

Designpraxis 2.2 - Turntable

«Turntable, Tradition/Innovation»

Ausgangslage:

Die Schallplatte hat alle Tonträger der letzten Jahrzehnte überlebt. Die lange Haltbarkeit der Vinylplatten und die fast unendliche Abspielbarkeit konnten die Tonbandkassette und die CD nicht erfüllen. Vor allem in den tiefen und sehr hohen Frequenzen hat die Schallplatte als Tonträger einen besseren Frequenzgang als die MP3 Files. Deshalb ist auch das Hörerlebnis sehr unterschiedlich. All diese Gründe haben dazu geführt, dass der Plattenspieler in den letzten Jahren ein regelrechtes Revival erlebt hat. Sowohl im Billigmarkt als auch bei den High End Geräten für Hifi Freaks.

Aufgabenstellung:

Wir werden einen Plattenspieler für verschiedene Benutzergruppen entwickeln.

Auf dem Markt sind bereits sehr viele Plattenspieler erhältlich. Das Design der einzelnen Marken hat sich in den letzten Jahren gegenseitig sehr angeglichen.

Alle werden ein Szenario entwickeln (Story telling) und daraus ein Konzept für eine Benutzergruppe entwickeln. Nebst den Aspekten Funktionalität und Nachhaltigkeit sind Innovationen im Bereich Material und Funktionen gefragt.

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-VID-V-5050.11.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Designpraxis 2.2 - Turntable
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Roland Eberle, Frederic Poppenhäger, Christoph Müller
Zeit	Mi 14. November 2018 bis Do 20. Dezember 2018 / 8:30 - 17 Uhr 22 Tage
ECTS	7 Credits
Lehrform	Praxis Projekt mit Partner
Zielgruppen	Wahlpflichtprojekt 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 einen neuartigen Plattenspieler entworfen und präsentiert. Recherche, Wissenstransfer aus verschiedenen Fachgebieten (Physik, Mechanik, Materialwissenschaft, Ergonomie, Marketing etc.). Ideenfindung unter Berücksichtigung von Zielgruppen. Benutzerszenarien, Konzeptvisualisierung und Umsetzung im 1:1 Modell (Kein Funktionsprototyp).
Inhalte	Die erste Aufgabenstellung besteht aus der Marktrecherche und Untersuchung der Szene rund um die Vinylplatte. Danach folgen Besuche und Interviews bei verschiedenen Anbietern von Plattenspieler und die Bedürfnisabklärung bei Kund_innen sowie Projektpartnern. Daraus wird ein Szenario entwickelt. Im zweiten Teil werden die Erkenntnisse aus der Recherche, dem Szenario und dem Moodboard in Entwürfe und Varianten erarbeitet, zeichnerisch dargestellt und

	mit einfachen Arbeitsmodellen umgesetzt.
Bibliographie / Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Formfächer / ZHDK - Ultra Light_Super Strong / Neue Werkstoffe für Gestalter - Nano Materialien in Architektur, Innenarchitektur und Design - Handbuch Material Technologie / Nicola Stattmann - Materiology / Handbuch für Kreative: Materialien und Technologien
Leistungsnachweis / Testatanforderung	mind. 80% Anwesenheit und bestandene Schlusspräsentation. Bewertet werden Szenario, Moodboard, Konzept, Präsentationen, Plattenspieler Modell und Visualisierungen.
Termine	14.11. - 20.12.2018
Dauer	22 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	<p>Projektpartner ist: HiFiction AG Stäffelistrasse 6 CH-8409 Winterthur Herr Micha Huber www.tonarm.ch</p> <p>Input und Anwendung zum Thema Marketing und Szenario mit Frederic Poppenhäger Input zum Thema "Empirische Forschungsmethoden" mit Christoph Müller</p>