

EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES – Sessions 2024**QUESTIONNAIRE**

Date :	04.06.24	Horaire :	08:15 - 13:15	Durée :	300 minutes	
Discipline :	VOLCO	Type :	écrit	Section(s) :	GACV	
					Numéro du candidat :	

Gesundheitsfördernde „Smart Bottle“

Einleitung

Flüssigkeitszufuhr ist entscheidend für eine optimale Gesundheit, aber viele haben Schwierigkeiten, ihre tägliche Wassermenge zu erreichen. In diesem Projekt geht es darum, eine visuell ansprechende und benutzerfreundliche Trinkflasche zu entwerfen, die gesunde Trinkgewohnheiten fördert.

Bestimme für welche Zielgruppe die Flasche gestaltet werden soll.

Integriere IoT-Technologie („Internet of Things“: Mit dem Internet verbundene Technologie), um die Wasseraufnahme zu verfolgen und Erinnerungen zu personalisieren.

Dein Entwurf muss sich auf die Designprinzipien von Dieter Rams ("Less is More") oder Virgil Abloh ("Question Everything") basieren, die jeweils unterschiedliche Philosophien vertreten.

Beispiele ihrer Arbeiten findest du im Anhang.

Inspiration

Wähle eine der folgenden Designphilosophien für dein Projekt:

Dieter Rams: Strebe nach Einfachheit, Klarheit, Ehrlichkeit, Langlebigkeit und unaufdringlicher Funktionalität. Lege Wert auf hochwertige Materialien und zeitloses Design.

Virgil Abloh: Sei experimentierfreudig, hinterfrage Konventionen und lege Wert auf die Interaktion mit dem Nutzer. Integriere Elemente der Überraschung und des persönlichen Ausdrucks.

**Idee / Konzept
(Präsentations-
blätter)**

/ 20 Punkte

Dokumentiere deine Recherche, den Entwicklungsprozess, deine Überlegungen bis hin zur finalen Gestaltung anhand von zwei oder mehreren Präsentationsblättern (Format A2).

Auf jedem Präsentationsblatt steht der Titel: **Smart Bottle**

- Recherche / Skizzen:
Dokumentation und Formfindung (Ideenreichtum und Variationen zeigen)
Minimum drei verschiedenartige Ideen sind skizziert, Variationsmöglichkeiten sind gegeben.
- Perspektivzeichnung der finalen Arbeit im Kontext - die Zeichnung muss beschriftet sein, um die Funktionen und Besonderheiten des Objektes zu unterstreichen.
- Kernaussage: kurze und präzise schriftliche Erklärung zur finalen Arbeit (Was? Warum? Wie?). Erkläre deine Idee (welcher Aspekt hat dich interessiert?), Auswahl und Begründung der Formgebung, der Farben und Materialien, Besonderheiten, ...

**Manuelles
Modell**

/ 20 Punkte

Erstelle ein manuelles Modell deines Entwurfes im Maßstab 1:1

Die Materialien zum Bau des Modells sind frei wählbar.

**Virtuelles
Modell**

/ 20 Punkte

Modeling :

Erstelle ein virtuelles, dreidimensionales Modell deines Entwurfs.

Achte auf eine korrekte Geometrie und einen korrekten Polygonflow.

Rendering :

Das Modell soll lediglich die Materialeigenschaften (Farbe, Glanz, Transparenz) simulieren.

Erstelle zwei informative Renderbilder in entsprechender Bildqualität: Beleuchte den Entwurf mit mindestens 2 Lichtquellen.

Achte auf einen informativen Blickwinkel sowie auf eine interessante Bildkomposition.

Abgabe der digitalen Dateien im Prüfungsordner im Computer:

Dateibeschriftung:

- Nummer_smartbottle.ma (Maya-Datei)
- Nummer_smartbottle -1.tif (Renderbild1)
- Nummer_smartbottle -2.tif (Renderbild1)

Virgil abloh



1. WHAT IS THE ELEPHANT IN THE ROOM?
2. WHO IS THE AUTHORITY?
3. WHO IS ALLOWED TO MAKE FASHION?
4. WHAT ARE THE RESIDUAL EFFECTS OF COLOMBIANISM?
5. WHAT DOES AFRICAN ART MEAN TO YOU?
6. WHAT IS OWNERSHIP?
7. WHO OWNS MY ANCESTRY?
8. IF A TREE FALLS IN THE FOREST, DOES IT MAKE A SOUND?
9. IF ANOTHER TREE FALLS IN THE FOREST, DOES IT MAKE THE SAME SOUND?
10. HOW DO YOU DETERMINE A FACT?
11. WHAT IS A CONSEQUENCE?
12. WHO IS FREE TO EXPRESS THEMSELVES?
13. DOES THE WORLD'S OPINION DECIDE WHAT YOU FEEL IS FACTUAL?
14. HOW DO YOU DISCRIMINATE BETWEEN FACT AND FICTION?
15. DO YOU BELIEVE IN WHAT YOU BELIEVE IN WHEN OTHERS DO NOT BELIEVE IN YOU?
16. WHAT IS THE TRUTH?
17. WHY DO SOME PEOPLE GET COMED BY AUTHORITY'S MORE THAN OTHERS?
18. WHAT CAN CREATIVITY DO THAT POLITICS CANNOT?
19. WHAT MAKES YOU QUESTION SOMEONE'S EXPRESSION?
20. ARE SUBSIDIARY THE MOST EFFECTIVE MEANS OF ARGUMENTATIVE THE FASHION INDUSTRY SOMEBODY ISN'T?

Y - VIRGIL ABLOH

Dieter Rams

BRAUN



- 1 Good Design Is Innovative
- 2 Good Design Makes A Product Useful
- 3 Good Design Is Aesthetic
- 4 Good Design Makes A Product Understandable
- 5 Good Design Is Unobtrusive
- 6 Good Design Is Honest
- 7 Good Design Is Long-lasting
- 8 Good Design Is Thorough Down To The Last Detail
- 9 Good Design Is Environmentally Friendly
- 10 Good Design Is As Little Design As Possible

10 Principles
Of Good Design
by Dieter Rams

