

Interior experience room **HOW** autonomous driving is changing the interior

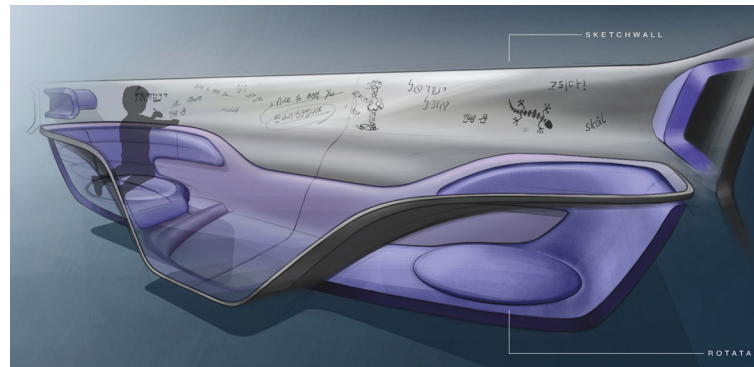


PHOTO CREDIT FROM CHRISTIAN KRECSIR

Das Auto als mobiler Chatroom, als fahrender Arbeitsplatz, Entspannungsraum und als Kreativraum. Diese und weitere Assoziationen beschäftigten unsere Studierenden in dem Projekt „Erlebnisraum Interior“.

Wie also lassen sich derartige Erlebnisse gestalten, und wie kann dies auf eine Art und Weise geschehen, dass bei FahrerInnen als auch Mitfahrenden positive Emotionen ausgelöst werden?

Die Studierenden des vierten Semesters haben die Aufgabenstellung bekommen, das Fahrzeug - Interior als einen Erlebnisraum zu gestalten. Die grundlegende Beschäftigung, die Fahraufgabe selbst, wurde zunächst zurückgestellt.

Der Raum bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten für neue Aktivitätsprofile. Die Analyse des Nutzungsverhaltens lieferte die analytische strukturierte Herangehensweise. Zunächst wurde das Nutzungsverhalten, die Aktivitätsprofile in drei Kategorien (work/relax/play) eingeteilt.

Viele unterschiedliche Erlebnisse im Leben sind auf die eine oder andere Weise mit Autofahrten verbunden. Emotionen sind prägend für unsere Erfahrungen/ Erlebnisse, die wir mit einem Produkt machen.

Aus dieser Herangehensweise heraus, sind individuelle Ansätze entstanden, die nicht nur den Status Quo in Frage stellen, sondern auch spannende Antworten auf frei konfigurierbare, bedürfnisgerechte und modulare Raumkonzepte geben konnte.

- _ Kommunikative/ Interaktive Tätigkeiten (Interaktion der Insassen untereinander)
- _ Kreative Tätigkeiten (spielerisch kreative Ansätze)
- _ Erholsame Tätigkeiten (geistige und körperlich erholsame Tätigkeiten)
- _ Fokussierte Tätigkeiten (Arbeiten während der Fahrt)

Die unterschiedlichen Modi *fahren* und *gefahren werden* fanden dabei besondere Beachtung.

Ziel war es neue, dem Benutzer anpassenden Funktionalitäten zu entwickeln, die über die eigentliche Fahraufgabe hinausgehen.

Das Fahrzeug ist seiner Primärfunktion entwachsen. Adaptive, sich dem Benutzer anpassende Funktionen und nutzerfreundliche, intuitiv bedienbare Funktionsbereiche.



RAPA

Kundenspezifisch
anpassbar

Komfortorientierte
Wegeventiltechnik

Best in Class Lösung
der Ventilkennfeld-
spreizung

Niedriger
Energieverbrauch



Einzigartiges Herzstück

RAPA Dämpferventil

Exklusiv im Einsatz bei deutschen Premium-Automobilmarken



► Ziel:

- Erkennen und der Umgang mit Gestaltungsgrundlagen dreidimensionaler mobiler Räume.
- Entwicklung von Grundlagen- und Spezialwissen ergonomischer Gegebenheiten. Untersuchung verschiedener Steuer- und Bedienkonzepte und ihre Eignungen zur Fahrzeugsteuerung.
- Einbettung von informationsverarbeitenden Systemen des Mensch-Maschine-Interfaces in den Raum.
- Anwendung des Wissens in Designprojekten in Form von erzeugten dreidimensionalen Objektbeschreibungen. Praktische Anwendung der Kenntnisse aus dem Lehrgebiet Ergonomie.

The car as a mobile chat room, as a moving workplace, relaxation room and as a creative space. Our students dealt with these and other associations in the “Interior experience space” project.

So how can such experiences be designed and how can this be done in such a way that positive emotions are triggered in both drivers and passengers?

The students of the fourth semester were given the task of designing the vehicle interior as an experience space. The basic occupation, the task of driving itself, was initially postponed.

The space offers a variety of opportunities for new activity profiles. The analysis of usage behavior provided the analytically

PHOTO CREDIT FROM ROUZBEH NAZARI



structured approach. First, usage behavior and activity profiles were divided into three categories (work/relax/play).

Many different experiences in life are connected to driving in one way or another. Emotions shape the experiences we have with a product.

From this approach, individual approaches have emerged that not only question the status quo, but also provide exciting answers to freely configurable, needs-based and modular room concepts.

Communicative/interactive activities (interaction between inmates)

Creative activities (playful creative approaches)

Recreational activities (mentally and physically recreational activities)

Focused activities (working while driving)

The different driving and being driven modes received special attention.

The aim was to develop new functionalities that are adapted to the user and go beyond the actual driving task.

The vehicle has outgrown its primary function. Adaptive functions that adapt to the user and user-friendly functional areas that can be operated intuitively.

Focused activities (working while driving)

The vehicle has outgrown its primary function. Adaptive functions that adapt to the user and user-friendly functional areas that can be operated intuitively. ♦

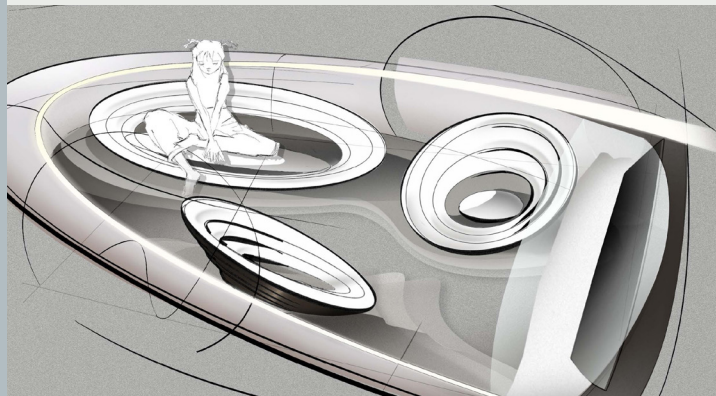


PHOTO CREDIT FROM ROBERT MILOS



The DNA of tech.™

Als langjähriger Kooperationspartner der HAW Hof freut sich die VishayElectronic GmbH über den neuen Standort in unserem schönen Städtchen Selb. Für die hier neu geschaffenen Studiengänge wünschen wir der HAW Hof viele interessierte Bewerber und den Absolventen einen gelungenen Start ins Berufsleben.

www.vishay.com