

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 14 (2001)
Heft: [9]: Design Preis Schweiz 01

Artikel: Anerkennungen = Distinctions
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121742>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

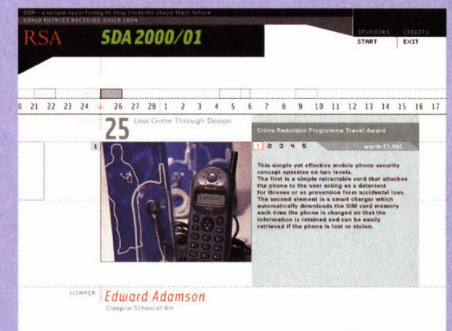
Download PDF: 17.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

ANERKENNUNGEN DISTINCTIONS

Vom Film gelernt

Die CD-ROM von Hilla Neske und Tom Elsner präsentiert den Student Design Award der Royal Society of Art in London. Sie stellt die Kategorien des Wettbewerbs und das Briefing vor, lässt Teilnehmer und Jury zu Wort kommen und zeigt die prämierten Arbeiten. Alle diese Informationen sind untereinander verknüpft. Ob Bild, Text, Video oder Tondokument, alle Medien sind sinnvoll und sparsam eingesetzt. Jede Seite, die der Benutzer mit der Maus aufruft, baut sich aus ihren einzelnen Elementen wie Schlagzeile, Navigation oder Text sukzessive auf, was wie ein Film anmutet. Alle Bewegungen haben eine Funktion und einen ästhetischen Reiz zugleich.



Taught by the film

Hilla Neske's and Tom Elsner's CD-ROM presents the Student Design Award of the Royal Society of Art in London. It introduces the competition categories and the briefing, lets the participants and the jury make comments and presents awarded pieces of work. All this information is linked together by means of sensibly and economically used image, text, video or sound documentation. The user calls up the pages with his mouse, and each page successively builds up its individual elements such as headline, navigation or copy which makes it similar to a film.

Design

Artificial Environments, London (GB)

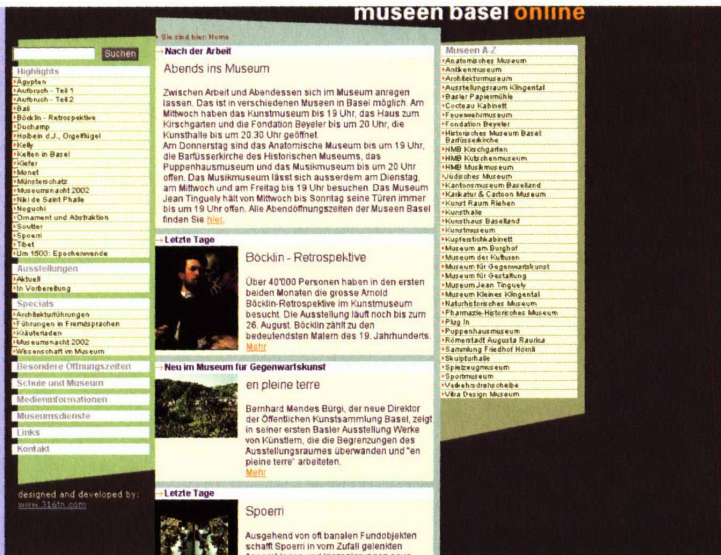
Hilla Neske, Tom Elsner

On behalf of | Auftraggeber

The Royal Society for the encouragement of Arts, Manufactures and Commerce, London (GB)

www.museenbasel.ch

Der Internet-Auftritt der Basler Museen informiert über Ausstellungen, Öffnungszeiten und Highlights von 36 Museen. Die Seite ist klar strukturiert, die einzelnen Informationen sind sinnvoll verknüpft, sodass sich die Benutzerin leicht und schnell zu recht findet. Damit die Seite ohne grossen Aufwand ständig aktuell ist, basiert sie auf einer Datenbank. Wenn ein Museum beispielsweise neue Öffnungszeiten hat, werden diese nur einmal in der Datenbank geändert. Die Änderung erscheint automatisch auf allen relevanten Seiten. Statt auf Tricks setzen die Designer von 316tn auf Wirkung und erfüllen ein Informationsbedürfnis.



www.museenbasel.ch

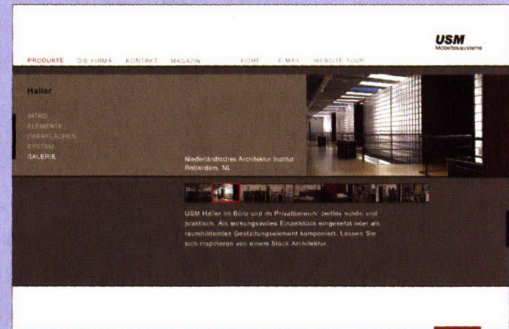
The website of the Basel museums provides information on exhibitions, opening hours and highlights in 36 museums. The website is clearly structured, and all the individual information is sensibly linked which means that the user finds details easily and quickly. The site is based on a data bank in order to ensure a continual update without great effort. If a museum changes its opening hours, for example, they are changed only once on the data bank. The changes automatically appear on all the relevant pages. Instead of counting on tricks, the designers of 316tn aim at the effects and at fulfilling the need for information.

Design

Mario Giudici, Frene Filati,
Lars Krampf c/o 316tn.com, Basel
On behalf of | Auftraggeber
Museumsdienste, Basel

www.usm.com

Der Internet-Auftritt von usm gleicht den Möbeln dieser Firma: schlicht, funktional, präzise im Detail. Die Navigation ist auf allen Seiten gleich. Das Menü ist im oberen, die Sprach- und Grössenauswahl für den Bildschirm im unteren Drittel der Seite verankert. Beide sind weiss hinterlegt. Im mittleren Drittel wechseln die Inhalte, hinterlegt mit grauen Farben. Das lenkt den Blick von der Navigation auf die Inhalte. Wesentliche Informationen sind rot ausgezeichnet. Die Seite ist für einen 12-Zoll-Bildschirm optimiert, sodass auch Benutzer mit kleinem Bildschirm nicht von einer unübersichtlichen Seite enttäuscht werden.



www.usm.com

The usm website is similar to their furniture: simple, functional, precise down to the last detail. The navigation is the same on all pages. The menu is found in the top third of the page, language and screen size options in the bottom third. Both are marked in white. The middle part shows various contents in grey, hence the user concentrates on the contents. All important information is marked red. The site is ideally suited for 12 inch screens which means that users with small screens are not disappointed by a confusing page.

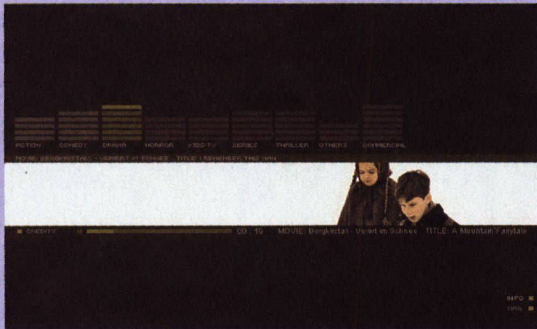
Design

Scholz & Volkmer, Wiesbaden (D)
On behalf of | Auftraggeber
USM U. Schärer Söhne AG, Münsingen

INTERACTION DESIGN
DISTINCTIONS

www.ralfwengenmayr.com

Scholz & Volkmer gestaltete für den Film- und Werbemusikkomponisten Ralf Wengenmayr eine Webseite, die ihn und seine Arbeit vorstellt. Den Schwerpunkt setzte die Agentur dabei auf Hörbeispiele, der Informationsteil wird nur bei Bedarf als zweites Fenster geöffnet. Drei Elemente visualisieren die Branchen, für die Wengenmayr arbeitet: Ähnlich dem Verstärker an der Stereoanlage sind die Hörbeispiele nach Filmgenre sortiert und als übereinander liegende Balken abgebildet. Fährt der Besucher über die Balken, verändert sich deren Farbe. Zu jedem Tonbeispiel gibt es einen Filmzuschnitt in Breitwandoptik zu sehen. Parallel dazu läuft die Information zum Auftrag wie der Abspann eines Filmes ab.



www.ralfwengenmayr.com

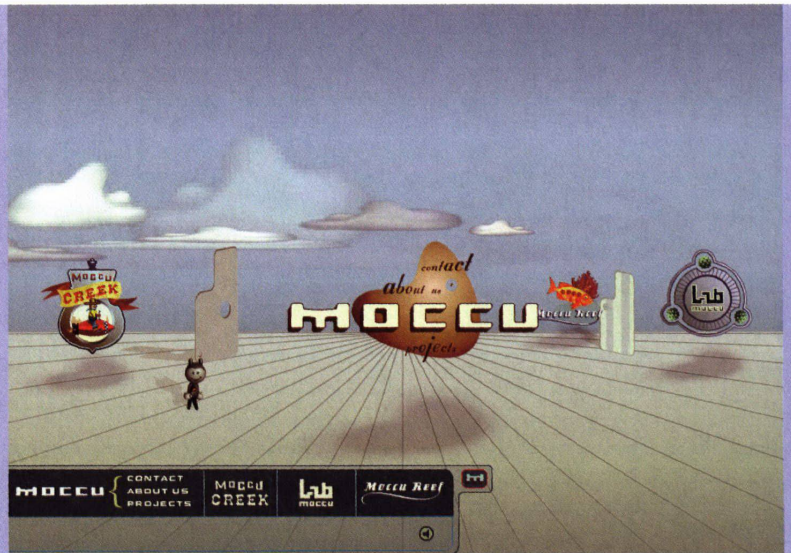
Scholz & Volkmer have designed a website for the film and advertising music composer, Ralf Wengenmayr, presenting him and his work. The agency focused on sound examples, and the visible information is only opened on request. Three elements visualise the different areas of Wengenmayr's work: similar to a stereo amplifier, the sound examples are sorted according to the type of film and as overlapping bars. If the user moves across the bars, they change colour. Every sound example is accompanied by a short wide-screen film, and the information on the project and the credits run parallel. The design is carefully and originally structured and yet brief and attractive.

Design

Scholz & Volkmer, Wiesbaden (D)
On behalf of | Auftraggeber
Ralf Wengenmayr, Augsburg (D)

www.moccu.com

Mick sieht aus wie eine Mischung aus Playmobilmännchen, Katze und Gummipuppe. Ein dreidimensionales Männchen, das alle Benutzer begrüßt und verrät: Ernst geht es auf der Internetseite der Berliner Agentur Moccu nicht zu. Farbe, Klang und grafische Ordnung der Homepage wechseln ständig. Neben Informationen über die Agentur bietet die Site den Benutzern vor allem eines: Spiele. Ein Korallenriff, mit dessen Bewohnern der Benutzer musizieren kann, ein Labor, das ihn einlädt, neue Lebensformen zu erfinden, und Moccu Creek, ein Spiel, das an Ted Averys Cartoons erinnert, in denen der visuelle Held die gefährliche Pixelprairie durchqueren muss. Die Seite macht Spass, ist visuelles und akustisches Erlebnis.



www.moccu.com

Mick looks like a mixture of Playmobil man and rubber doll: a three-dimensional little man greeting all users and letting them into a secret: The website of the Berlin-based Moccu Agency is by no means serious. Colours, sound and graphic order of the homepage are continually changing. In addition to information about the agency, the site offers games! The user finds a coral reef and can make music with its inhabitants; or a laboratory inviting him to create new life forms; and finally Moccu Creek, a game reminding of Ted Avery cartoons in which the visual hero has to cross the dangerous Pixel prairie. The website is great fun and a visual and acoustic experience.

Design

Moccu, Berlin (D)
On behalf of | Auftraggeber
Moccu, Berlin (D)

Was, wie, wo, wann und wie viel?

Alles, was wir schon immer über die Schweiz wissen wollten: Ob die Altersstruktur der Bevölkerung, Wahlergebnisse, die Verbreitung von Schafen oder die Topografie, die CD-ROM Atlas Schweiz Interactiv antwortet. Wahlweise nach Kantonen, Bezirken oder Gemeinden strukturiert, können wir die Schweizer Karte aufrufen, Daten abfragen und vergleichen. Eine umfangreiche Suchfunktion führt schnell zur Antwort. Zudem können wir die Karten gestalten, indem wir Farbcodierung und Klassierung ändern. Auch können wir dreidimensionale Karten betrachten. Der Atlas der Schweiz, herausgegeben in Deutsch, Französisch, Italienisch und Englisch, präsentiert viele und komplexe Informationen mustergültig, weil leicht verständlich.



What, how, where, when, how much?

The CD-ROM Atlas Schweiz Interactiv provides an answer to everything we always wanted to know about Switzerland: from the age structure of the population to the spread of sheep and the country's topography. Structured according to cantons, districts or community, you can choose to call up a map of Switzerland, ask for data and compare the results. A comprehensive search function ensures a fast reply. We can re-design the maps by changing the colour coding and classification, and we can call up three-dimensional maps, too. The Swiss Atlas is available in German, French, Italian and English and provides a host of complex information which is exemplary and easy to understand.

Design

Hans Krenn c/o Duplex Kneubühler/Krenn, Basel
On behalf of | Auftraggeber
Bundesamt für Landestopographie, Wabern

Schnell planen

Perspectix hat für usm eine CD-ROM entwickelt, mit der die Möbelfirma ihren Kunden Einrichtungslösungen präsentiert. Im Programm ist das Möbelsystem «Kitos» gespeichert. Der Händler kann mit seiner Kundin am Bildschirm den einzurichtenden Raum simulieren und die Einrichtungsvorschläge in zwei- und dreidimensionaler Ansicht betrachten. Das Programm nimmt dem Händler Denk- und Arbeitsschritte ab, indem es beispielsweise nötige Verbindungsteile automatisch einplant. Die Jury kritisiert aber das schwerfällige Interface und vermisst die Verbindung zum Lagerbestand oder zur Kostenkalkulation. Walter Stulzer, der Präsident der Jury, ist Mitglied der Firma Perspectix Nose, diese hat wohl einen ähnlichen Namen, hat aber mit dem Einreicher Perspectix nichts zu tun. Weil beide Firmen eine gemeinsame Vergangenheit haben, trat Walter Stulzer bei den Beratungen den in Ausstand.



Fast planning

Perspectix has developed a CD-ROM for the furniture maker usm to present furnishing solutions, including the «Kitos» furniture system. The dealer and the customer can simulate the room to be furnished and assess all proposals in two and three-dimensional options. The program thinks and works for the dealer. Although technically refined, the jury criticised the clumsy interface and the lack of a link to warehouse stocks and cost calculation. Walter Stulzer, Chairman of the jury, works for Perspectix Nose which, despite of its similar name, has nothing to do with the participant, Perspectix. As both companies have a joint history, he chose to be excluded from the discussions.

Design

Perspectix, Zürich
On behalf of | Auftraggeber
USM U. Schärer Söhne AG, Münsingen