

1. Record Nr.	UNINA9910812752903321
Autore	Glass Tamie
Titolo	Prompt : socially engaging objects and environments / / Tamie Glass
Pubbl/distr/stampa	Basel, Switzerland : , : Birkhauser, , [2018] ©2018
ISBN	3-0356-1048-7 3-0356-1060-6
Descrizione fisica	1 online resource (224 pages)
Disciplina	720.103
Soggetti	Architecture - Human factors
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- CONTENTS -- FOREWORD -- INTRODUCTION -- CHAPTER 1: INTUITIVE COMMUNICATION -- CHAPTER 2: SENSORY STIMULATION -- CHAPTER 3: HARMONIOUS INTEGRATION -- CHAPTER 4: INTERACTIVE TRANSACTION -- CHAPTER 5: SPATIAL TRANSFORMATION -- CHAPTER 6: CHALLENGING PROVOCATION -- APPENDIX
Sommario/riassunto	Fueled by an increasingly interconnected world, the desire for engaging experiences plays a more important role in interiors than ever before. There is a tendency in the design of products, furniture, and environments toward enhanced interaction that employs psychosocial principles. This publication presents both high and low-tech applications ranging from a light fixture to art installations and fully realized buildings. The book illustrates human-centered design strategies through a series of six chapters, each including examples that introduce one of following approaches: communicating, stimulating, synomorphic, transactional, transformative, and challenging. Interaktive Anwendungen nehmen in der Innenarchitektur durch fortschreitende Technik und Digitalisierung eine immer wichtigere Rolle ein. Ob bei Produkten, Möbeln oder Räumen: Die Vernetzung mit dem Nutzer ist der Trend, für den auch umwelt- und verhaltenspsychologische Aspekte relevant sind. Die Publikation

dokumentiert die Vielfalt solcher Anwendungen, vom Lichtschalter bis hin zum komplett gestalteten Raum (einer Schule, eines Flugplatzes, eines Spas) und präsentiert dabei High- wie auch Lowtech-Projekte. Das Buch erläutert die verschiedenen Prinzipien der Interaktion zwischen Produkt und Nutzer und stellt dann in sechs Kapiteln jeweils anhand von sechs Projektbeispielen eine dieser interaktiven Funktionen vor: kommunizieren, stimulieren, anpassen, reagieren, umformen und herausfordern.
