

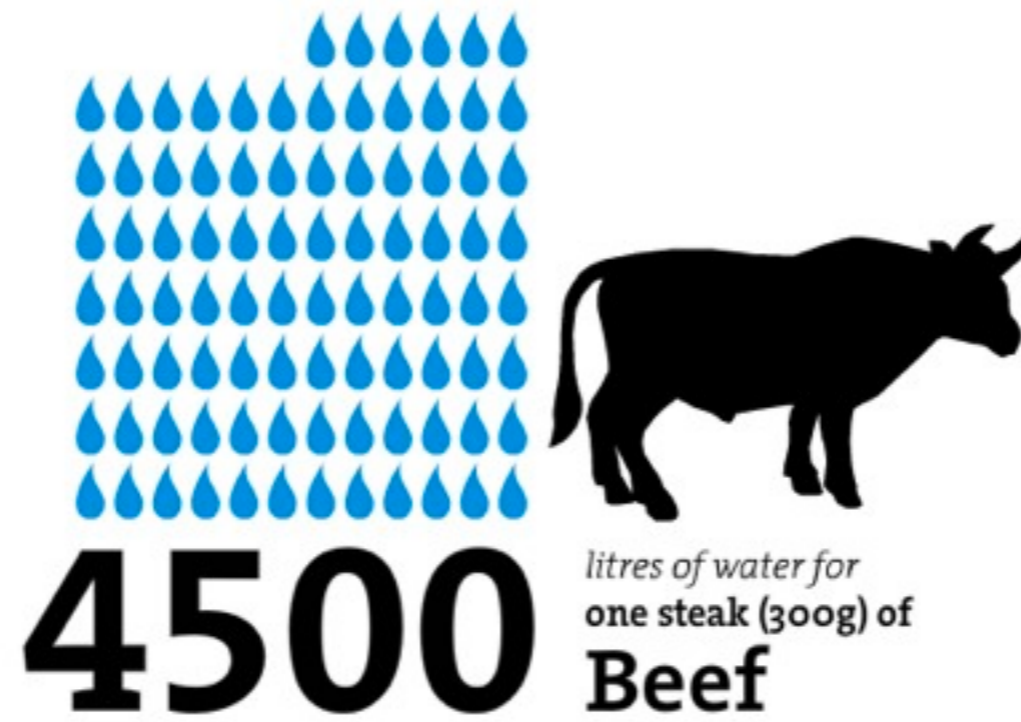
Virtuelles Wasser

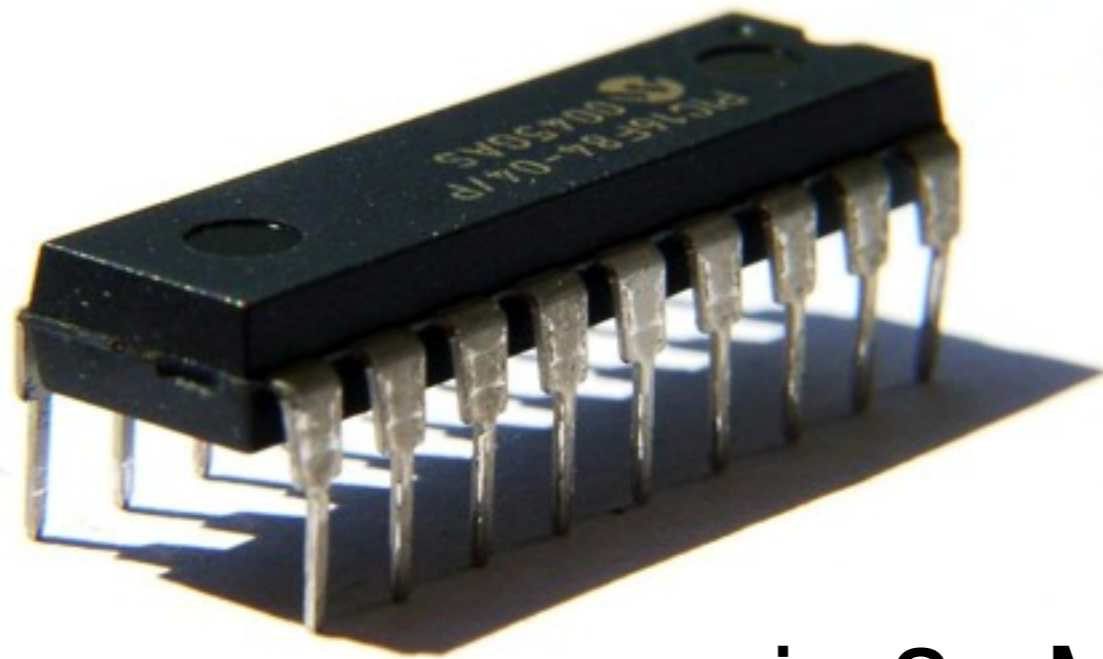
Interaction Design / Liliane Krauss / Bachelor Arbeit /
1st Open Presentation - Topic and Project Idea / 26.02.2010



150 *litres of water for*
one bottle (500 ml) of
Beer







ein 2g Mikrochip
verbraucht 32 Liter
virtuelles Wasser

Ablauf des Referates

1. Was ist virtuelles Wasser
2. Wesentliche Resultate
3. Hypothese
4. Fazit
5. Schluss und Diskussionsrunde

1. Was ist virtuelles Wasser?

Wasser und unsere Erde

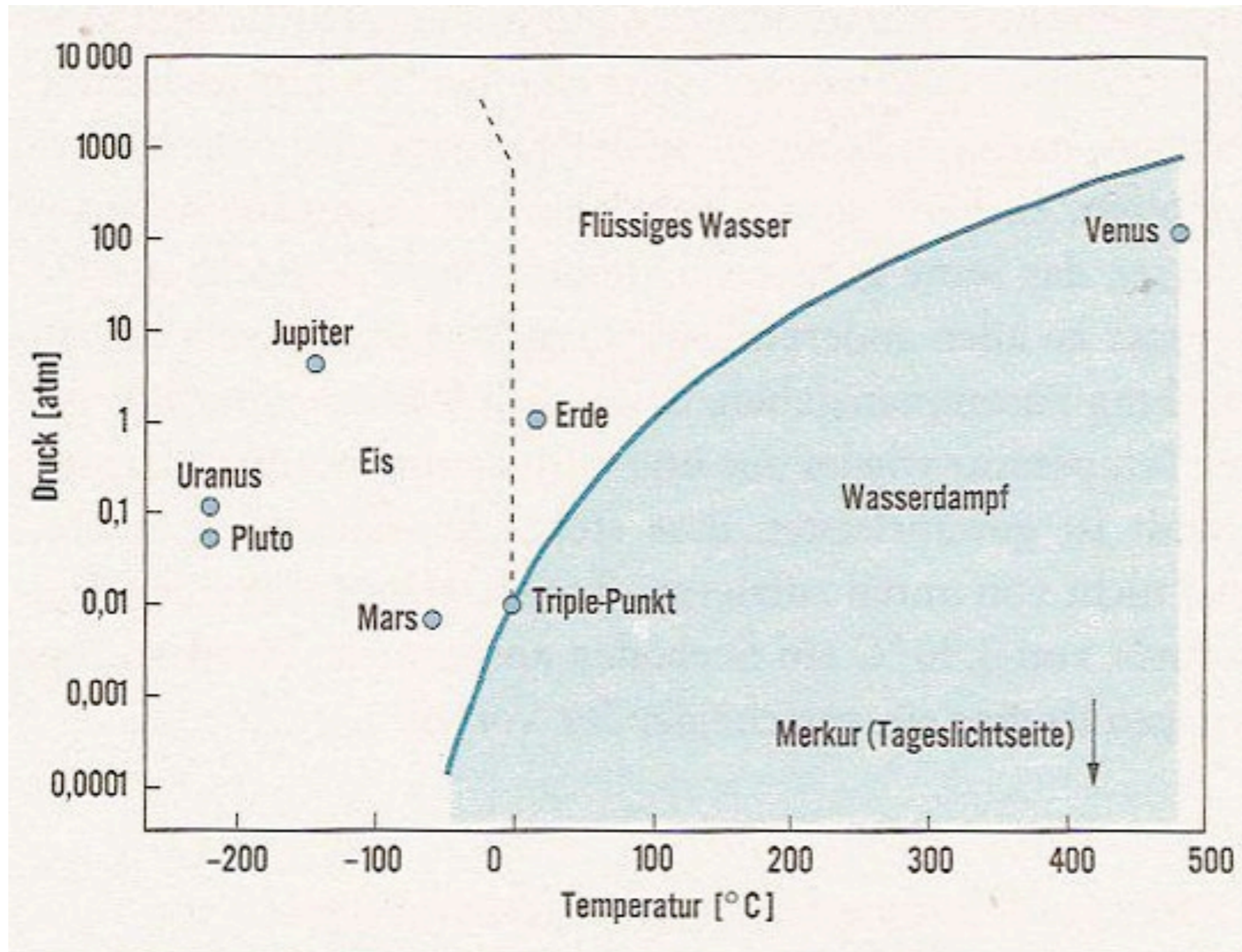
blaues und grünes Wasser

das virtuelle Wasser

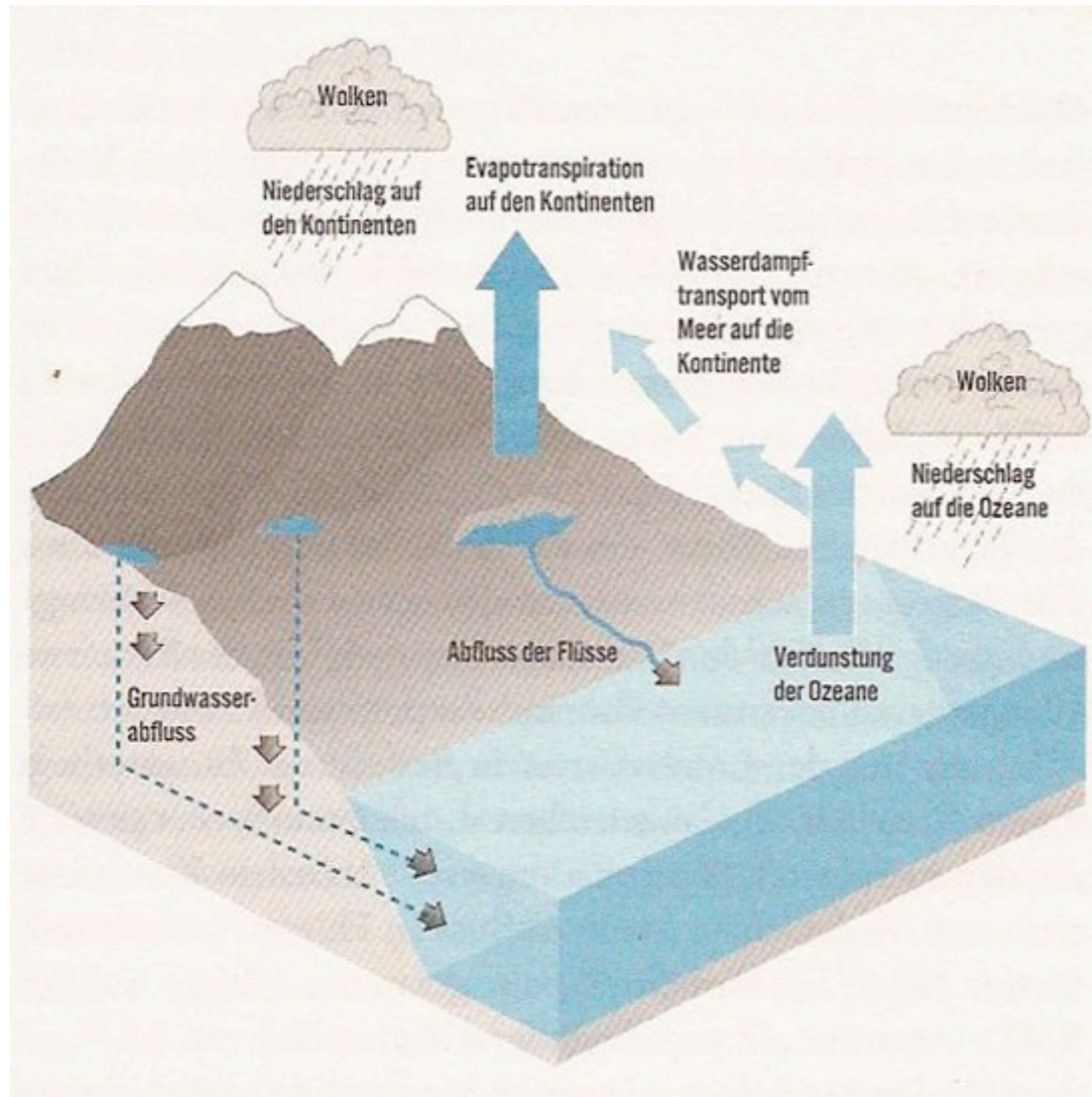
Der blaue Planet



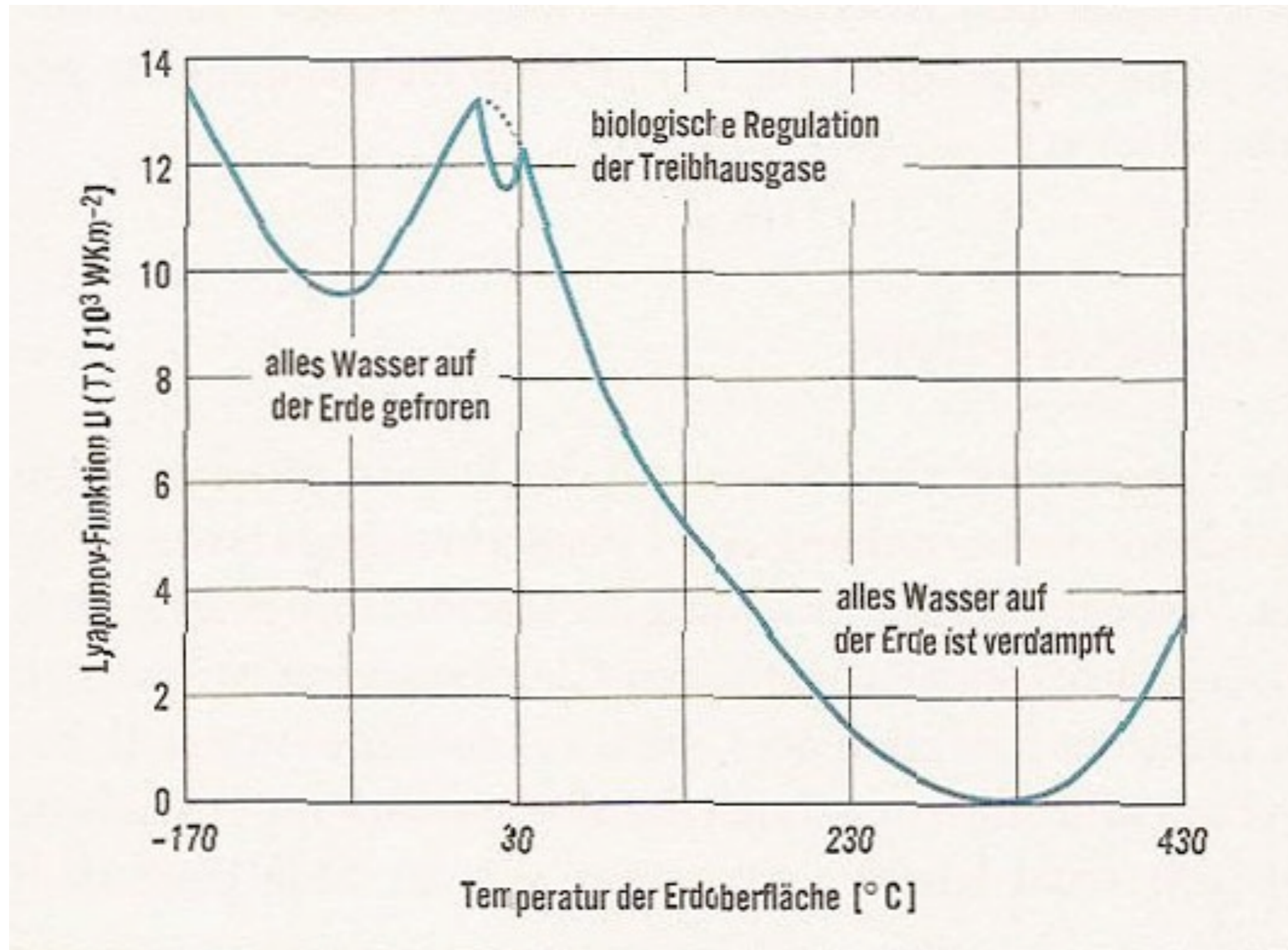
Wasser gibt es nur auf der Erde



Der Wasserkreislauf der Erde

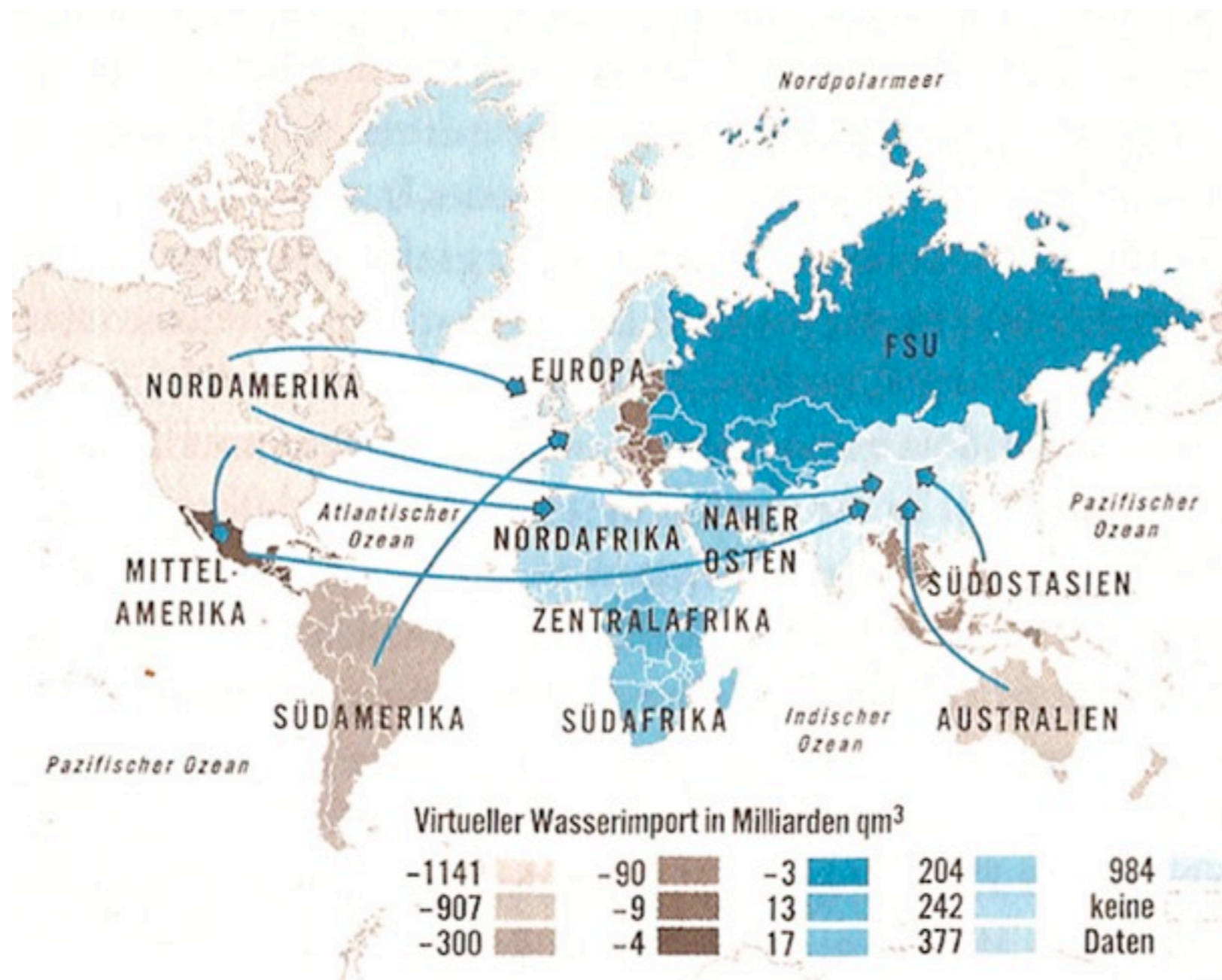


Das Klima unserer Erde ist vom Leben abhängig



das virtuelle Wasser

der virtuelle Wasserelexport





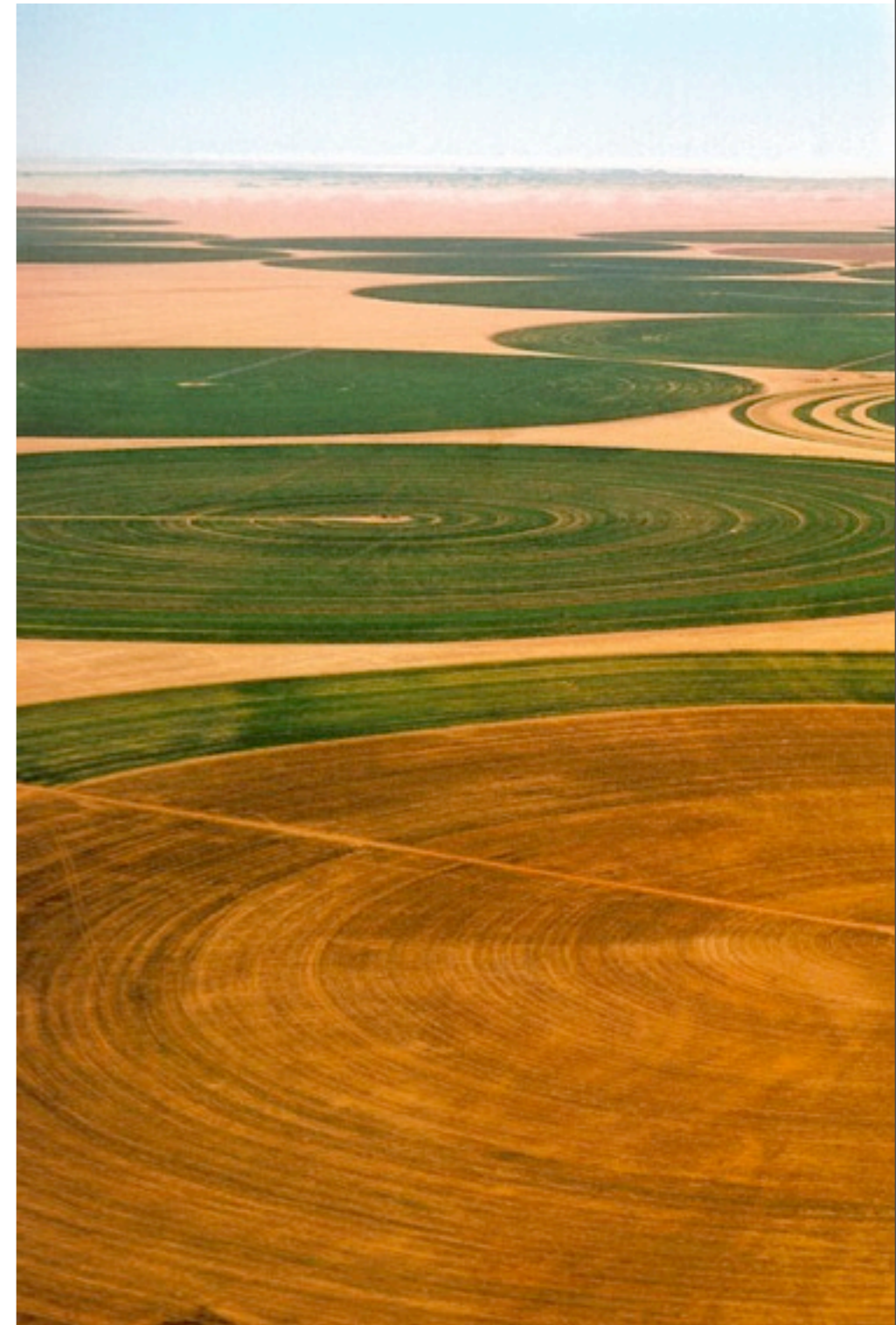
500



*litres of water for
one pound (500g) of*
Wheat

2. Wesentliche Resultate

Das Problem im Konsum
von virtuellem Wasser



Wie viel Wasser braucht der Mensch?

Wasser ist Macht



Das virtuelle Wasser verändert unseren Planeten



3. Hypothese

Motivation ist nach Marc Hassenzahl der „Antrieb“, eine bestimmte Handlung auch tatsächlich durchzuführen.

Hypothese

In der Gestaltung wird Motivation selten explizit berücksichtigt.

Die generelle Frage ist:

Kann man durch Dinge (Produkte, Fotos, Plakate)
Handeln initiieren, verändern, stoppen?



Hypothese

Der Vorteil gegenüber statischen Informationen ist, dass durch die Motivation das Produkt erlebbar gemacht wird.



Ein Motivationales Produkt für eine Ausstellung

Footprint von der Autostadt / VW



Ein Motivationales Produkt Nike Plus



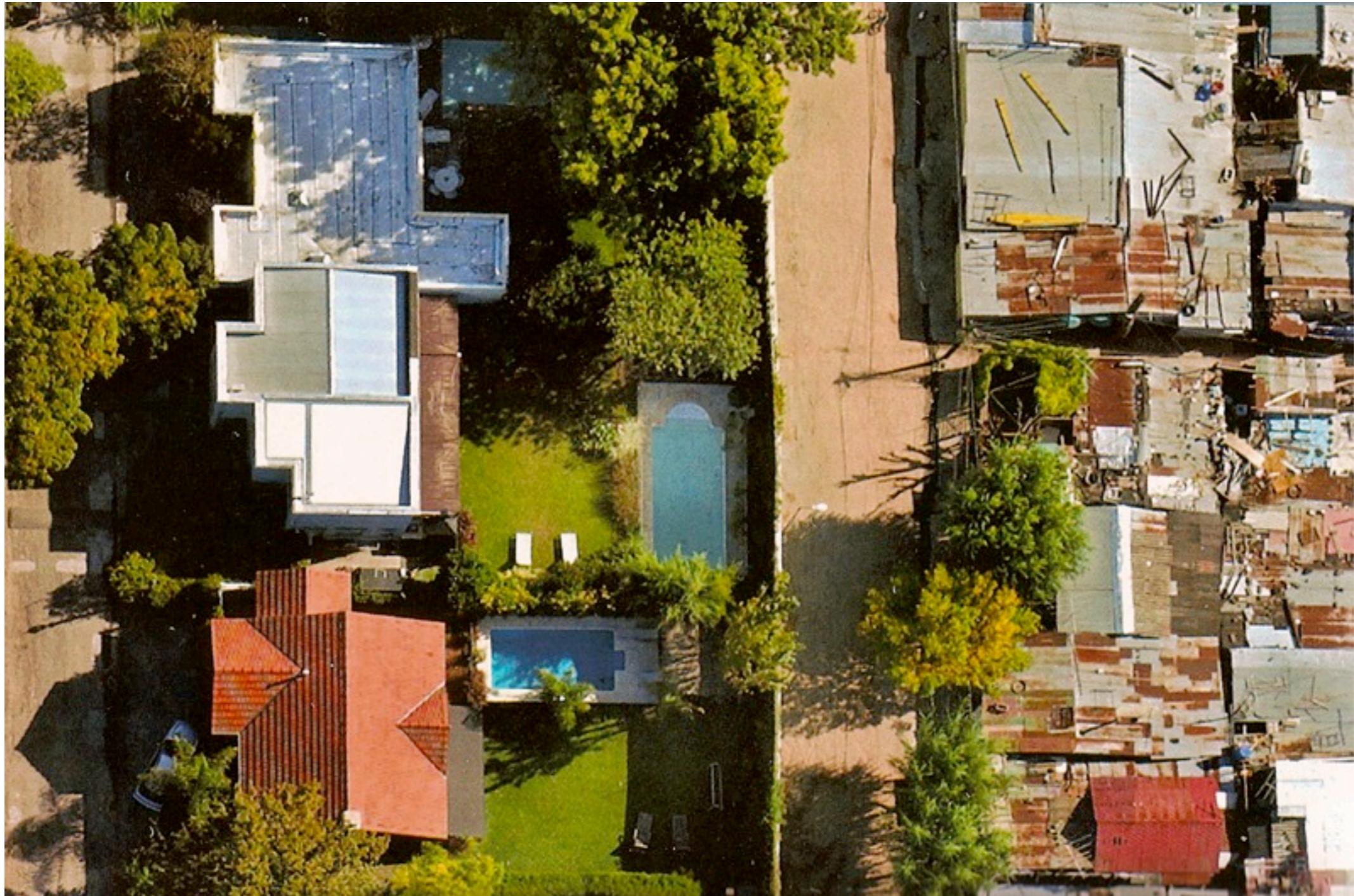
WWF Footprint

Footprint-Rechner

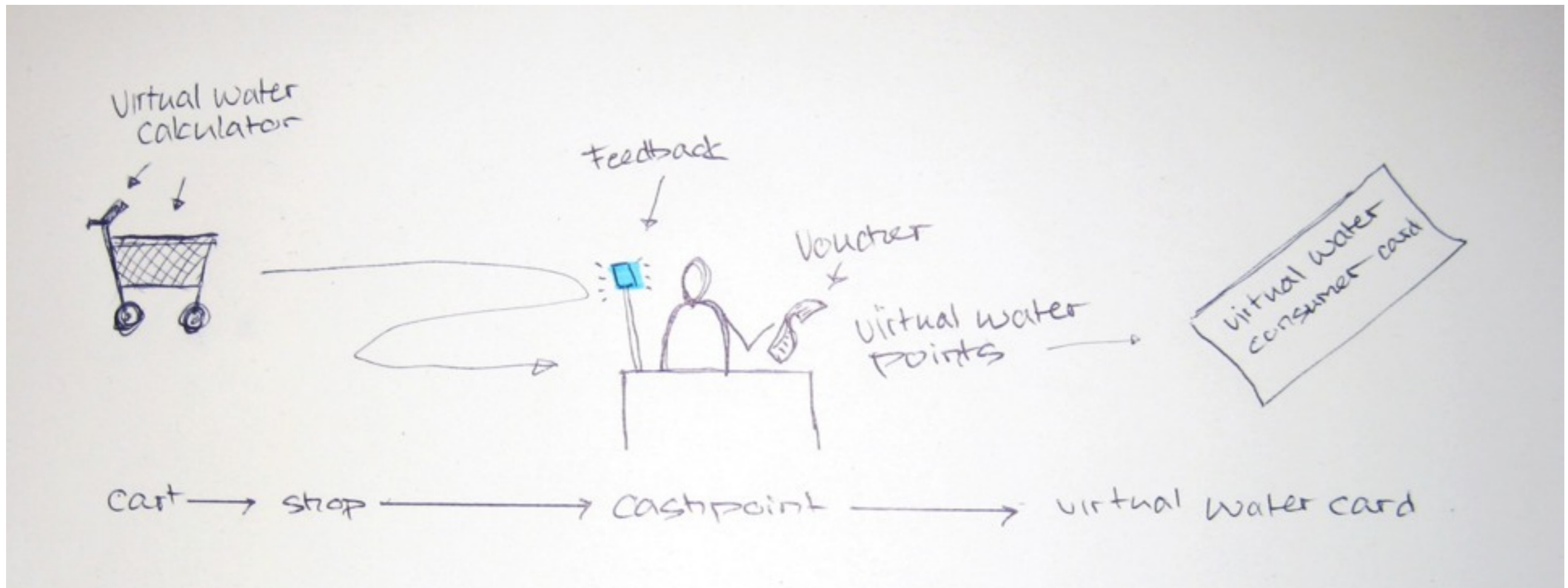


▶ Kontakt ▶ FAQ ▶ Sitemap ▶ Datenschutz ▶ Impressum ▶ WWF Weltweit ▶ RSS/XML

Erste Ideenskizze für mein Projekt



Erste Ideenskizze für mein Projekt



Der Konsumvorgang im Laden

Fazit



vielen Dank für's Zuhören :-)