



Constanze Langer, MA
Wiss. Studiengangskordinatorin Interaction Design
constanze.langer@hs-magdeburg.de

Prof. Dr. Christine Strothotte
Studiengangleitung
christine.strothotte@hs-magdeburg.de

Online-Atelier: Design

In der Designausbildung ist in der Projektarbeit, dem Entwurf, das ungeschriebene Gesetz Konsens, dass die enge, direkte Zusammenarbeit im Team sowie die unmittelbare Nähe von Professor_in und Studierenden entscheidend für die Qualität der Lehre sind.

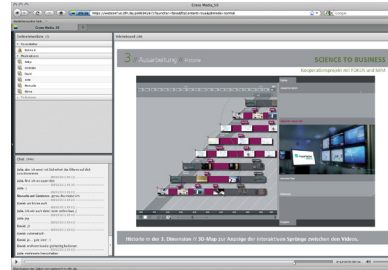
Funktionieren dann Design-Projekte auch in der Weiterbildung, wenn Studierende sich und die Lehrenden nur dreimal einen Tag lang im Semester an einem Ort treffen und ansonsten online studieren?

Im hier gezeigten Projekt **Science2Business** mit zwei Fraunhofer Instituten, wurden Interaktionskonzepte für non-lineare Videos entwickelt.

“ Es wurden viele neue Ideen entwickelt, die wir als neue Funktionen in die Lösung integrieren können. “

Robert Seeliger, Fraunhofer FOKUS

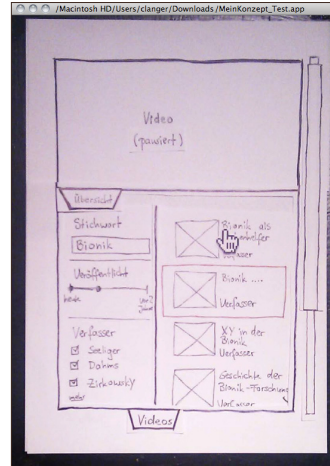
Online-Werkzeuge:



Entwurf: Manuela Rohde

Virtuelle Projekttreffen:

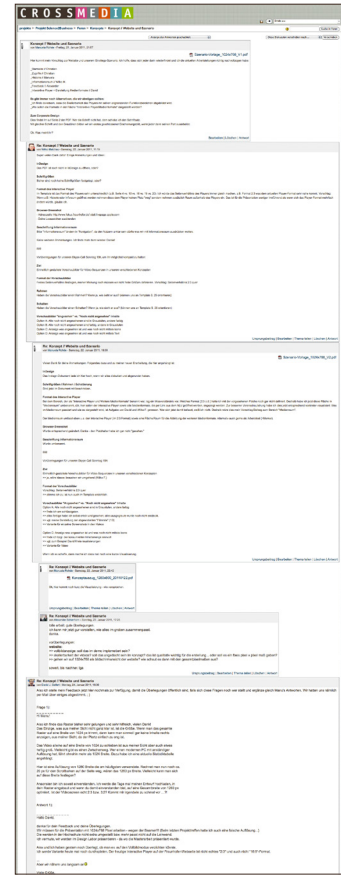
Nach Bedarf trifft sich die Projektgruppe in Adobe Connect zum Austausch.



Prototyp: Wilko Malchau

PaperPrototyping und Animationen:

PaperPrototypes werden fotografiert und als Flash-Simulation oder als Animated Gif auf Moodle hochgeladen und dort besprochen.



Foren und Wikis:

Beiträge werden kommentiert und ein reger Diskurs findet statt. Konzepte werden u. a. über PDFs, Animierte Gifs und Flash-Animationen kommuniziert.

Projektverlauf: 4 Präsenz- & 3 Online-Phasen im Semester = 85% Online

21.10.2010: Kick-Off

16.11.2010: Vor-Ort-Termin Fraunhofer FWMH
ab 27.11.2010: Entwurfsphase

2.1.2011: Vor-Ort-Termin Fraunhofer FWMH
ab 8.1.2011: Erstellung Content Styleguide
Ergebnispräsentation

Online-Methodenrepertoire

Wir haben ein Methodenrepertoire entwickelt, das die klassischen Designmethoden, wie Brainstorming, Scribbeln, Paper Prototyping oder Usability Testing für das eLearning verfügbar macht und vor allem intensive Feedback-Möglichkeiten eröffnet, um die zwingend notwendige Atelier-Atmosphäre des direkten Austausches auch online herzustellen.

Methoden
Journalistische Theorie und Methoden siehe Curriculum: www.ma-crossmedia.de
Design Methoden
Digitale Mediengeschichte
Kreativitätstechniken
Design Patterns
Informationsarchitektur
Navigation und Interaktion
Prototyping: Scribbles, Paper, Wireframes
Interactive Prototyping: Look & Feel
Usability Methoden: Inspektionsmethoden
Usability Methoden: Empirische Methoden
Management Methoden
siehe Curriculum: www.ma-crossmedia.de

Skills
Journalistische Skills siehe Curriculum: www.ma-crossmedia.de
Design Skills
Fotografie, Bildbearbeitung, Retusche
Visuelle Kommunikation: Print
Visuelle Kommunikation: Online
Farbe Digital
Icon-Entwicklung: Jeder Pixel zählt
Screenentwurf in Photoshop
Interaktion in Flash
Styleguides: How to communicate design
Management Skills
siehe Curriculum: www.ma-crossmedia.de
Technische Online-Skills
siehe Curriculum: www.ma-crossmedia.de

Virtuelle, räumlich verteilte Teams

Vor allem eine Situation, für die eine konsensuale Entscheidung angestrebt wird, erfordert intensiven Austausch. Aufgrund der eingeschränkten Kommunikation (wenig bis keine Körpersprache, Gestik und Mimik), muss dem Abwägen von Argumenten und dem Diskutieren von Bedenken viel Raum und Zeit eingeräumt werden. Das Feedback muss erfahrungsgemäß ausführlicher ausfallen, was im Projektplan berücksichtigt werden sollte.

Fazit

Räumlich verteilte Teams können die Verantwortung übernehmen, wie das Team zu Entscheidungen kommen möchte und wie der konkrete Projektplan aussieht. Das gemeinsame Bekenntnis zu einem konkreten Ziel schafft die nötige Verbindlichkeit und intrinsische Motivation des Teams – unabhängig von der Projektleitung. Diese kann sich darauf fokussieren, die Bandbreite der Varianten und mögliche Arbeitsschritte darzustellen und den Diskurs zu moderieren.