

30.06.2021 15:30 – 18:00 Uhr
aspermobil LAB: UNI IN DER SEESTADT
HANDOUT



Das aspermobil LAB ladet Sie/Dich herzlich zu Präsentation und Diskussion im Format „Uni in der Seestadt“ ein! Studierende der Informatik der TU Wien stellen Semesterprojekte im ONLINE.mobil LAB vor.

Ihr/Dein Feedback als Seestadt Expert*in ist gefragt!

Die Lehrveranstaltungen Design Thinking, Design Studies und Projekte aus Medien und Human-centered Computing behandeln Forschungsfragen und entwickeln Werkzeuge zu Mobilität und Stadt mit Schwerpunkt Smart City Seestadt.

Geplanter Ablauf und Themenschwerpunkte

15:30	Willkommen und Einstieg aspermobil LAB
15:40	6 Präsentationen der Lehrveranstaltung „Design Studies“
17:15	Pause
17:30	1 Präsentation der Lehrveranstaltung „Design Thinking“
17:45	1 Präsentation „SeeSpiel“
18:00	Möglichkeit des informellen Austauschs im virtuellen Projektraum

Einstieg jederzeit möglich. Schau vorbei, diskutieren Sie mit oder hören einfach zu, welche Fragen, Ideen und Vorschläge die Studierenden zur Seestadt entwickelt haben.

Online mobil LAB Zoom: <https://tuwien.zoom.us/j/707669560>
Meeting-ID: 707 669 560, Passwort: amLAB1220

<https://media.tuwien.ac.at>

<https://www.mobillab.wien/dein-feedback-zu-studierendenprojekten-in-der-seestadt/>



Informatics



30.06.2021 aspermobil LAB: UNI IN DER SEESTADT

Wenn möglich Bitte mit Headset teilnehmen und Mikrofon beim Zuhören deaktivieren. Besonders am Beginn und Ende, bei Präsentation und bei Wortmeldungen, Fragen und Feedback gerne die Kamera freischalten.

Parallel werden Fragen im Chat gesammelt. Wir hoffen auf eine spannende Diskussion!

Fragen und Anregungen zum Format Uni in der Seestadt gerne an:

hilda.tellioglu@tuwien.ac.at

claudia.kurz@mobillab.wien

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspermobilab.wien>

[facebook.com/aspermobilab](https://www.facebook.com/aspermobilab)

[@aspermobilLAB](https://twitter.com/aspermobilLAB)



Lehrveranstaltung: „Design Studies“

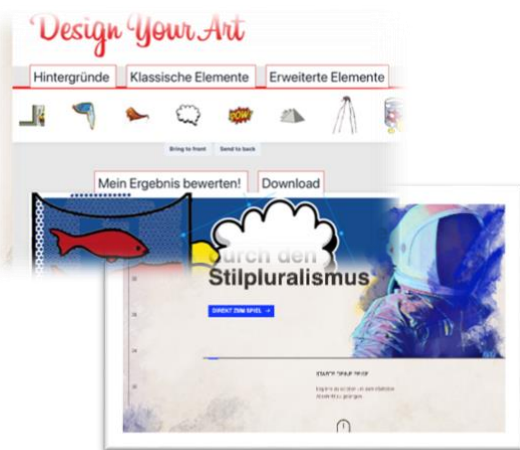
Prof. Dr. Hilda Telliöglu

Einführung in den Forschungsbereich Design Studies, Design Research sowie Theorien und Geschichte des Designs. Designing wird in seiner Komplexität, Transdisziplinarität und Multimodalität im Spannungsfeld von Kunst, Technik und Wissenschaft, zwischen Theorie und Praxis dargestellt.

Gruppe 1:

Eine Fallstudie über den Design-Prozess einer „verspielten“ Kunst-Lektion für ein Online-Schulbuch

Silke Buchberger, Dragos-Alexandru Gabor, Vasilena Kisova, Andreea Roman und Rafael Vreacar



Es geht um die Beobachtung und Analyse des Design-Prozesses einer Gruppe von vier Studierenden, welche eine interaktive Kunst-Lektion für ein Online-Schulbuch basierend auf einem “gameful” (“verspielt” mit Bezug auf Computerspiele) Ansatz für die Lehrveranstaltung “Gameful Design” designed haben.

Gruppe 2:

Wenn Müll zu Design wird und Post It Notes die Kreativität anregen

Martin Szalay, Eva Jobst, Raffaella Pichler und Maximilian Zenz



Hier werden zwei Artikel verglichen: Einer beschäftigt sich mit der Nutzung von Post-It in Designprozessen, der andere untersucht, wie sich sparsame Haushalte organisieren.

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspermobillab.wien>

[facebook.com/aspermobillab](https://www.facebook.com/aspermobillab)

[@aspermobilLAB](https://twitter.com/aspermobilLAB)



Gruppe 3:

Eine Perspektive auf prozedural generierte Architekturdwürfe und gerierende Grammatiken

Julia Kleinförchner, Maximilian Staats, Andreas Brunner, Patrick Gietl

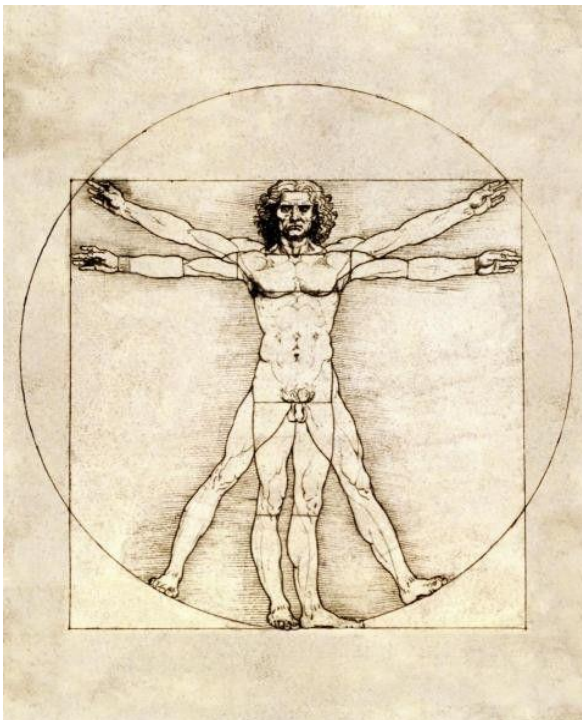


In diesem Vortrag geht es einerseits um die Design Thinking Modelle und ihre Nutzung im architektonischen Entwerfen. Andererseits werden generierende Grammatiken präsentiert, die eine computerbasierte formale Theorie zur Produktion von Artefakten ist.

Gruppe 4:

Eine anthropologische Sicht auf Design

Arina Zubkova, Marko Kadic, Ivana Bracun, Alin Munteanu-Calen und Alexandra Sofia Rau



Jeder ist ein Designer. Dazu werden zwei Fallstudien präsentiert: Design Games in dänischen Gefängnissen und ein Aquarium in einer pädiatrischen Onkologiestation.

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspermobillab.wien>

[facebook.com/aspermobillab](https://www.facebook.com/aspermobillab)

[@aspermobilLAB](https://twitter.com/aspermobilLAB)



Gruppe 5:

Kartendecks, die im partizipativen Design in Altersheimen angewendet werden

Doris Maria Rhomberg, Katharina Weindl, Tobias Batik und Helmut Michael Luu

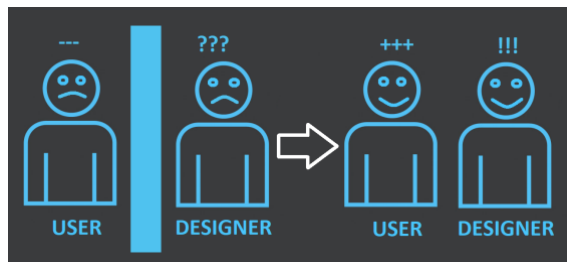


Hier wird eine Studie in einem Altersheim präsentiert, in dem die Interaktion zwischen älteren Personen gefördert wird. Der Ansatz ist ein partizipativer. Ein weiterer Aspekt der Präsentation ist über die Kreativität, welche durch Kartendecks ermöglicht werden.

Gruppe 6:

Überwindung der Grenzen zwischen Benutzer*innen und Designern - Von der visuellen Zugänglichkeit zu weichen Problemen

Leonie Widmann, Adrian Hufnagel, Sabrina Werdinig und Daniel Grandits



In diesem Vortrag geht es um die Barrieren zwischen Nutzer*innen und Designern und wie diese überwunden werden können.

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspermobilab.wien>

[facebook.com/aspermobilab](https://www.facebook.com/aspermobilab)

[@aspermobilLAB](https://twitter.com/aspermobilLAB)



Lehrveranstaltung: Design Thinking: Explorative Prototyping

Prof. Dr. Hilda Tellioglu

Die LVA beinhaltet eine methoden- und technikengeführte Gruppenarbeit anhand eines Jahresthemas. In dieser LVA geht es um eine evaluative Entwicklung eines interaktiven und greifbaren Systems. Anhand eines definierten Projektthemas wird die Komplexität eines Designprozesses dargestellt. Es werden wissenschaftliche und kreative Methoden und Techniken gelehrt, die für die Bewältigung des Designprozesses eingesetzt werden können.

#SeeSpiel

Sabrina Martina Burtscher, Eva Jobst, Klara Otepka, Nasim Rezaei, Carlos Gabriel Rodriguez Lopez und Albrecht Völkl



SeeSpiel ist ein Prototyp eines für die Seestadt entwickelten interaktiven Stadtspiels. Das online Spiel, welches die Stadt als seinen Spielplan nutzt, zeigt Kunst im öffentlichen Raum, indem es die Spieler*innen durch die Stadt führt und sie auf interessante Orte aufmerksam macht.

Eine beispielhafte Spielaufgabe würde dem/der Spieler*in sagen, er/sie soll zu dem Ort gehen an dem das Zitat "You wake up and everything feels okay again, for a bit ... gefunden werden kann und bei Ankunft am Ort zu finden und zu scannen Ein QR-Code oder ein RFID-Tag. In diesem Beispiel ist der/die Spieler*in eingeladen, Stefan Sagmeisters Wandbild „Beautification“ in der Nähe des Sees zu sehen.

gefördert von:



abgewickelt von:

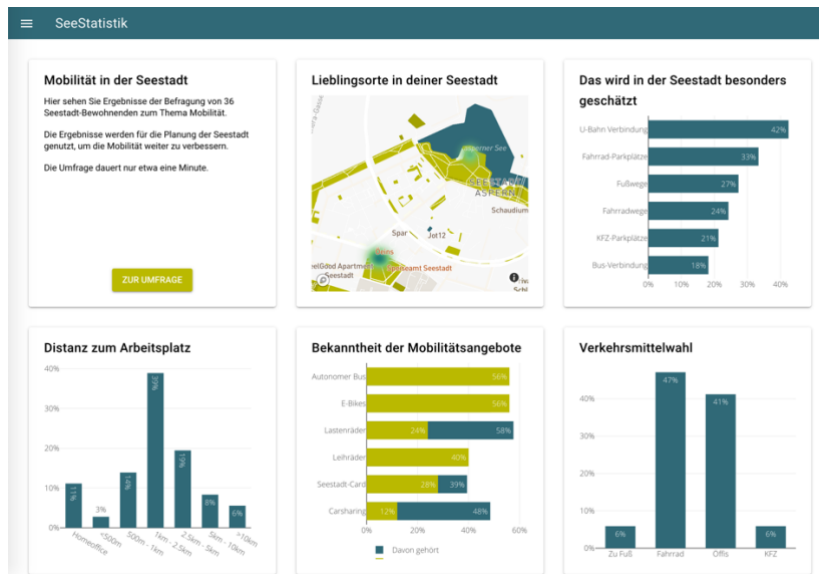


<http://aspermobillab.wien>

[facebook.com/aspermobillab](https://www.facebook.com/aspermobillab)

[@aspermobilLAB](https://twitter.com/aspermobilLAB)





www.seestatistik.wien

SeeStatistik ist eine interaktive Plattform für Echtzeitumfragen der Seestadt. Die Website wurde so konzipiert, dass die Umfrageergebnisse live auf einem Bildschirm in der Seestadt dargestellt werden können. Dort können Passant*innen nicht nur interessante Statistiken sehen, sondern über einen QR-Code auch direkt an der Umfrage teilnehmen.

