fucking design. Design is all about fucking relationships—the relationship of form and content, the relationship of elements, the relationship of designer and user. A good fucking composition is the result of a hierarchy consisting of clearly contrasting elements set with distinct alignments containing irregular intervals of negative space. Your rapidograph pens are fucking dried up, the x-acto blades in your bag are rusty, and your mind is dull. Stop clicking your mouse, get messy, go back to the basics and make something fucking original. Never let your guard down by thinking you're fucking good enough. You need to sit down and sketch more fucking ideas because stalking your ex on facebook isn't going to get you anywhere. Think about all the fucking possibilities. If you're not being fucking honest with yourself how could you ever hope to communicate something meaningful to someone else? Don't worry about what other people fucking think. Fuck. When you sit down to work, external critics aren't the enemy. It's you who you must to fight against to do great fucking work. You must overcome yourself. To surpa Never, never assume that what you have achieved is fucking good enough. A good fucking composition is the result of a hierarchy consisting of clearly contrasting elements set with distinct alignments containing irregular intervals of negative space. Must-do is a good fucking master. The graphic designer's first fucking consideration is always the size and shape of the format, whether for the printed page or for digital display. Can we all just agree as the greater design community to stop fucking talking about Comic Sans altogether? It's getting fucking old. Think about all the fucking possibilities. You won't get good at anything by doing it a lot fucking aimlessly. Widows and orphans are terrible fucking tragedies, both in real life and definitely in typography. Your rapidograph pens are fucking dried up, the x-acto blades in your bag are rusty, and your mind is dull. Stop clicking your mouse, get messy, go back to the basics and make something fucking original. When you design, you have to draw on your own fucking life experiences. If it's not something you would want to read/look at/use then why fucking bother? If you fucking give up, you will achieve nothing. Why are

PROFANITY IS THE COMMON CRUTCH OF THE CONVERSATIONAL CRIPPLE

you fucking reading all of this? Get back to work. Nothing of value comes to you without fucking working at it. Sometimes it is appropriate to place various typographic elements on the outside of the fucking left margin of text to maintain a strong vertical axis. This practice is referred to as exdenting and is most often used with bullets and quotations. To go partway is easy, but mastering anything requires hard fucking work. Learn from fucking criticism. You are not your fucking work. Make your work consistent but not fucking predictable. While having drinks with Tibor Kalman one night, he told me, "When you make something no one hates, no one fucking loves it." Use your fucking hands. Design as if your fucking life depended on it. Don't worry about what other people fucking think. Intuition is fucking important. When you sit down to work, external

Diese Arbeit ist für Hochschulestudenten und Dozenten konzipiert. Sie enthält vulgäre Zitate und Ausdrücke um das Konzept zu unterstützen. Keine dieser Ausdrücke sind inhaltlich ernst zu nehmen und zielen nicht auf spezielle Personen oder Situationen ab.

Das übergeordnete Thema dieser Arbeit ist die Obszönität in der Sprache, die mittlerweile immer selsbtverständlicher wird. Dies wird an verschiedenen Stellen - teilweise provokant aufgegriffen. Bei unserem Projekt handelt es sich um einen zum Teil experiementellen, zum Teil kritischen Ansatz an das oben genannte Thema.

Eine Arbeit von:

Ricardo Köhne 667 616
Iwo Koslowsky 587 137
Marcel Tebbe 667 469

- Media & Interaction Design

Im Rahmen:

Interaction Design II
Dozent: Hannes Nehls

04 Vorwort
07 Einleitung
09 Das Team
10 Semesterthema
14 Konzept
18 Prototyp
22 Sensorik
24 Aktorik
29 Applikation - Technik
34 Applikation - Layout
30 Impressionen
42 Fazit

> A foul tongue reveals a lot more about you
> than the one you are using it against.

FUCK

Profanity.

Profanity - zu deutsch Obszönität bedeutet unter anderem die Verwendung von Schimpfwörtern und Flüchen in der Sprache. Diese Obszönität bildet den Kern unseres aktuellen Projektes.

In der heutigen Zeit neigen viele Menschen vermehrt dazu, im alltäglichen Sprachgebrauch nahezu umbemerkt Schimpf- & Fluchwörter einfließen zu lassen. Unter Jugendlichen gilt eine derbe Sprache oft als lässig oder cool. Mit der Zeit übernehmen aber oft auch junge Erwachsene einen Sprachstil der ein hohes Maß an Obszönität aufweist. In den Medien wird es derweil immer normaler, solch eine Sprache zu unterstützen und ungefiltert zu verbreiten, was jungen Zuschauern wiederum eine Vorstellung von Angemessenheit vermittelt. Wo vor einigen Jahren noch nahezu jedes Schimpfwort zensiert wurde, wird heute oft munter drauf losgeflucht. Vor allem das Internet und direkte Informationskanäle wie die sozialen Medien treiben diese Entwicklung munter voran.

Mittlerweile ist Fluchen und Schimpfen in fast allen Gebieten erlaubt und akzeptiert. Vulgäre Songs, Shirtslogans, TV, Kunst, Design. Kein Sektor ist noch sicher vor diesem Verfall der Sprache. Die gepflegte Konversation droht auszusterben.

In einer Zeit in der ein Mensch mit dezentem zurückhaltenden Wortgebrauch auffälliger ist, als der pöbelnde fluchende Fußballfan, in einer Zeit in der Filme mit vulgären Äußerungen um sich schießen wie Lucky Luke mit seinem Revolver. In so einer Zeit wollen wir Läuterung. Verbesserung. Die Neubildung einer Schamgrenze in der Sprache. Eine Revolution des verbalen Benehmens. Die bewusste Besinnung auf einen bedachten, angemessenen Sprachgebrauch.

Wir wollen Kontrolle, Wir wollen Strafe. Wir wollen Züchtigung. **Wir wollen PROFile.**

Motivation

Als Motivation unserer Gruppe steht neben der Entwicklung eines etwas alternativen, aber dennoch kritischem Konzeptes, das eigene Interesse. Jeder von uns würde sich insgeheim wünschen manchmal eine etwas professionelle Ausdrucksweise aufweisen zu können. In manchen Momenten fehlen einem tatsächlich Alternativen zu fast schon umgangssprachlichen Schimpfwörtern. Dieses Problem hatte bereits jeder von uns - zumindest in manchen Situationen. Fluchen ist Teil unseres Ausdrucks geworden.

Natürlich gibt es Momente in denen es komplett nachvollziehbar ist mal das ein oder andere Schimpfwort zu benutzen, aber insgesamt wollten wir, im Sinne unserer schönen Sprache, einen Feldzug gegen den Verfall dieser Kommunkationsform beginnen. Mit unserem ganz eigenen Ansatz:

PROFile.

Herleitung

Als interessierter Leser oder Beobachter mag man sich vielleicht fragen, was hinter der Namensgebung unseres Projektes „**PROFile**“ steckt.

Im Groben ist dies ein Zusammenschluss der englischen Worte „**Profanity**“ (Obszönität) und „File“ (die Akte). Damit soll auf den analyisierenden und dokumentierenden Aspekt unserer Arbeit abgezielt werden. Also dem Aufzeichnen und Archivieren von Obszönen Informationen des Sprachgebrauchs des Nutzers. Wir erhoffen uns durch die Visualisierung dieser Informationen einen Verbesserung der Kommunikationskompetenz.

Die genaue Speicherung und Aufzeichnung wird im Konzept sowie im technischen Teil dieser Dokumentation erläutert - ebenso wie Maßnahmen die bei exzessivem vulgären Sprachgebrauch ergriffen werden. Dies passiert für gewöhnlich mit Einverständnis des Nutzers.

das Team

IWO KOSLOWSKY
Media & Interaction Design

Hardware, Software, Prototyping
Programmierung, Fotografie

Durch meine persönlichen Interessen und Hobbys habe ich eine besondere Affinität für spezielle elektrotechnische Arbeiten gewonnen. Diesen Schwerpunkt habe ich ebenfalls in diesem Projekt abgedeckt. Besonders die Arbeit mit Arduino und die notwendige Programmierung sowie der Bau des Prototypen gehörten zu meinem Hauptfokus.

MARCEL TEBBE
Media & Interaction Design

Prototyping, Layout, Interface
Dokumentation, Fotografie

Durch meine Ausbildung und persönlichen Interessen habe ich mich besonders um das allgemeine Konzept sowie die gestalterische Ausarbeitung bemüht. Auch die Konzeptionierung & Arbeit am Prototypen gehören zu meinen liebsten Aufgabenbereichen. Diese Arbeit zu dokumentieren hat mir besonders viel Freude bereitet.

RICARDO KÖHNE
Media & Interaction Design

Applikationen, Programmierung
Software, Prototyping

Ich habe schon früh gemerkt, dass mir die Erstellung von Apps und anderen Programmen besonders viel Freude bereitet. Dieses Interesse konnte ich in diesem Projekt vertiefen. Die Programmierung der App sowie das Zusammenspiel von App und Prototyp waren mir besonders wichtig bei unserer Arbeit.

Semesterthema

"Die Beobachtung, Vermessung und Darstellung von Vitalitätswerten ist Tätigkeitsfeld von selbsternannten life-loggern, body-dataisten, self-trackern und hackern. Zur Erfassung individueller Vitalitätswerte verwenden diese tabellarische Aufzeichnung, Smartphones bis hin zu Vitalitätssensorik. Verborgene Zusammenhänge sollen hierdurch entdeckt werden, die dem life-logger Einsicht und Verständnis über seinen Körper, **seine Gewohnheiten**, und letztlich Aspekte seines Lebens verschaffen. Dieses Verständnis wird als Vorraussetzung für einen eigenverantwortlichen und im individuellen Sinn optimierten Lebensentwurf gesehen - über die Quantifizierung des Lebens soll dieses qualitativ lebenswerter gestaltet werden.

Wir wollen dieser Methodik folgen! Wir wollen Uns, unsere (liebenswerten) Marotten oder unsere individuelle Mobilität erfassen, darstellen und **optimieren**. »Schneller, höher und stärker« heisst die Devise und uns ist jedes Mittel recht: Von Stift über Smartphone, zu Sensorik und verwertbaren Datensammlungen Dritter - Aufgabe soll es sein **Wearable Devices**, intelligente und unaufdringlich am Körper getragene Objekte, sowie korrespondiernde SmartPhone Applikationen zu entwickeln, die Ihr - Frau Studentin, Herr Student - alltägliches Leben hinsichtlich für Sie relevanter Muster untersucht, Sie hieraus Erkenntnisse ableiten lässt und Sie somit in der noch effizienteren Bewältigung Ihres Lebens unterstützt. "

Semesteraufgabentext - Interaction Design II
Dozent & Verfasser: Hannes Nehls

SCREW THIS.

> Bad language is the attempt of a lazy and feeble mind to express itself forcefully.

Konzept

Unsere Idee war es, ein **Wearable Device** zu entwickeln, das als stetiger Begleiter auf den Sprachgebrauch des Trägers achtet. Der Träger, in den meisten Fällen jemand, der sich abgewöhnen möchte zu fluchen, schimpfen oder allgemein vulgäre Ausdrücke in seiner Sprache zu verwenden, geht mit dem Device ein gewisses Einverständnis ein. Das Device kontrolliert den Sprachgebrauch des Nutzers. Der Nutzer kann Begriffe und Ausdrücke festlegen die er tracken möchte. Das Device erkennt automatisch sobald eines der festgelegten Wörter verwendet wurde. In einer Applikation werden diese Daten für den Nutzer visualisiert. Außerdem wird in einer App eine Grenze festgelegt, bei dem der Nutzer entgültig abgewürgt wird - wortwörtlich. So kann der Nutzer zum Beispiel verschiedene Fluch- oder Schimpfwörter einspeichern, die er selbst oft verwendet, jedoch „loswerden" möchte.

Deutlich machen möchten wir dieses Prinzip an einem Beispiel:

Unsere Testperson heißt in diesem Beispiel aus Gründen der Diskretion Iwo K. Iwo K ist alles in Allem ein recht eloquenter junger Mann in der vollen Blüte seines Lebens. Als Student muss Iwo K. oft Vorträge vor Fachpublikum halten oder Gespräche mit fachlichem Personal führen. Auf Grund seiner leicht verkorksten Jugend und mangelnder Bildung im Schulfach „Deutsch" hat sich Iwo K. angewöhnt in Stresssituationen, oder einfach wenn gewisse Dinge nicht so klappen wie er es sich wünscht, manchmal mächtig vor sich hin zu fluchen. Vor allem die Worte „Fuck" und „Scheiße" haben es ihm hierbei sehnlichst angetan und nehmen in seinem Satzbau den Platz von vielleicht angemesseren Bausteinen ein. Iwo K. würde gerne seinen Sprachgebrauch aufpolieren, denn wie jeder weiß, ist vulgäre Aussprache nicht besonders professionell. Da er selbst, gerade in Situationen der Rage, nicht besonders gut auf seinen Sprachgebrauch achten kann, möchte er den experiementellen Ansatz von PROFile testen.

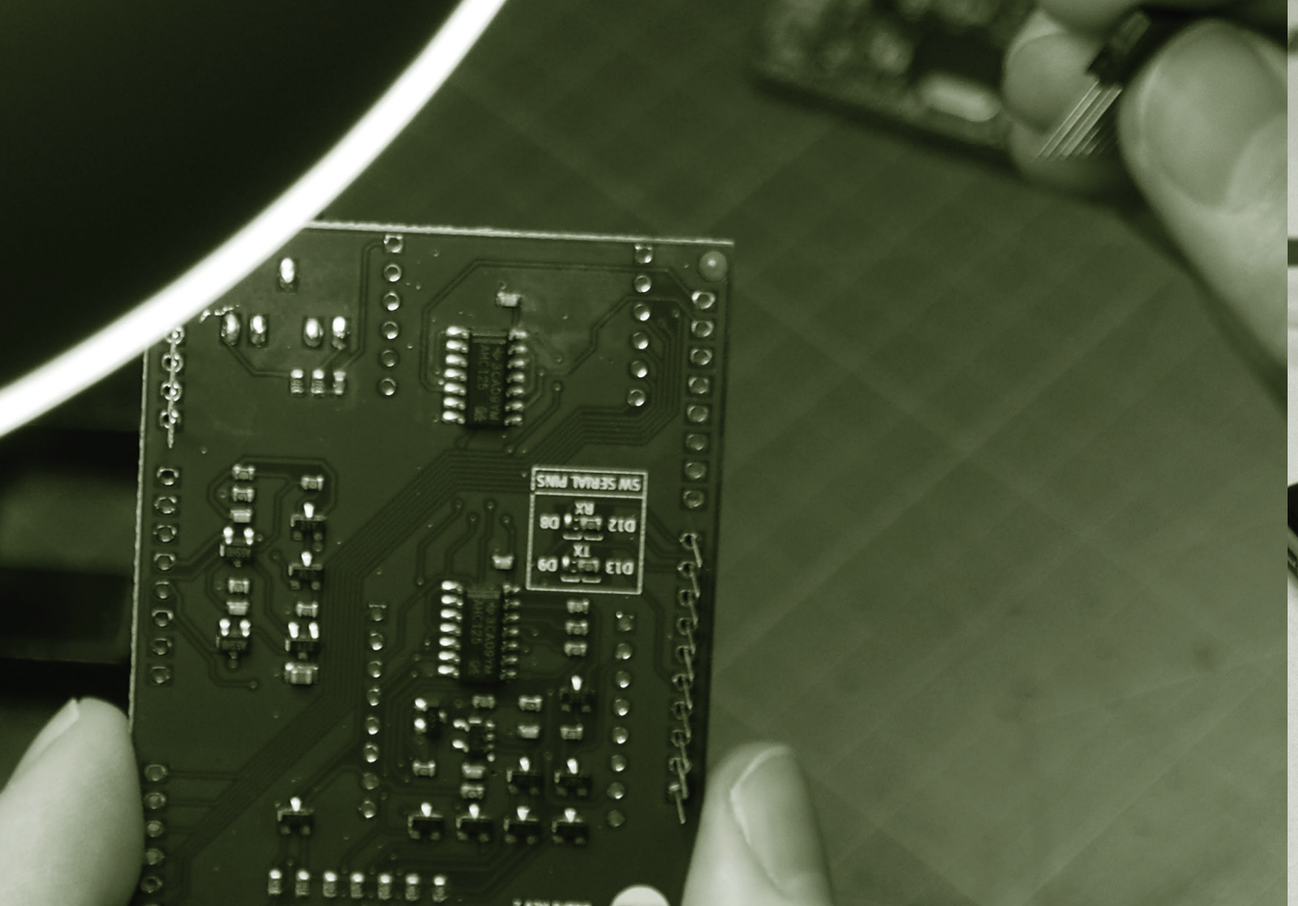
PROFile besteht aus drei verschiedenen Komponenten. Zum einen ein Wearable Device, das um den Hals getragen wird. Dieses verfolgt über ein Mikrofon die Sprache von Iwo K. Jedes mal, wenn er nun die von ihm eingestellten Wörter „Fuck" oder „Scheiße" in den Mund nimmt wird dies vom Device erkannt. Das Device gibt diese Informationen weiter an die zweite Komponente, eine App zur Auswertung und Steuerung des Gerätes. In der App wird von Iwo selbst eine Grenze eingestellt die annehmbar und „zugelassen" ist. Sollte Iwo nun diese Grenze von Beispielhaft 50 Schimpfwörtern knacken, setzt die Aktorik des Wearable Devices ein. Dies ist die dritte Komponente unseres Konzepts. Diese besteht darin, das ein Halsband Iwo K. im wahrsten Sinne des Wortes die Luft abschnürt - frei nach dem Motto **„Jetzt halt mal die Luft an"**. Sollte er diesen kritischen Punkt jedoch nicht erreichen, kann er am Ende des Tages seinen Fortschritt und ein „Schimpfwortranking" seiner "Lieblingswörter" betrachten und so selbst Einfluss auf seinen Sprachgebrauch nehmen. Iwo K. wird schon bald eein besserer Mensch sein... - oder zumindest ein Mensch mit besserer Ausdrucksweise. Oder er erstickt an seinem faulem Mundwerk - **Buchstäblich.**

WHAT.
THE.
FUCK.

Prototyp Aufbau

Bei der Umsetzung des Prototypen haben wir uns für die Verwendung eines Arduino entschieden, da es für diesen ein Shield mit Spracherkennung gibt. Das EasyVR Shield in der Version 3 kann zuvor eingesprochene Kommandos erkennen und interpretieren. Dies gibt uns die Möglichkeit unsere Schimpfwörter einzusprechen und dann bei Aussprache direkt reagieren zu können. Die vom EasyVR Shield erkannten Wörter werden auf dem Arduino zusammengezählt und dann per Bluetooth an die App übermittelt.

Bei der Übermittlung der Daten verwenden wir den Software Serial. Die Daten werden anschließend in der App interpretiert und auf dem App-Screen in einem Diagramm dargestellt. Nachdem der Anwender den zuvor eingestellten Maximalwert erreicht hat fängt der Motor an zu drehen und zieht die Schlinge zu um den Benutzer darauf “hinzuweisen”, dass er mal die Luft anhalten soll.



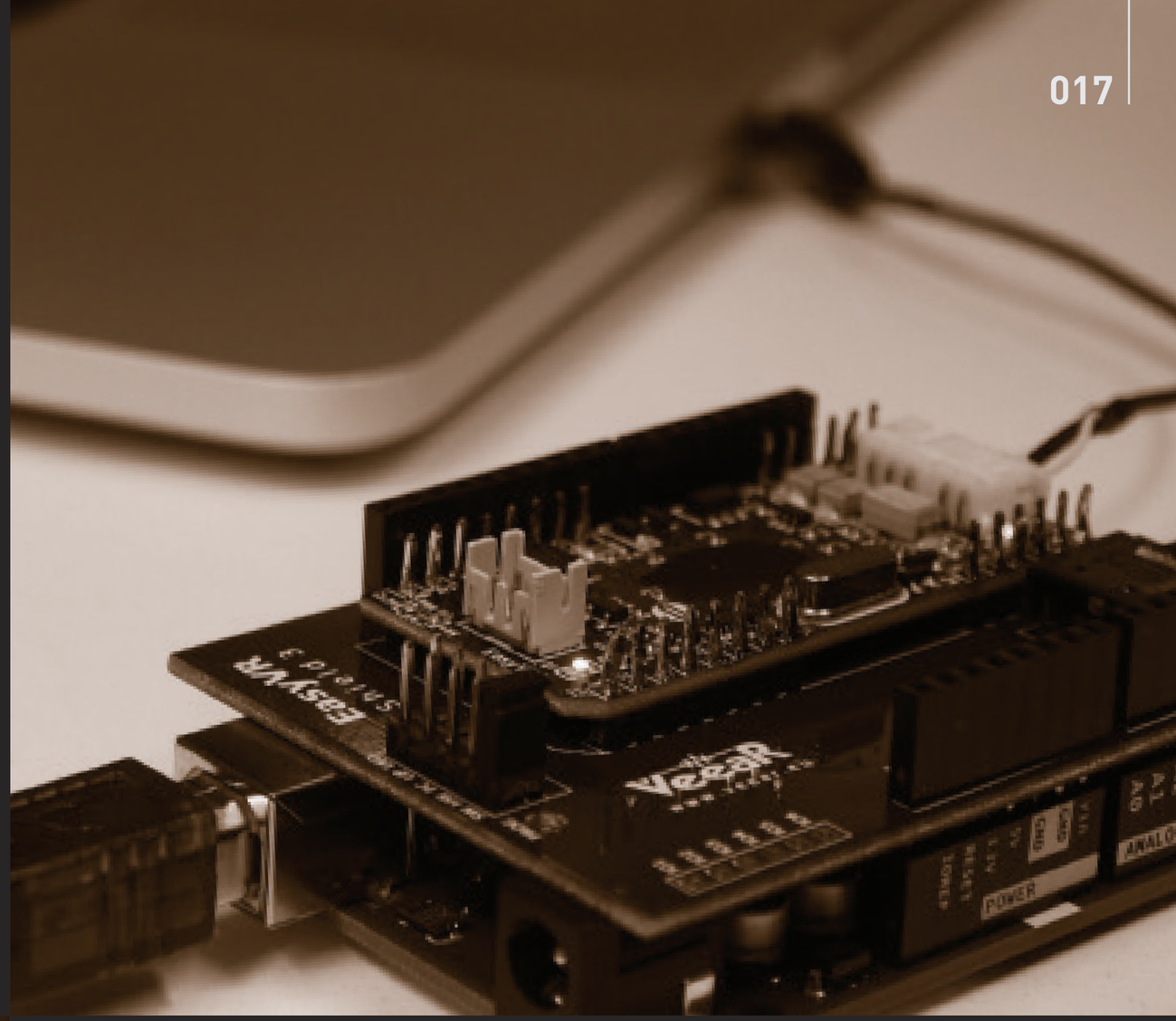
Prototyp Sensorik

Als Basis der Hardware fungiert wie oben bereits erwähnt ein Arduino Uno. Die Arduino Platform bietet ein breites Spektrum an Anleitungen und Hilfen, die bei der Realisierung von Hardware Projekten sehr hilfreich sein können. Außerdem sind andere von uns verwendete Komponenten nur in Kombination mit einem Arduino bzw. als Shield für diesen verwendbar. Das von uns für die Spracherkennung verwendete Shield gibt es nur für den Arduino Uno und kann direkt auf diesen gesteckt werden.

Das für die Spracherkennung verwendete EasyVR Shield von der Firma VeeaR kann mit einer speziellen Sofware (EasyVR Commander) konfiguriert werden. In dieser ist es möglich die zu erkennenden Kommandos einzusrpechen und in Gruppen zu kategorisieren. Da dies für uns nicht weiter wichtig ist haben wir alle zu erkennden Wörter in einer Gruppe zusammengefasst. Anschließend konnte man direkt den passenden Arduino Code exportieren.

Um die Daten vom Arduino auf das Smartphone übertragen zu können haben wir ein Bluetooth Modul verbaut, dass die Daten per Software Serial übertragen kann. Der Benutzer braucht so, auch nicht unbedingt eine Verbindung zum Internet.

Bei der Software für den Arduino haben wir uns zum Großteil auf den vom EasyVR Commander generierten Code gestützt. Dieser enthielt bereits die Funktionen zur Erkennung von Wörtern und die entsprechenden Logiken um bei einem erkannten Wort die angegebenen Optionen ausführen zu können. Dennoch mussten wir mehrere Dinge im Code, um zusätzliche Variablen und Funktionen ergänzt. Zum einen wurden Zählvariablen erstellt um die Anzahl des jeweils erkannten Wortes zu speichern und diese zusammenzählen zu können. Diese Werte werden dann über den Software Serial an das per Bluetooth verbundene Smartphone gesendet. Außerdem wurde eine



Funktion zum starten des Motors geschrieben. Diese wird dann ausgeführt, wenn die Summe der gesamten Wörter den Schwellwert erreicht hat. Wenn dies der Fall ist wird in der Funktion der von uns definierte Ausgang geschaltet und der Motor wird unter Strom gesetzt. Nun zieht sich die Schlinge mittels der von uns gebauten Mechanik zu.

Gehäuse - Anordnung der Komponenten
Da die von uns verwendeten Komponenten nicht in einem Gehäuse am Hals Benutzers unter zu bringen waren, haben wir uns für eine Zweiteilung entschieden. Der Arduino, dass EasyVR Shield, der Akku und das Bluetooth Modul haben wir in einem Runden Gehäuse mit Halskette verbaut.

Dieses kann sich der Benutzer umhängen und danach das Halsband mit der Mechanik anlegen. Die Stromversorgung für den Motor kann durch zwei Pins am Gehäuse angeschlossen werden. Auf der Rückseite befindet sich eine Öffnung um die 9V Batterie wechseln zu können.

Prototyp Aktorik

Der Aktor, in unserem Projekt ein Halsband, dass mittels Zahnrädern festgezogen werden kann, muss vom Benutzer angelegt werden. In dem kleinen Gehäuse befindet sich neben den Führungen für das Halsband ein Zahnrad, welches spitze Zacken hat um den von uns verwendeten Lederriemen durch das Gehäuse zu ziehen. Über zwei spezielle Zahnräder treibt der parallel angeordnete Motor die Rolle an drückt den Riemen druch das Gehäuse. Das eine Ende des Halsbands wird zuvor am Gehäuse befestigt, um den Hals geführt und anschließend wieder in die andere Seite des Gehäuses eingeführt.
Der von uns verwendete Gleichstrom Motor wurde in einer Art Kamin untergebracht und mit Stützen versehen um die erzeugte Kraft besser auf die Zahnräder übertragen zu können. Außerdem haben wir uns dafür entschieden den Motor in der Bodenplatte zu versenken um diesen zu fixieren und die Kontakte für die Stromversorgung besser erreichen zu können. Der Motor musste außerdem mit einem erhöhten Strom betrieben werden und konnte nicht einfach an die Ausgänge des Arduino angeschlossen werden, da diese lediglich einen Strom von 40mA an 5V liefern.

Da wir den Motor benötigen, um einen kurzen Moment mit voller Leistung zu laufen ist die Tatsache, dass Motoren den meisten Strom beim Anfahren benötigen sehr kritisch gewesen. Um hier ausreichend Reserven für den Motor bereit zu stellen haben wir uns dafür entschlossen eine 9V Batterie direkt anzuschließen und diese durch einen BDX53 Transistor zu schalten.

Dies ist für den von uns verwendeten Motor viel zu wenig und hat dazu geführt, dass der Motor sich unter Last nicht drehte. In der Verwendung musste sichergestellt werden, dass bei einem manuellen drehen des Motors kein Strom erzeugt wird, der die Ausgänge des Arduino beschädigt. Dies haben wir mit einder Diode sichergestellt, die den Strom nur in eine Richtung druchleitet. Um den benötigten Strom für den Motor bereit zustellen haben wir einen Transistor verwendet, der über den Arduino Code entsprechend geschaltet werden kann. So war es möglich den Motor direkt an die Batterie anzuschließen und über den Arduino zu steuern.

HOLY SHIT.

“Your mood should never dictate your manners.”

Applikation Technik

Die zugehörige PROFile App wurde mit dem JavaScript Framework Angular.js und dem Front-End Entwicklertool Ionic, mit welchem sich hybride Mobile-Apps mit Hilfe diverser Webtechnologien erstellen lassen, entwickelt. Angular.js bringt hier einen sogenannten Movel-View-Controller Pattern (MVC) mit, in welchem die eigentliche Logik der App verankert wird. Erstellt man mit diesem Framework eine App, macht man sich bekannte Techniken aus dem Bereich der Webtechnologien zu Nutze. An dieser Stelle kommen HTML, CSS und JavaScript ins Spiel, sowie nahezu jegliches Plugin, welches im Web zu finden ist. All das kann nun benutzt werden, um die einzelnen Screens der App zu gestalten. In diesem Kontext bewegt man sich allerdings nicht wirklich zwischen Screens, sondern zwischen einzelnen "states". Das vorteilhafte an diesem Framework ist, dass den einzelnen states Variablen aus den vorherigen states mitgegeben werden können. Dieses wird mittels der einzelnen Controller ermöglicht, die jedem State zugeordnet sind. In diesen Controllern lassen sich sämtliche Methoden anlegen die beispielsweise für das hier entwickelte Projekt relevant sind.

Des Weiteren lassen sich auch "Models" bzw. Objekte anlegen, in denen man deren spezielle Eigenschaften und Methoden anlegen kann. Auf diese kann jeder Controller Zugriff erlangen.
In der PROFile App wäre ein solches beispielsweise das Model 'profWords'. Das Ionic Framework basiert auf dem in relevanten Kreisen bekannten Framework Cordova, welches einige Plugins zur Verfügung stellt. Für dieses Projekt ist besonders das Bluetooth Serial Plugin von Nöten. Dieses ermöglicht dem Entwickler eine Kommunikation zwischen der hybriden App und dem Bluetooth Modul herzustellen, welches mit einem Arduino UNO verbunden ist.
Einmal über die Kommandozeile (CLI) eingebunden, ermöglicht jenes Plugin, nach Anlegen einiger Funktionen, die Daten des Bluetooth Moduls zu empfangen, zu verwerten und anzuzeigen.

Im Code des Arduino UNO muss zunächst ein Softwareserial initialisiert werden und mittels folgender Zeile wird dann beliebiger Text über das Bluetooth Modul ausgegeben:

```
case G2_FUCK:
  word0++;
  mySerial.print("fuck:");
  mySerial.println(word0);
  break;
```

Empfangen wird nicht mehr als ein einfacher String. Sprich eine Zeichenkette von Zahlen und Buchstaben, oder um es simpel zu formulieren: Text.In diesem Kontext wird über diesen Softwareserial ein String passend zum erkannten Wort ausgegeben. Wird also das Wort 'fuck' erkannt, so empfängt die App einen String der jenes Wort enthält. Mittels mehrerer Funktionen wird untersucht welches der bekannten obszönen Wörter dieser String enthält. Anschließend wird sowohl die Anzahl der Erkennungen dieses einen Wortes erhöht, als auch die Gesamtanzahl aller erkannten Wörter. Ersteres ist besonders für das Ranking der Wortsammlung relevant. Im Screen 'Ranking' ist dieses für den User sichtbar. Folgende Zeilen zeigen die Erkennung in der App.

```
$scope.profWordsArray = profWords.all();
if (data.indexOf("fuck") >= 0){
    for( i = 0; i < $scope.profWordsArray.length; i++) {
        if($scope.profWordsArray[i].word == 'fuck') {
            profWords.updateWord(i);
        }
    }
}
```

In weiteren davon abhängigen Funktionen werden eben genannte Hochzählungen dann ausgeführt. Sichtbar wird dieses im ‚Homescreen', welcher jederzeit über den Zurück-Button im oberen Bereich der App zu erreichen ist. Hier ist die Prozentzahl der erkannten Wörter des aktuellen Tages sichtbar. Sowohl textlich als auch durch ein Farbrad, welches sich parallel zum Anstieg der Prozentzahl von grün nach rot färbt.

WHAT A JERK...

"Swearing was invented as a compromise between running away and fighting"

Im Screen des Rankings ist weder die Reihenfolge der Wörter, noch die Wörter selbst händisch im HTML festgelegt. Im Controller dieses states ist ein wird ein Array angelegt, welches auf das Model der profWords zugreift und so an sämtliche gesetzten obszönen Wörter gelangt. Ein Array ist einfach formuliert eine Sammlung von Objekten, Zahlen oder auch Wörtern. Im HTML-Code lassen sich dann sämtliche Wörter aus diesem Array anzeigen. Dies ist mittels des Attributes ng-repeat möglich. Das Element, welchem diese Attribut übergeben wird, wird genau so oft erzeugt wie es Wörter in dem zugehörigen Array gibt.

Dem Sichtbaren der einzelnen states liegt nichts anderes als "simplen" HTML und CSS zugrunde. In einer App, das weiß jeder, passiert nicht viel ohne die Interaktion des Nutzers, hier ganz besonders: Touch. Dabei lassen sich an sämtliche Elemente in den einzelnen HTML-Templates verschiedene Funktionen hängen, die im Controller hinterlegt sind. Mittels des Attributes "ng-click" lassen sich so verschiedene Funktionen ausführen. Zum Beispiel das Öffnen eines anderen states oder das Starten der Bluetooth Verbindung.

Das geniale am Ionic Framework ist die eigentliche Vorschau der App, sowie ihr Export. Im Browserfenster geöffnet, lassen sich permanent die Änderungen im Code verfolgen, da jenes stets aktualisiert wird. Des Weiteren ist das meist erklärte Ziel der Nutzung von Ionic, jene App schließlich auf dass Smartphone oder Tablet zu bringen. Normalerweise wären dafür tiefgehende Kenntnisse in den Programmiersprachen JavaScript oder Objective-C notwendig, je nachdem auf welchem Betriebssystem die App laufen soll. Nicht so mit dem Framework Ionic. Hier lassen sich mittels der Kommandozeile, beispielsweise für iOS, Xcode Projekte erstellen. Jene müssen nun nur noch geöffnet werden, eine Apple-ID muss angegeben werden und zwei Klicks später ist die App schon auf dem iPhone oder iPad installiert. So lassen sich auch von "Anfängern" in der Programmierung, native Apps entwickeln, die es sogar bis in den App Store schaffen können. Vermutlich hat jeder einige Apps auf seinem Smartphone, die genau wie PROFile entwickelt wurden, aber feststellen lässt sich das nur schwer.

ionic

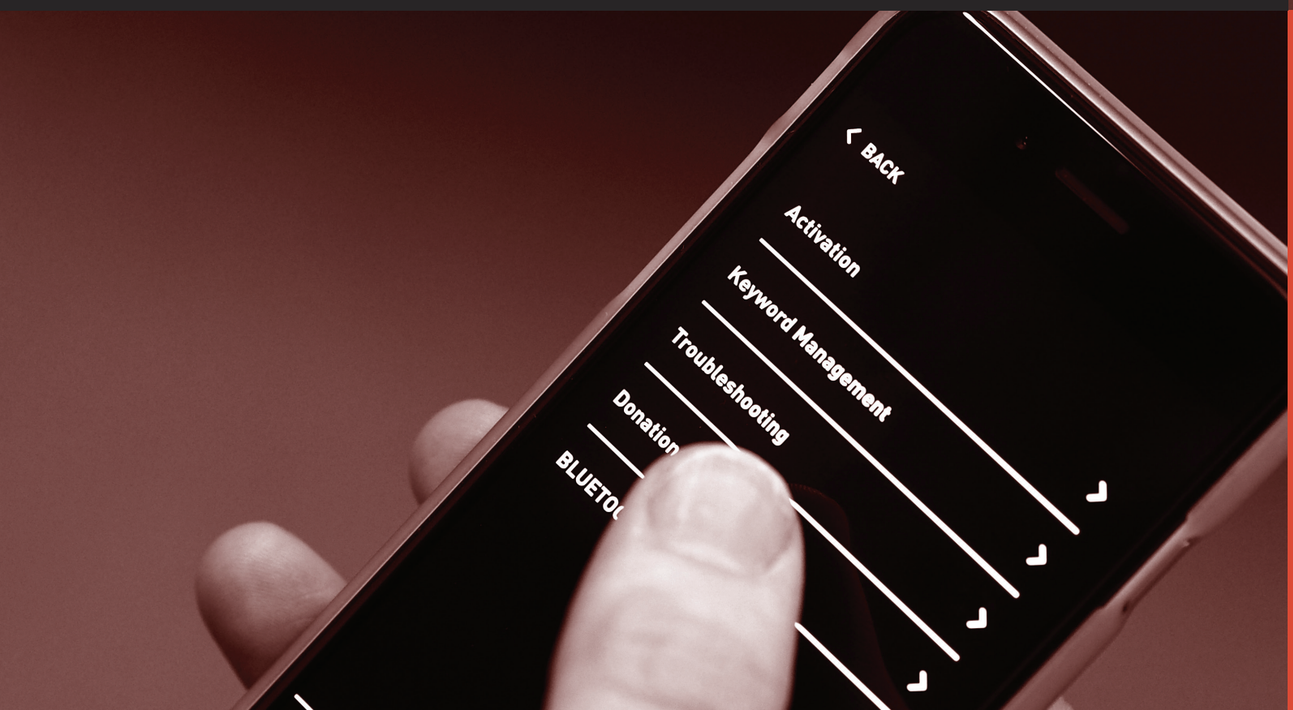
Applikation Layout

Beim Layout der App war uns vor allem das Kernelement - nämlich die Anzeige des momentanen Fluchzustandes wichtig. (zu sehen auf Seite 24) Eine radiale Grafik zeigt durch ihren Fortschritt den aktuellen Status. Des Weiteren haben wir sowohl in der App, als auch in dieser schriftlichen Ausarbeitung mit einem Farbschema, ähnlich dem einer Hitzeskala, gearbeitet um anzuzeigen, wie Nahe der Nutzer bereits an der Schwelle zum Luft abschnüren steht. Mit fortschreitendem Gebrauch von vulgären Ausdrücken nimmt die Intensität der Farbe zu.

Das generelle Layout ist eher dezent und übersichtlich gehalten. Lediglich verschiedene Schlagwörter, in diesem Fall verwendete Schimpfwörter werden typografisch hervorgehoben um ihre Wichtigkeit, oder Häufigkeit im Falle des Rankings, hevorzuheben. Als Font unseres Projektes haben wir die DIN Pro gewählt. Diese ist klar und deutlich zu lesen und bietet außerdem einen sehr eindringlichen und deutlichen Charakter wenn sie ausschließlich in Majuskeln Verwendung findet.

Dies ist vor allem bei den Fluch & Schimpfwörtern in der App, aber auch in dieser schriftlichen Ausarbeitung zu sehen.

Vom Aufbau her ist die App überschaubar. Neben dem Homescreen gibt es noch als weitere Kernelemente das Fluch-Ranking sowie eine Einstellungsebene für technische Details sowie Formalien. Hier finden sich verschiedene Menüpunkte wie zum Beispiel “Troubleshooting” oder “Donations”.



WOW.
THIS SUCKS.

“Manners maketh man”

Android

TROUBLESHOOTING

RESET

CONTACT

BACK

RANKING

FUCK

BITCH

DAMN

IDIOT

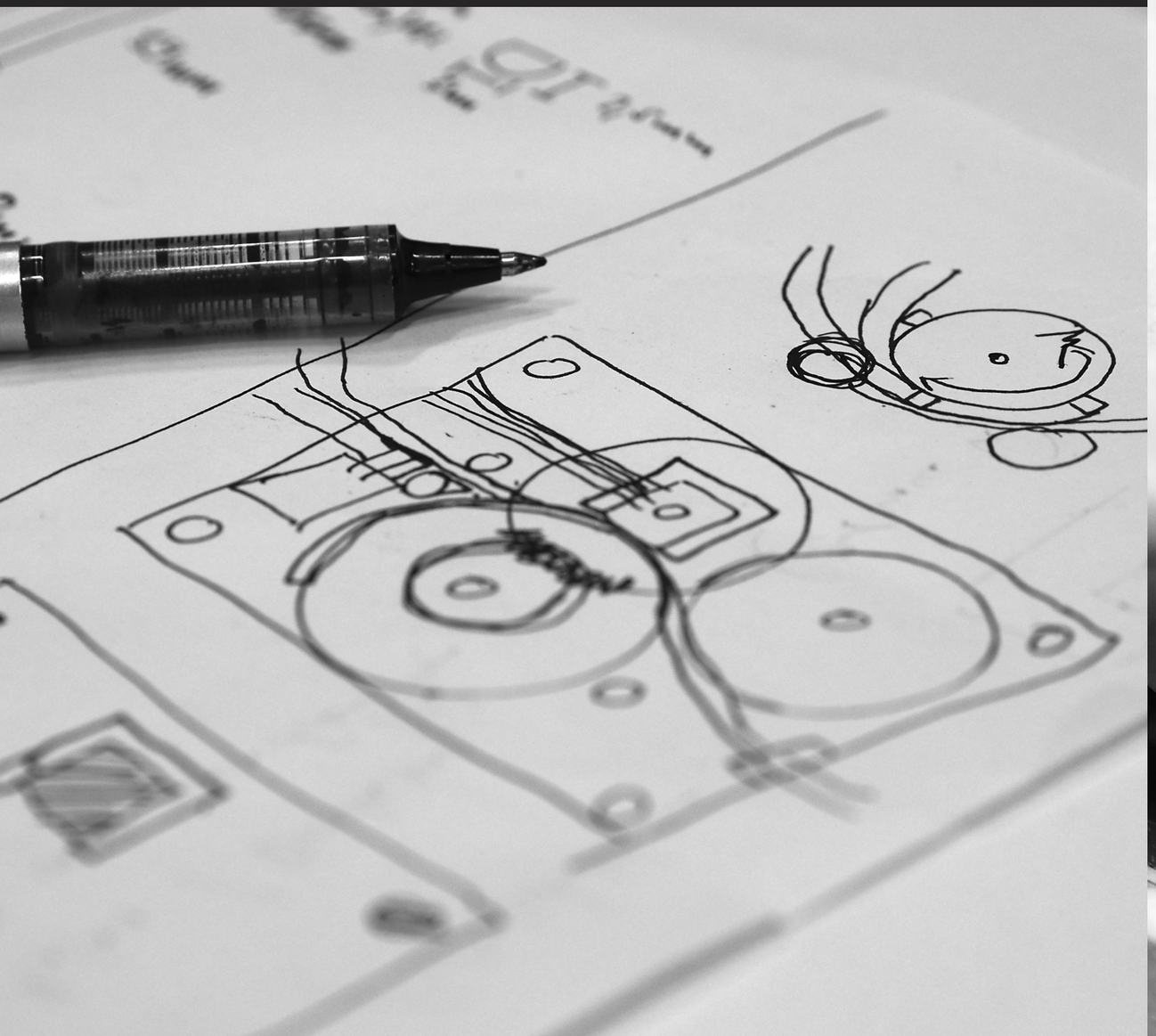
SUCKER

SETTINGS

RANKING

Impressionen Halsband

Der Aktor, in unserem Fall das Halsband wurde in einer ausgedehnten Konzept & Konstruktionsphase in seiner Form mehrfach überarbeitet. Durch die Beanspruchung der verschiedenen Teile, sowie aus Gründen der Wärmeableitung haben wir uns bei unseren Prototypen für Holz als Werkstoff entschieden. So konnten wir schnell per Lasercut Ersatz und Optimierungen anfertigen. Folgend einige Bilder der Konstruktions- und Fertigstellungsphase.

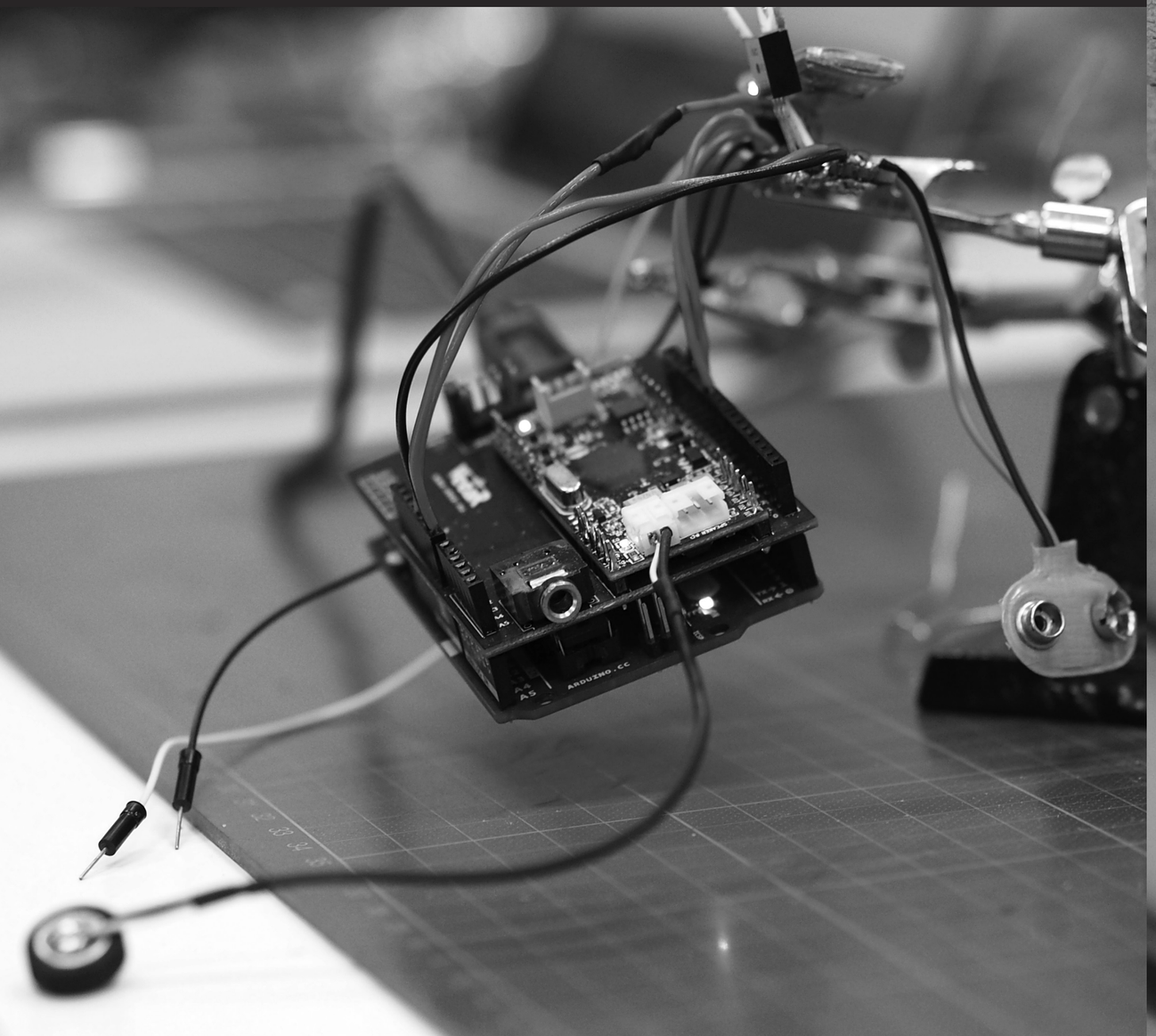


Zurechtpfeilen des Halsbandes. Motorgehäuse.

Test des Motorgehäuses des Aktors

Impressionen Token

Im sogenannten “Token” findet die notwendige Elektronik des Konzeptes platzt. Hier ist das Voice Recognition Shield, sowie Arduino, Bluetooth Modul und Stromquelle untergebracht. In Zukunft wäre eine Verkleinerung dieses Artefaktes erstrebenswert - da dies mit unseren Mitteln doch recht groß ausfällt.
Folgend verschiedene Eindrücke der Entwicklung und entgültigen Produktes



Oberfläche des “Tokens” während der Bearbeitung

“Token” getragen in der später vorgesehenen Position.

Impressionen Applikation

Die App war ein wichtiger Bestandteil unseres Projektes. Sie dient als Anzeige von sonst nicht sichtbaren Vorgängen und gleichzeitig als Schnittstelle des Nutzers und dem Prototypen. Deshalb war es wichtig die Software simpel und übersichtlich zu halten, sowie die wichtigsten Informationen stark hervorzuheben. Folgend verschiedene Impressionen der Entwicklung und der fertigen Applikation.

App-Homescreen mit Fortschrittsanzeige.

PROFile

PRESS BUTTON TO CONNECT!

Profanity threshold is at **5 %**

You have used **1** out of **20** preset swearwords.

Your most used word:

„FUCK"

RANKING

SETTINGS

F*!

5%

Profanity threshold is at **5 %**

You have used **1** out of **20** preset swearwords.

Your most used word:

„FUCK"

RANKING

SETTINGS

BACK

RANKING

FUCK

DICK

PUSSY

ASS

PRICK

ASSHOLE

RANKING

SETTINGS

Fazit

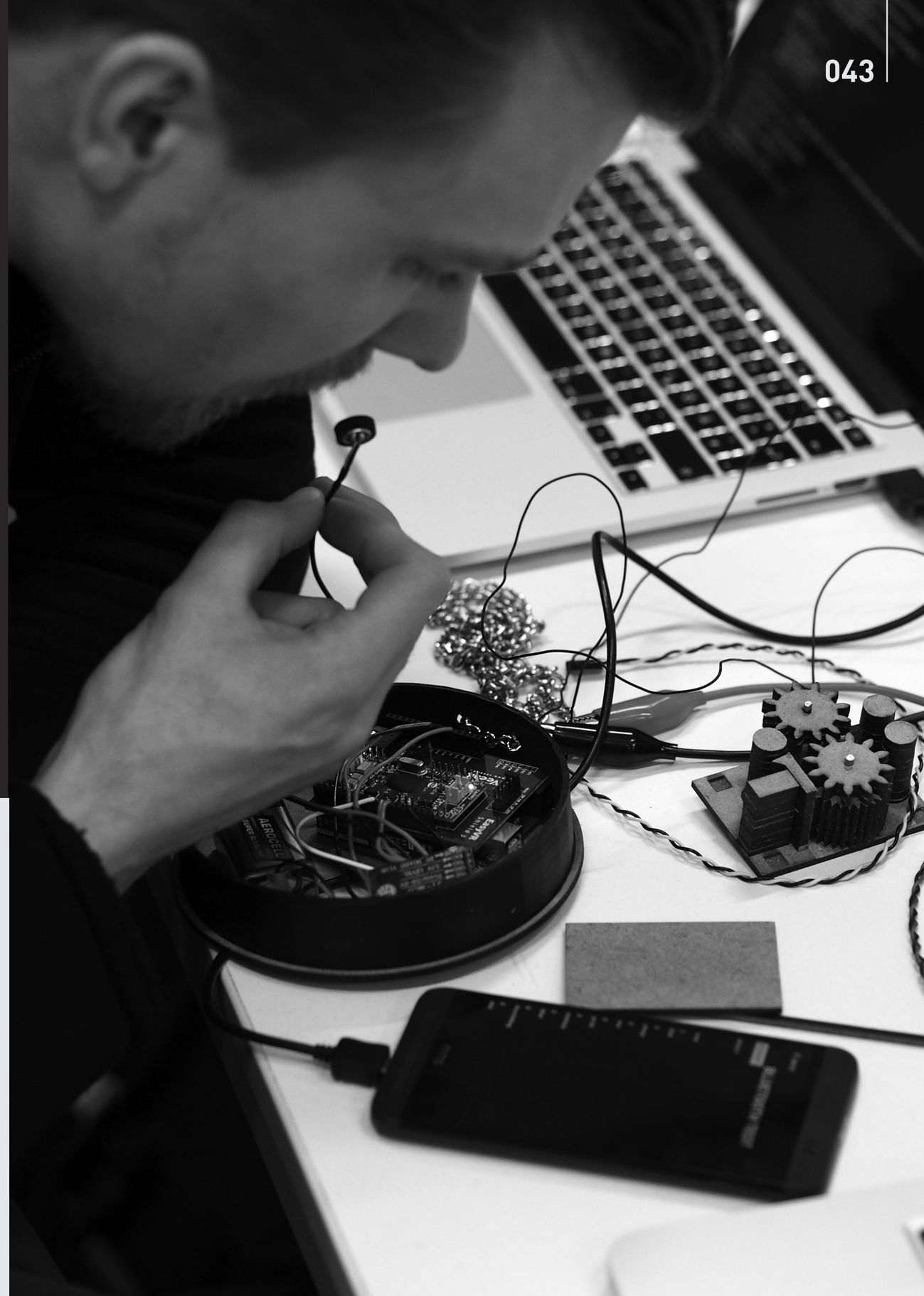
„Jetzt halt mal die Luft an“. Ein Satz, der unser Projekt inhaltlich sehr gut beschreibt. Während der gesamten Bearbeitungszeit hätten wir wohl alle ein PROFile Device tragen sollen. Es wurde viel geflucht und auch öfter lagen die Nerven mal blank. Allerdings bereuen wir dies nicht - nein, wohl eher bestärkt uns diese Erfahrung an der unzweifelhaften Sinnhaftigkeit unseres Projektes und unseres Prototypens. Natürlich hat das gesamte Projekt einen etwas alternativen und experimentellen Ansatz und zielt nicht direkt auf eine praktikable, gewinnbringende Vermarktbarkeit ab. Dennoch sind wir mit der Erfahrbarkeit und dem Gefühl des fertigen Konzeptes sehr zufrieden.

Natürlich handelt es sich immernoch um einen Prototypen der technisch stark limitiert ist. Aber die Idee hinter dem Projekt wird gut verdeutlicht und für Menschen nachvollziehbar - und das allein ist vielleicht schon ein guter Ansatz den zu Anfang beschriebenen “Verfall” der Sprache ein kleines bisschen zu bekämpfen, letztendlich aufzuhalten. Oder zumindest Menschen dazu zu bringen über ihr gesprochenes Wort besser zu reflektieren.

Alles in Allem hat unsere Gruppe wertvolle Erfahrungen bei der Entwicklung dieses Konzeptes gemacht. Wir hoffen, dass einige dieser Erfahrungen auch für Nutzer und Beobachter sowie Interessierte in Zukunft deutlich werden.

Allen Lesern und allen die es bis hierher geschafft haben möchten wir unseren Dank aussprechen.

F...
WHAT-
EVER.



fucking design. Design is all about fucking relationships—the relationship of form and content, the relationship of elements, the relationship of designer and user. A good fucking composition is the result of a hierarchy consisting of clearly contrasting elements set with distinct alignments containing irregular intervals of negative space. Your rapidograph pens are fucking dried up, the x-acto blades in your bag are rusty, and your mind is dull. Stop clicking your mouse, get messy, go back to the basics and make something fucking original. Never let your guard down by thinking you're fucking good enough. You need to sit down and sketch more fucking ideas because stalking your ex on facebook isn't going to get you anywhere. Think about all the fucking possibilities. If you're not being fucking honest with yourself how could you ever hope to communicate something meaningful to someone else? Don't worry about what other people fucking think. Fuck. When you sit down to work, external critics aren't the enemy. It's you who you must to fight against to do great fucking work. You must overcome yourself. To surpa Never, never assume that what you have achieved is fucking good enough. A good fucking composition is the result of a hierarchy consisting of clearly contrasting elements set with distinct alignments containing irregular intervals of negative space. Must-do is a good fucking master. The graphic designer's first fucking consideration is always the size and shape of the format, whether for the printed page or for digital display. Can we all just agree as the greater design community to stop fucking talking about Comic Sans altogether? It's getting fucking old. Think about all the fucking possibilities. You won't get good at anything by doing it a lot fucking aimlessly. Widows and orphans are terrible fucking tragedies, both in real life and definitely in typography. Your rapidograph pens are fucking dried up, the x-acto blades in your bag are rusty, and your mind is dull. Stop clicking your mouse, get messy, go back to the basics and make something fucking original. When you design, you have to draw on your own fucking life experiences. If it's not something you would want to read/look at/use then why fucking bother? If you fucking give up, you will achieve nothing. Why are you fucking reading all of this? Get back to work. Nothing of value comes to you without fucking working at it. Sometimes it is appropriate to place various typographic elements on the outside of the fucking left margin of text to maintain a strong vertical axis. This practice is referred to as exdenting and is most often used with bullets and quotations. To go partway is easy, but mastering anything requires hard fucking work. Learn from fucking criticism. You are not your fucking work. Make your work consistent but not fucking predictable. While having drinks with Tibor Kalman one night, he told me, "When you make something no one hates, no one fucking loves it." Use your fucking hands. Design as if your fucking life depended on it. Don't worry about what other people fucking think. Intuition is fucking important. When you sit down to work, external critics aren't the enemy. It's you who you must to fight against to do great fucking work. You must overcome yourself. Form follows fucking function. The details are not the details. They make the fucking design. Dedicate yourself to lifelong fucking learning. To surpass others is fucking tough, if you only do as you are told you don't have it in you to succeed. You need to sit down and sketch more fucking ideas because stalking your ex on facebook isn't going to get you anywhere. Creativity is a fucking work-ethic. Never let your guard down by thinking you're fucking good enough. This design is fucking brilliant. Respect your fucking craft. Practice won't get you anywhere if you mindlessly fucking practice the same thing. Change only occurs when you work deliberately with purpose toward a goal. Don't fucking lie to yourself. Design is all about fucking relationships—the relationship of form and content, the relationship of elements, ss others is fucking tough, if you only do as you are told you don't have it in you to succeed. Dedicate yourself to lifelong fucking learning. Saul Bass on failure: Failure is built into creativity... the creative act involves this element of 'newness' and 'experimentalism,' then one must expect and accept the fucking possibility of failure. Don't get hung up on things that don't fucking work. Widows and orphans are terrible fucking tragedies, both in real life and definitely in typography. Must-do is a good fucking master. Can we all just agree as the greater design community to stop fucking talking about Comic Sans altogether? It's getting fucking old. Think about all the fucking possibilities. You won't get good at anything by doing it a lot fucking aimlessly. Widows and orphans are terrible fucking tragedies, both in real life and definitely in typography. Your rapidograph pens are fucking dried up, the x-acto blades in your bag are rusty, and your mind is dull. Stop clicking your mouse, get messy,