

Inhalt

Danksagung | v

Kurzbeschreibung | vii

1 Einleitung | 1

2 Von der Funktion zum Medium | 9

2.1 Die «Form» und ihre anderen Seiten | 9

«Form» und Funktion

«Form» und Kontext

«Form» und Medium

Zusammenfassung

2.2 Design-Kompetenz und Design-Verantwortung | 21

Starke Trennung: Design als Problemlösen

Schwache Trennung: Design als
professionelle Praxis

Prozessphasen: Design als Variation

2.3 Probleme mit der Trennung von Design und Gebrauch | 34

Wissen und Entwurf

Perfekte Passung

Entfähigen

Simulieren

2.4 Ein Prozessmodell zum Vergleich konstruktivistischer Designansätze | 46

Jonas' generisches Prozessmodell

Vergleich von «Antizipation des Gebrauchs»
und «Repräsentation der Benutzer»

- 2.5 Vier Wege zum konstruktivistischen Design | 52
 - Benutzerorientiertes Design (boD)
 - Partizipatives Design (pD)
 - Nichtintentionales Design (niD)
 - Kritisches Design (kD)
- 2.6 Die Brücken über die Lücken | 56
 - Benutzerorientiertes Design: Warten auf die nächste Iteration
 - Partizipatives Design: Flächendeckende Zusammenarbeit
 - Nichtintentionales Design: Nicht viel Reflektion in Aktion
 - Kritisches Design: Debatten anstoßen
- 2.7 Schlussfolgerungen | 65
- 3 Aneignung provozieren | 67**
 - 3.1 Aufnahme, Aneignung, Umnutzung | 68
 - Designempfehlungen zur Aneignung
 - 3.2 Aneignung im experimentellen Design | 75
 - Entwerfen als Forschungspraxis
 - Irritation als Designstrategie
 - Form und Gegenstand
 - 3.3 Von Theoriekonzepten zu Gestaltungsannahmen | 90
 - Formverschiebung durch Irritation
 - Prozessorientierte und strukturorientierte Gegenstände
 - Situationsabhängigkeit
 - 3.4 Gestaltungsannahmen und Forschungsfragen | 94
- 4 Bedeutung konstruieren | 97**
 - 4.1 Konstruktion im Material | 98
 - Elektronische Textilien
 - Transfer als Designmethode
 - Funktionale Analogien
 - 4.2 Die Prototypen | 106
 - Wavecap
 - Undercover

- Shuffle Sleeve
- Prototypen, keine Produkte
- 4.3 Die «objektive» Bedeutung | 121
 - Objektive Hermeneutik
 - Rekonstruktion aus Designersicht
 - Rekonstruktion aus Benutzersicht
- 4.4 Konstruktion im Gebrauch | 125
 - Die Interpreten
 - Die Interviewsituation
- 4.5 Auswertungskategorien | 127
 - Ähnlich, leicht abweichend, stark abweichend
 - Mittelbare und unmittelbare Eigenschaften
- 4.6 Zusammenfassung | 134

- 5 Gespräch, Gebrauch, Bedeutung | 137**
- 5.1 Antizipation und Abweichung | 137
 - Vorwissen und Abduktion
 - Mittelbare und unmittelbare Eigenschaften
 - Struktur und Prozess
 - Situationsabhängigkeit
- 5.2 Die Ausprägung der Interfaces | 150
 - Wavecap
 - Undercover
 - Shuffle Sleeve
- 5.3 Zusammenfassung | 157

- 6 Potenzial und Aktualität | 159**
- 6.1 Kognition | 159
 - «Graded structure», Features und Dimensionen
 - Gegenstandseigenschaften und Konzeptzuordnung
 - Zusammenfassung
- 6.2 Semiose | 168
 - Die Peirceschen Zeichenklassen
 - Interaktion als Zeichenproduktion
 - Abduktion, Induktion, Deduktion

Die «Grundlage» der Zeichenproduktion
Zusammenfassung

6.3 Netzwerke | 182

Die Unersetzbarkeit des konkreten Dings
Die Vertrautheit des Unmittelbaren
Kognitive Kompetenzen
Zusammenfassung

6.4 Formverschiebungen beobachten | 186

7 «Form» und Gegenstand | 191

7.1 Schlussfolgerungen | 192

Praxis
Ausbildung
Forschung

7.2 Gebrauch, Kritik, Partizipation | 204

Partizipatives Design
Kritisches Design
Seltsame Sachen und kritischer Gebrauch

7.3 Offene Fragen zur Methode | 208

Beobachtung und Dokumentation von
Bedeutungen
Rahmenbedingungen
Interpreten

7.4 Design als eine Form der Forschung | 211

8 Anhang | 213

8.1 Fragebogen zur Auswahl der Interpreten | 213

8.2 Halbstrukturierter Fragebogen als
Interviewleitfaden | 216

8.3. Abbildungsverzeichnis | 219

8.4. Literatur | 221