

Un-useless Workshop

Brich UX Regeln und entwirf neu wie wir durch körperliche, physische Interaktion mit digitalen Medien umgehen. In diesem Workshop erkunden die Teilnehmenden ihr Potenzial und bauen etwas inspirierend un-unnützlich.

Kurzüberblick

Der «Un-useless Workshop» ist ein Format für Designer:innen und neugierige Macher:innen, die digitale Interaktion wieder über den Körper denken wollen. Im Zentrum steht nicht die perfekte Lösung, sondern eine einzelne, unerwartete Interaktion, die mit einfachen Mitteln gebaut und sofort ausprobiert wird.

Das Format kombiniert drei Haltungen: «Chindogu» als absichtlich unperfektes, anarchisches Werkzeug, «Bricolage» als Arbeiten mit dem, was vorhanden ist, sowie «Tinkering» als Lernen durch spielerisches Bauen.

Dieses Dokument ist so geschrieben, dass du den Workshop ohne zusätzliche Unterlagen durchführen kannst.

Ziele und Lernversprechen

Am Ende des Workshops haben Teilnehmende:

- mindestens eine unkonventionelle Human Computer Interaction entworfen, gebaut und getestet
- Materialien und Alltagsobjekte als Interaktionsbausteine ausprobiert und umgedeutet
- gelernt, mit begrenzten Mitteln schnell zu Prototypen zu kommen, ohne Perfektionsdruck
- erlebt, wie Austausch und Abschaun in der Gruppe die Ideenvielfalt erhöht
- eine Dokumentation der eigenen Interaktion erstellt, Foto, kurzes Video, Name, Zweck

Grundprinzipien

01 Eine Interaktion, eine Aufgabe

02 Unperfekt ist erlaubt

03 Kein Programmieren

04 Maus als Constraint

05 Gemeinsam statt allein

Rahmenbedingungen

EMPFEHLUNGEN

- Dauer: 2 Workshopblöcke à 3 Stunden, ideal mit 7 Tagen Pause dazwischen
- Gruppengröße: 4 bis 12 Personen
- Rollen: 1 Leitung, optional 1 Assistenz
- Vorkenntnisse: keine

BENÖTIGTE AUSSTATTUNG PRO PERSON

- 1 PC-Maus, kabelgebunden oder Funk mit Dongle
- 1 Smartphone
- 1 Adapter zum Anschliessen der Maus ans Smartphone, je nach Gerät USB-C, Lightning, USB-A
- 2 Blatt Papier, 1 Stift
- 1 kleines «Support-Objekt» am Platz, zum Beispiel eine kleine Ente

MATERIAL UND WERKZEUGE

- Karton, Papier, Holzreste, Stoff, Klettband, Schnur, Klebeband, Gummibänder
- Klammern, Kabelbinder, Schrauben, Muttern
- Verpackungen, Flaschen, Becher, Schwämme, Bürsten
- Heissleimpistole, Cutter, Schere, Zange, Schraubenzieher, Akkuschrauber
- Sicherheitsansage und Schutzunterlagen

AUFBAU DES RAUMS

- Grosse Tischinsel, Materialien in der Mitte sichtbar
- Werkzeuggestisch getrennt vom Materialtisch

- Beamer oder grosser Bildschirm für kurze Inputs
- Wasser und kleiner Snack

DAUER: 3 STUNDEN

Ablauf Tag 1

ZIEL DES TAGES

- Maus am Smartphone testen
- Maus öffnen und Bauteile verstehen
- erste «un-useless» Interaktion prototypisieren und dokumentieren

ZEIT	INHALT
00:00 bis 00:10	Begrüßung, Kontext, Ablauf
00:10 bis 00:25	Icebreaker z.b. «Welche Tomate bist du heute?»
00:25 bis 00:45	Kurzinput: Chindogu, Bricolage, Tinkering, warum «un-useless»
00:45 bis 01:10	Übung 1: Crazy 8 Ideenwarmup
01:10 bis 01:30	Maus am Smartphone ausprobieren
01:30 bis 01:50	Maus öffnen, Bauteile erkunden
01:50 bis 02:40	Bauen: erste Interaktion als Prototyp
02:40 bis 03:00	Showcase, Foto und Video, Abschluss

ÜBUNG 1: CRAZY 8

- Gegenstand wählen
- Thema würfeln
- 8 Minuten: 8 Miniskizzen
- Teilen in kleinen Gruppen oder nur Highlights

REGELN FÜR DEN BAU

- Die Maus muss genutzt werden.
- Der Körper ist beteiligt.
- Interaktion mit digitalen Medien.
- Genau eine Aufgabe.
- Kein Programmieren.
- Spass ist erlaubt.

ZWISCHENPHASE

Bis zum zweiten Termin achten Teilnehmende im Alltag auf interessante körperliche Interaktionen und notieren mindestens drei Beobachtungen.

DAUER: 3 STUNDEN

Ablauf Tag 2

ZIEL DES TAGES

- Interaktion entwickelt und gebaut
- Prototypen dokumentiert

ZEIT	INHALT
00:00 bis 00:10	Begrüßung, Fokus auf Machen
00:10 bis 00:20	Icebreaker mit neuem Objekt
00:20 bis 00:30	Kurzer Rückblick, was gut lief, was offen blieb
00:30 bis 00:50	Übung 2: 2 Gegenstände, 5 Minuten, 3 Ideen, dann tauschen
00:50 bis 02:50	Bauen: neue Interaktionen, Coaching, Austausch
02:50 bis 03:00	Showcase, Doku, Abschlussrunde

ÜBUNG 2: OBJEKT ROTATION

- Zwei Objekte wählen
- 5 Minuten: 3 Ideen, pro Idee Thema ziehen
- Objekte tauschen, nochmals 5 Minuten: 3 Ideen
- Highlights teilen

ABSCHLUSSRUNDE

- Was nimmst du mit?
- Was hat geholfen?
- Was kann verbessert werden?

Anhang

A. Chindogu Regeln

1. Ein Chindogu ist eigentlich nutzlos.
2. Ein Chindogu existiert wirklich.
3. Ein Chindogu trägt einen anarchischen Geist.
4. Chindogu sind Werkzeuge für den Alltag.
5. Ein Chindogu ist nicht für den Verkauf bestimmt.
6. Ein Chindogu entsteht nicht nur aus einer Laune heraus.
7. Chindogu ist keine Propaganda, sondern unschuldig.
8. Chindogu ist nie tabu.
9. Ein Chindogu darf nicht patentiert werden.
10. Ein Chindogu ist vorurteilsfrei.

B. Themenliste

- | | | | |
|------------------|---------------------|--------------------|------------------|
| 1. Fitness | 6. Entspannung | 11. Emotionen | 16. Schminken |
| 2. Essen | 7. Automatisierung | 12. Bequemlichkeit | 17. Fortbewegung |
| 3. Blick | 8. Kleidung | 13. Ordnung | 18. Arbeit |
| 4. Körperhaltung | 9. körperliche Nähe | 14. Reinigung | 19. Tiere |
| 5. Sicherheit | 10. Liebe | 15. Zeitersparnis | 20. Fühlen |

C. SCAMPER Spickzettel

- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| • Substitute: ersetzen | • Put to other use: anders verwenden |
| • Combine: kombinieren | • Eliminate: weglassen |
| • Adjust: anpassen | • Reverse: umkehren |
| • Modify: verändern | |

D. Dokumentations-Template

FELD	NOTIZ
Name der Interaktion	...
Welche Aufgabe?	... (maximal ein Satz)
Körperliche Aktion	... (z. B. drehen, drücken, ziehen, rollen)
Digitale Aktion	... (z. B. scrollen, auswählen, starten)
Material und Teile	...
Bricolage-Moment	... (was wurde umgedeutet?)

Orientierung Theorie

Chindogu

Chindogu sind fast «unnützliche» Erfindungen, die ein alltägliches Problem lösen. Dabei liefern sie eine Lösung, die erst auf den zweiten Blick unnützlich erscheint. Ihren Ursprung findet man im Japan der 1990er bei Kenji Kawakami.

Bricolage

Bricolage, aus dem französischen Basteln, ist die Methode des «das kann man immer noch brauchen». Sie bedient sich an bereits vorhandenen Materialien und Werkzeugen und funktioniert deren Bedeutung von Projekt zu Projekt um. In der Bricolage werden keine zwei Personen aus denselben Materialien das Gleiche machen.

Tinkering

Im Tinkering geht es um das Vorgehen und Lernen im Prozess. Tinkering ist eine wertvolle Arbeitsweise, die durch eine spielerische, erkundende und iterative Art, sich mit einem Problem auseinandersetzt. Beim Tinkering wird immer wieder auf Gegebenheiten reagiert. Ideen werden ausprobiert und es werden ständig Anpassungen vorgenommen.