

INHALT

Vorwort	013
---------	-----

Foyer	015
-------	-----

Willkommen! – Zur Ausstellung – Kommunikation mit Dingen? – Was ist Design? – Die interessanten Dinge sind nicht unbedingt Dinge – Darf *ich* Sie durch die Ausstellung geleiten? – Fragestellungen & Ausblick auf die drei Räume – Ein Hinweis noch, bevor es losgeht – Fragen, Notausgänge und Abkürzungen – Was gibt es noch zu sehen?

Café	027
------	-----

Raumplan – Themenpfade – Was ist ein Exponat?

Exponat 1: Wie sieht ein Exponat aus und was bewirkt es im Text?

Raum [1] – Design und implizites Wissen

1.1 Die Tastatur	038
------------------	-----

Exponat 2: Zusammengewachsen – Tastatur und Bildschirm

1.1.1 Was wird gestaltet?	040
1.1.2 Was ist ein Interface?	043
1.1.3 Formen aufbrechen	046
1.1.4 Formen beibehalten	047
1.1.5 Das Schreiben	048

1.2 Was tun wir, wenn wir etwas wissen?	051
---	-----

Exponat 3: Buchstabenleere Tastatur

1.2.1 Was heißt wissen?	052
1.2.2 Rules of Art – von explizitem und implizitem Wissen	057
1.2.3 Implizites Wissen	061

1.3	Werkzeuge – You are what you use	068
	Exponat 4: Werkzeug Bleistift	
1.3.1	Was ist ein Werkzeug?	069
1.3.2	Werkzeuge in der Struktur impliziten Wissens	070
1.3.3	Design ist Machen ist Denken?	072
1.3.4	Vom Zeichnen und Entwerfen	074
1.4	Vom Verstehen und Wahrnehmen – sich wundern	077
	Exponat 5: Was können uns Sinnestäuschungen über unsere Wahrnehmung erzählen?	
1.4.1	Was bedeutet verstehen?	078
1.4.2	Verstehen lernen	080
1.4.3	Wie entwickelt sich die Wahrnehmung im Design?	081
1.4.4	Wie viele Sinne hat man als Mensch? Die unterschätzte Haptik	083
1.4.5	Gestalten und Gestalt	086
1.4.6	Man sieht nur, was man weiß Auf der Suche nach Brüchen	090
1.5	Kreativität und Repertoire	093
	Exponat 6: Ideen hervorzaubern	
1.5.1	Was bedeutet kreativ sein?	094
1.5.2	Problemlösung und Kreativität	095
1.5.3	Ein Repertoire an Erfahrungen	097
1.5.4	Was bedeutet entwerfen? Projektivisches Erkennen	098
1.6	Conclusio Intuitiv benutzbar Übergang Raum 2	101

Raum [2] – Praxis der impliziten Vermittlung

2.1	Materialdenken	113
	Exponat 7: Metalldrucklampe	

2.1.1	Design und Material	114
2.1.2	Material und Nutzung	115
2.1.3	Materialeinsatz und Fertigungstechnik	116
2.1.4	Typischer, ehrlicher oder authentischer Materialeinsatz	119
2.2	Formdenken	121
	Exponat 8: Drehen oder drücken?	
2.2.1	Affordances	122
2.2.2	Irreführende Formen	124
2.2.3	Form Gestalten	125
2.2.4	Form Physical Constraints	129
2.2.5	Sprache der Formen, Sprache der Produkte Form und Bedeutung	130
2.2.6	Die Sprache der Formen erlernen	133
2.2.7	Form öffnen	134
2.3	Farbe	136
	Exponat 9: Warm und kalt	
2.3.1	Farbe und Design	137
2.3.2	Farbe und Licht	139
2.3.3	Farben im sozialen Zusammenhang Farbe bekennen	140
2.4	Geräusch und anderes Unterschätztes	142
	Exponat 10: Achtung, heiß!	
2.4.1	Geräusche und mehr	143
2.4.2	Sound-Design Sound-Branding	144
2.4.3	Geruch	146
2.4.4	Haptik	147
2.4.5	Interface Revisited Design geht unter die Haut	149
2.5	Familien	151
	Exponat 11: Produktfamilien	
2.5.1	Familienähnlichkeiten	152
2.5.2	Branding und Corporate Identity	154

2.6	Thoughtless Acts Design Dissolving in Behaviour	156
	Exponat 12: Thoughtless Acts – Design Dissolving in Behaviour	
2.6.1	Nahtlose Übergänge	157
2.6.2	Affekttechniken	158
2.6.3	Thoughtless Acts Den Bedeutungen nachgehen	160
2.6.4	Non-Intentional Design	165
2.7	Dinge herausfinden	169
	Exponat 13: Spuren lesen	
2.7.1	Noticing An der Grenze zwischen unsichtbar und sichtbar	172
2.7.2	Spuren	173
2.7.3	Problematisieren im Designprozess	177
2.7.4	Empathy Tools	179
2.7.5	Verständigung	182
2.8	Conclusio Heimliche Absichten Übergang Raum [3]	184
	Atrium – Implizite Vermittlung	193
	Zugänge – Interferenzen	

Raum [3] – Von der Notwendigkeit, bewusst zu gestalten

3.1	Mensch und Technik	223
	Exponat 14: Türen, die in die Irre führen	
3.1.1	Türen, die in die Irre führen	224
3.1.2	Vermittlung Mensch und Technik	225
3.1.3	Bedienung	228
3.2	Wem dient Design?	230
	Exponat 15: Spielzeug	
3.2.1	Design und Marktwirtschaft	232

3.2.2	User-centered Design	238
3.2.3	Weltbild bestimmt Gestaltung	243
3.3	Gute Dinge – böse Dinge?	250
	Exponat 16: Guter Kaffee, böser Kaffee	
3.3.1	Good Design	251
3.3.2	Tools for Conviviality	253
3.3.3	Gewohnheiten und Kontexte	254
3.3.4	Design for Debate – Lösen aus dem Hintergrund	256
3.3.5	Design und gesellschaftliche Realität	258
3.4	Macht gestalten	260
	Exponat 17: Hostile architecture	
3.4.1	Machtverhältnisse in Produkte integriert	261
3.4.2	Das Zielgruppenmantra	265
3.4.3	Verändern, ohne zu verändern	267
3.5	Design, Probleme und Sprache	270
	Exponat 18: Dein Problem ist deine Lösung	
3.5.1	Probleme gibt es nicht einfach	270
3.5.2	Wicked Problems Unzählbare Probleme	274
3.5.3	Wohin tragen Metaphern im Design?	278
3.6	Conclusio Design und Verantwortung	284
	Exponat 19: Geschlossene Fenster	
	Shop	295
	Weiterführende Fragestellungen – Fundstücke	
	Werkstatt	301
	Notizen zur Entstehung der Ausstellung Begegnungen – Die forschende Person als Werkzeug – Zur Identität der Interviewpartner – Der Unterschied zwischen forschen und darstellen Schritte zur Ausstellung – Darstellungsprozess als Forschungsprozess – Lernen in der Ausstellung	

Leseraum	315
----------	-----

Kontextualisierung | Positionierung

Bilder- und Tabellenverzeichnis	329
---------------------------------	-----

Index	331
-------	-----

Bibliografie	332
--------------	-----

Impressum	340
-----------	-----