sich eine VR Brille für die REHA von derjenigen eines Kinobesuchers unterscheidet.

#### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Industrial Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5050.01.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 2.2
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Roland Eberle, Frederic Poppenhäger (Input Szenario)
Zeit	Mi 15. November 2017 bis Fr 22. Dezember 2017 / 8:30 - 17 Uhr 22T
ECTS	6 Credits
Lehrform	Praxisprojekt mit Partner
Zielgruppen	Pflichtprojekt für Industrial Design, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist es, eine eigene Aufgabenstellung innerhalb eines vorgegebenen Themas zu definieren und dazu ein schlüssiges Szenario zu entwickeln - story telling. Daraus ergibt sich eine Benutzergruppe, für die ein Moodboard erstellt wird. Aus diesem Moodboard und den entsprechend gewählten Anforderungen wird ein formales Konzept für eine neuartige VR-Brille entworfen und präsentiert.  Recherche, Wissenstransfer aus verschiedenen Fachgebieten (Psychologie, Medizin, Sport, Ergonomie, Marketing etc.) Ideenfindung unter Berücksichtigung von Zielgruppen. Benutzerszenarien, Konzeptvisualisierung und Umsetzung im 1:1 Modell (Schaum oder 3D Druck)
Inhalte	Der erste Teil ist Recherche Markt und der VR Brillen Szene. Selbstversuche und Interviews mit verschiedenen Benutzergruppen. Bedürfnisabklärungen mit Kunden und dem Projektpartner. Daraus wird ein Szenario entwickelt. Im zweiten Teil werden die Erkenntnisse aus der Recherche, dem Szenario und dem Moodboard der BenutzerInnen konzeptionelle Entwürfe und Varianten erarbeitet, zeichnerisch dargestellt und mit einfachen Arbeitsmodellen umgesetzt.

Bibliographie / Literatur	- Formfächer / ZHDK - Greifen und Griffe / Otl Aicher, Robert Kuhn
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit und bestandene Schlusspräsentation. Bewertet werden Szenario, Moodboard, Konzept, Präsentationen, VR Brillen Modell und Visualisierungen.
Termine	15.11. - 22.12.2017 (01.12. und 15.12. nachmittags - Mentoring Diplomvorbereitung)
Dauer	22 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	16.11. von 09.00-12:30 Uhr im Raum 4.T09: Input und Anwendung zum Thema Szenario mit Frederic Poppenhäger