

Script generated by TTT

Title: groh: profile1 (09.04.2014)

Date: Wed Apr 09 08:25:39 CEST 2014

Duration: 83:33 min

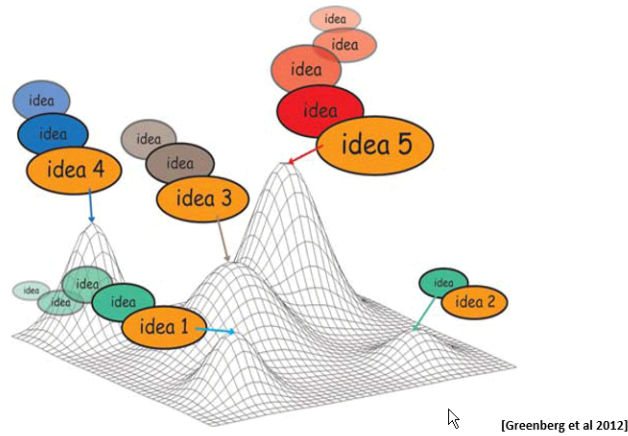
Pages: 19

Introduction Assignment 1

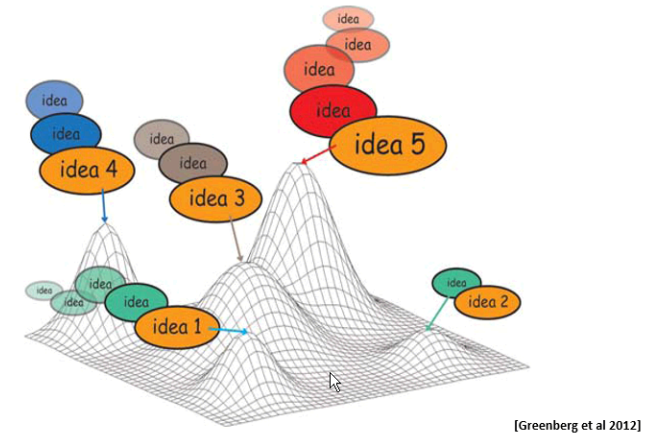
PD Dr. Georg Groh

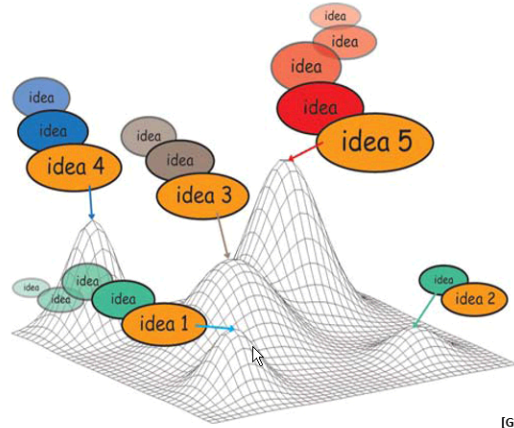
Assignment 1 heavily relies on the literature [Greenberg et al 2012] [Buxton 2007] [Slides Greenberg et al 2012] [Wörndl, Schulze, 2013] which will not separately be cited every time for reasons of readability

Getting the Right Design / the Design Right

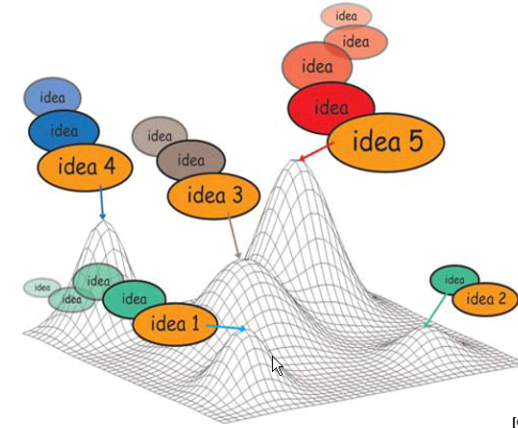


Getting the Right Design / the Design Right

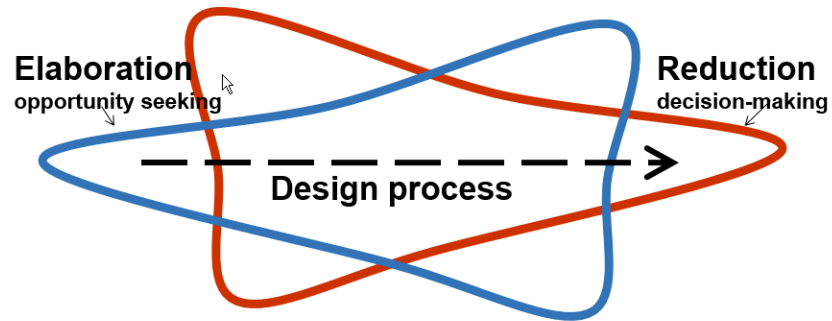




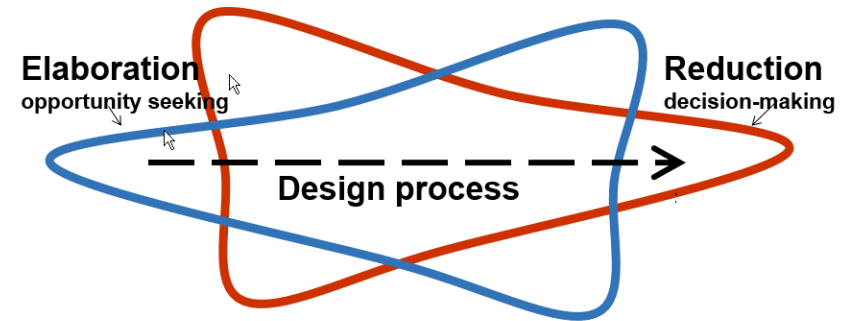
[Greenberg et al 2012]



[Greenberg et al 2012]

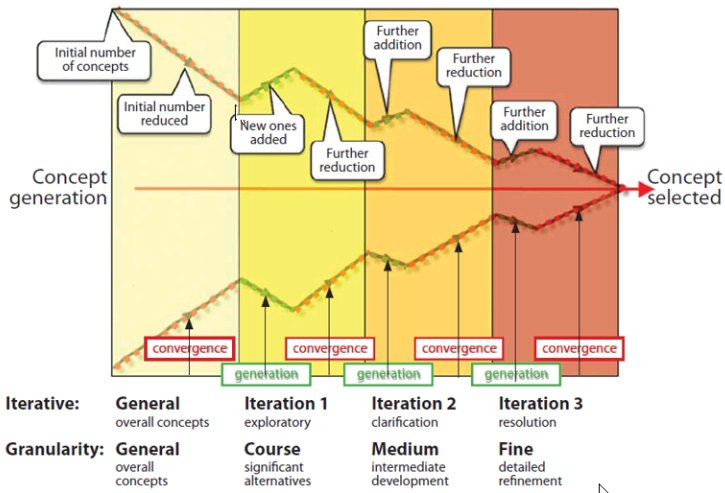


[Greenberg et al 2012]



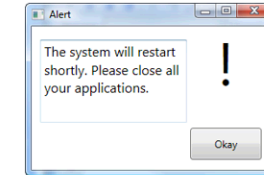
[Greenberg et al 2012]





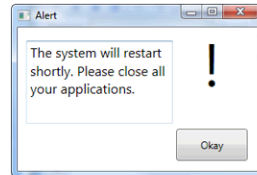
[Greenberg et al 2012]

<u>SKETCH</u>		<u>PROTOTYPE</u>
EVOCATIVE	→	DIDACTIC
SUGGEST	→	DESCRIBE
EXPLORE	→	REFINE
QUESTION	→	ANSWER
PROPOSE	→	TEST
PROVOKE	→	RESOLVE
TENTATIVE	→	SPECIFIC
NONCOMMITTAL	→	DEPICTION



[Greenberg et al 2012]

<u>SKETCH</u>		<u>PROTOTYPE</u>
EVOCATIVE	→	DIDACTIC
SUGGEST	→	DESCRIBE
EXPLORE	→	REFINE
QUESTION	→	ANSWER
PROPOSE	→	TEST
PROVOKE	→	RESOLVE
TENTATIVE	→	SPECIFIC
NONCOMMITTAL	→	DEPICTION



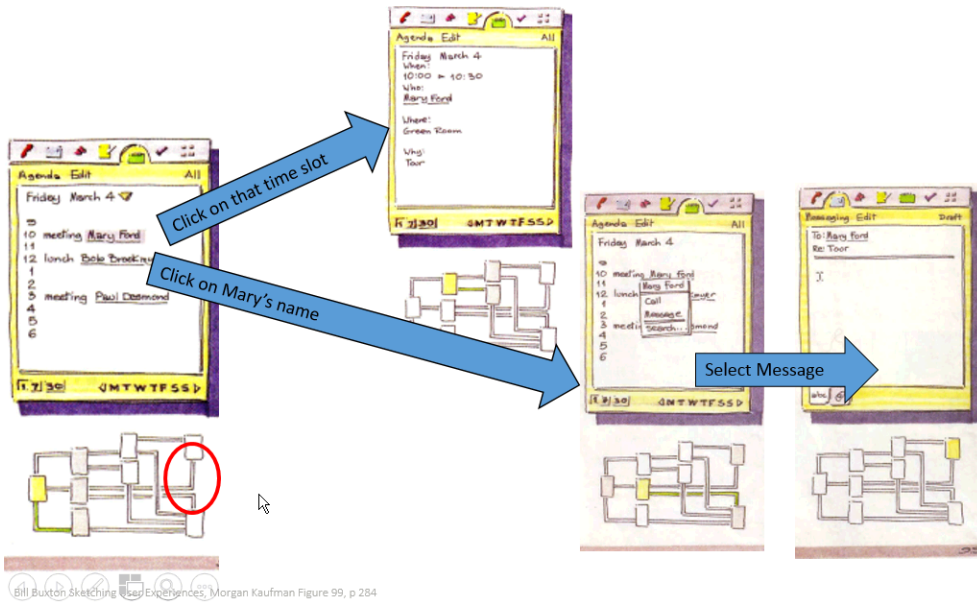
[Greenberg et al 2012]

1. State your design challenge
2. Generate 10+ different design concepts that addresses that challenge
3. Reduce the number of design concepts OR repeat
4. Choose the most promising concept(s)
5. Produce 10 details / variations of that concept
6. Present your ideas to a group
7. As your ideas change, sketch them out

[Greenberg et al 2012]

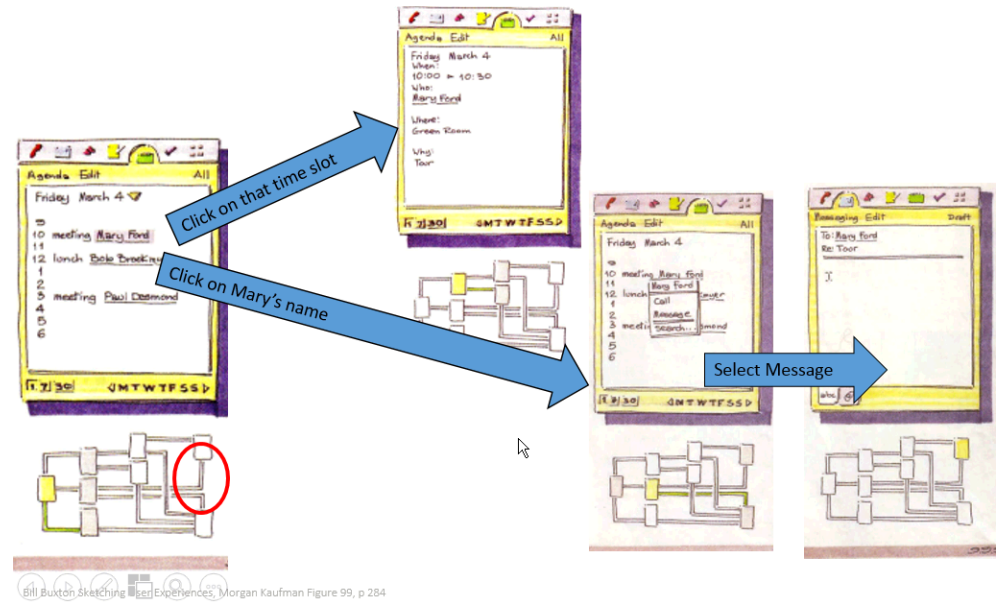
Storyboards - Variations

Diagrams indexed with overview maps

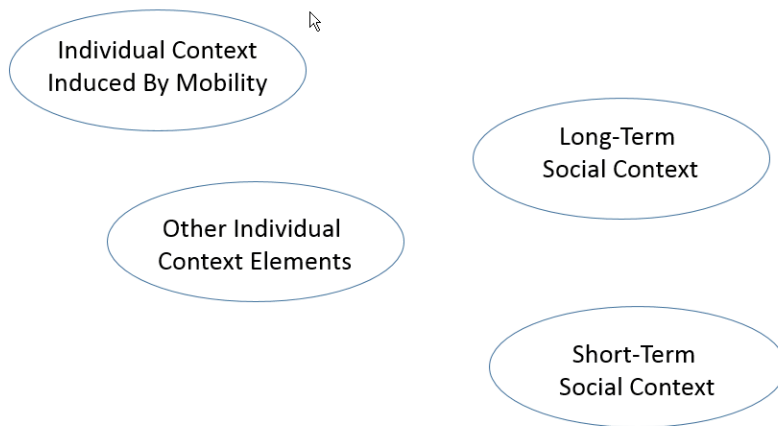


Storyboards - Variations

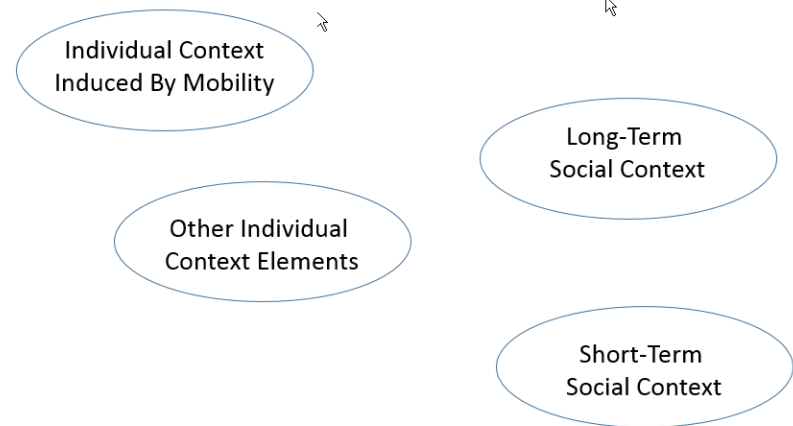
Diagrams indexed with overview maps



Location-Based Mobile Social Game



Location-Based Mobile Social Game



UAM


FAKTEN UAMO

gegründet: 2003 als gemeinnütziger Verein

teilnehmende Künstler:
mehr als 300 bisher

teilnehmende Städte bisher:
Rio de Janeiro, Los Angeles, London, Amsterdam, Köln, Salvador da Bahia, Gyumri, Helsinki, Zurich, Kairo, Seoul, Sofia, Wien, Valenciar Ebene.

Festivals
2004
2007 - It's about to blow up!
2008 - Cheap like wow
2009 - Perforation
2010 - Konsens Nonsense
2011 - Ultra Social
2013 - Play Time



UAMO CITY TOUR 2014

In 7 Städten finden Ausstellungen/Veranstaltungen zum Thema „Pretty Ugly“ statt. Alle Arbeiten aus den Städten werden im Oktober beim UAMO Festival gezeigt.

Hier soll auch das Game mit den geschaffenen Städte-Territorien in den realen Ausstellungsraum übertragen werden - ob als Projektion, Roboterparcour oder platzende Ballons...

DAS BESTIMMST DU !

WARUM MACH ICH DA MIT ?


RUHM
Das Game wird innerhalb der UAMO Community und in 7 Städten und den dortigen Netzwerken kommuniziert. Ausserdem wird es auf dem Festival selbst den Besuchern vorgestellt (16.10-19.10.2014).

SOCIAL GEDANKE
Innerhalb des Games werden User aus verschiedensten Ländern Ihr virtuelles Städte-territorium erschaffen.

KOPPLUNG VIRTUELLER/REALER RAUM
Das Game wird innerhalb des UAMO Festivals in München (~4000 Besucher an 4 Tagen) eine repräsentative Fläche erhalten. Die online geschaffenen Inhalte werden im realen Ausstellungsraum zu sehen/erfahren sein

WELCHE STÄDTE NEHMEN 2014 TEIL ?

Zürich - „Rote Fabrik/Dock 18“
Accra (Ghana) - „Afrocentric Art“
San Francisco/Berkeley - „The Hippie Spot Berkeley“
Linz - „Raumschiff“
Florenz - „RiotVan“
Berlin - „Institut für alles Mögliche/Abteilung für alles Andere“
Leuven - „Opek“



UAMO CITY TOUR 2014

In 7 Städten finden Ausstellungen/Veranstaltungen zum Thema „Pretty Ugly“ statt. Alle Arbeiten aus den Städten werden im Oktober beim UAMO Festival gezeigt.

Hier soll auch das Game mit den geschaffenen Städte-Territorien in den realen Ausstellungsraum übertragen werden - ob als Projektion, Roboterparcour oder platzende Ballons...

DAS BESTIMMST DU !

WARUM MACH ICH DA MIT ?

RUHM
Das Game wird innerhalb der UAMO Community und in 7 Städten und den dortigen Netzwerken kommuniziert. Ausserdem wird es auf dem Festival selbst den Besuchern vorgestellt (16.10-19.10.2014).

SOCIAL GEDANKE
Innerhalb des Games werden User aus verschiedensten Ländern Ihr virtuelles Städte-territorium erschaffen.

KOPPLUNG VIRTUELLER/REALER RAUM
Das Game wird innerhalb des UAMO Festivals in München (~4000 Besucher an 4 Tagen) eine repräsentative Fläche erhalten. Die online geschaffenen Inhalte werden im realen Ausstellungsraum zu sehen/erfahren sein

WELCHE STÄDTE NEHMEN 2014 TEIL ?

Zürich - „Rote Fabrik/Dock 18“
Accra (Ghana) - „Afrocentric Art“
San Francisco/Berkeley - „The Hippie Spot Berkeley“
Linz - „Raumschiff“
Florenz - „RiotVan“
Berlin - „Institut für alles Mögliche/Abteilung für alles Andere“
Leuven - „Opek“

UAMO

► URBAN ► ART & ► MEDIA ► ORGANISATION

KONTAKT

Organisation
UAMO e.V. | www.uamo.info

Festivallleitung
Johannes Blank | UAMO e.V.

info@uamo.info
www.uamo.info

Anspruchspartner
Johannes Blank
info@uamo.info
+49 (0) 179 - 10 26 135