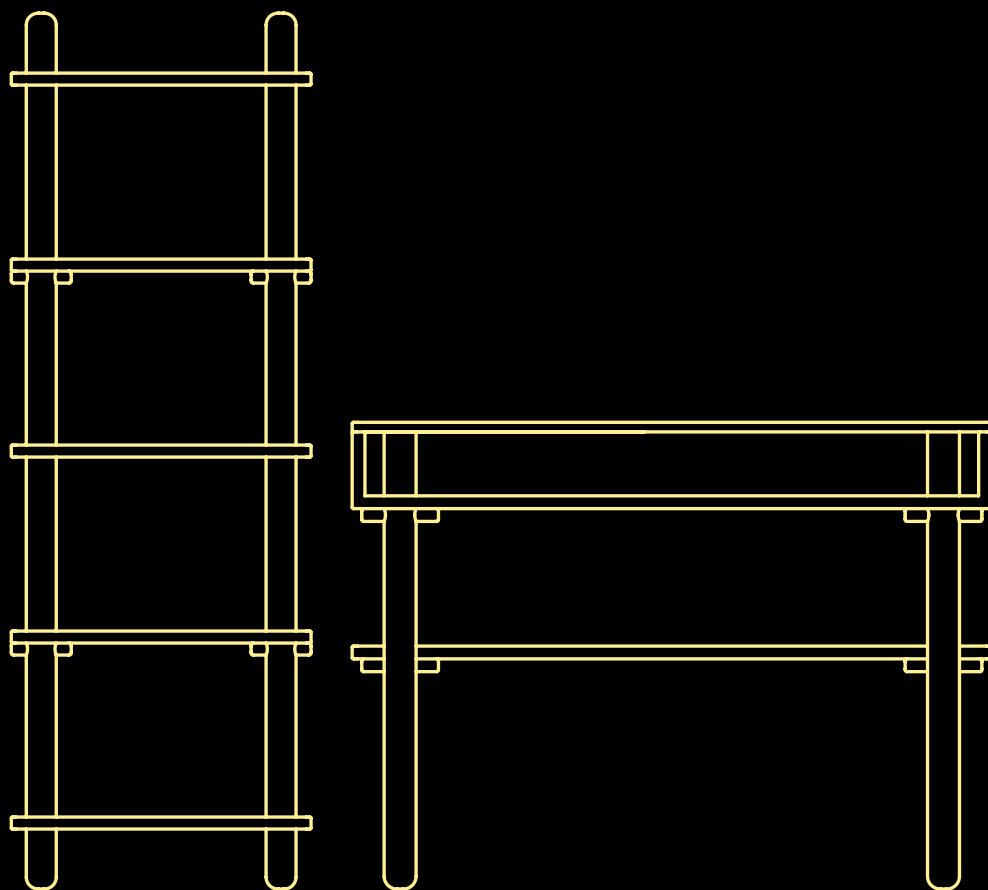


Aufbewahrung wird Ausstellung



Yuhang Ke
Design und Aussage
2014-2018 ausgewählte Projekten

„...We got Cinema, Fine Art, Literature, Craft, every other Media seems to have a part, that dedicated to reflect on the important issues. But Design is a thing, that is responsible so much of building Environment around us, doesn't do that.“

-Dunne & Raby

4	Inspirative Funktion des Designs
6	Interaktion hinter der Illusion Ballon Nussknacker
12	Aufbewahrung wird Ausstellung BA Abschlussprojekt
22	Zugängliche Abstraktion Armbanduhr
30	Indicating Form 25 Zoll Vase
38	Lithosphäre der Kultur
40	Kulturelles Treffen Chair
46	Neue Geschichte Stadt Infrastruktur
54	Emotionale Technologie
56	Romantische Maschine Fetale Herzfrequenzanzeiger
64	Repräsentiert mich Konzeptfahrzeug
68	Erscheint nur bei Bedarf Smart bracelet
74	Bei YUUE
75	Something seems you've seen before but you haven't... Organizer
81	Biografie
82	Liste der Projekten
84	Quellenangabe

Inspirative Funktion des Designs

Was ist mein Ausgangspunkt? Wie schaffe ich ein gutes Design? Wie unterscheidet sich meine Arbeit von dem anderen Designer? Bin ich stets auf der Jagd nach Neuem oder Aufmerksamkeit? Kann ich zu etwas Gutes beitragen?

Nach meinem Abschlussprojekt und mehreren Praktikumserlebnissen, habe ich herausgefunden, dass Design mit Literatur, Musik und Film viel in Gemeinsam hat. Durch verschiedene Medien wie z. B. Gedicht, Lied und Film verbreiten sich Ideen, die weiterhin vom Publikum (Leser, Zuhörer, Zuschauer) frei interpretierbar sind. Jede einzelne Interpretation hat persönliche Gefühle und Charakter. Dieser Prozess versteht sich als Inspirieren.

Dann erkannte ich, dass Design eine inspirative Funktion hat. Ich finde, dass eine Beziehung oder Verbindung, wie eine Interaktion zwischen Mensch und Objekten gibt. Die Interaktion liegt nicht nur zwischen Menschen und dem Bildschirm. Es funktioniert wie man von dem Gedicht, Lied oder Film berührt wird. Irgendwas wir dem Design geben, z.B. Form, Farbe, Funktion, Material, hat immer eine Interaktion mit Menschen. Mit anderen Worten, wir haben absichtlich oder unabsichtlich mit Menschen interagiert, indem wir die inspirative Funktion des Designs verwendet haben. Für mich ist das ein Thema, das ich Leben lang studieren soll.



1



2

4

5

1

Das ist ein Regal in ein Restaurant. Normalerweise, ist der für die Weinflaschen. Mit der Einkerbung kann man eine Flasche auf dem Regal festzulegen, und auch das Label besser zu zeigen.

2

Es regnete, als ich in das Restaurant ging. Ich suchte gerade nach einem Platz für meinen nassen Regenschirm. Danach habe ich diese Situation getroffen, dass die Leute ihre Regenschirme auf dem Rotweinsregal gelegt haben. Und die Form entsprach dem Regenschirm einfach

perfekt. Das beweist eine Interaktion zwischen Mensch und Objekt. Wenn man ein Objekt sieht, denkt der sofort nach der Funktion, der Berührung usw. d.h. Design macht Mensch über das Objekt inspirative zu denken.

Interaktion hinter der Illusion

Ballon Nussknacker

Wenn Sie ein Alien vom Mars sind, sind Sie gerade auf der Erde gelandet. Wenn Sie die Walnuss und einen Zangen-Nussknacker sehen, können Sie wahrscheinlich vermuten, dass die Walnuss in der Mitte des Clips zu platzieren sein und die Walnuss durch Drücken geknackt wird. Wenn man ein Objekt sieht, denkt man sofort an die Funktion, das Material usw. Dies ist eine Interaktion welche inspirative Funktion des Designs erwirkt.

In diesem Nussknacker Projekt höffe ich, dass die Leute diese Interaktion auf eine überraschende Art und Weise fühlen werden. Wenn eine Person entdeckt, dass es eine Diskrepanz zwischen ihrem Objektverständnis und der Realität gibt, wird die Interaktion vergrößert. Die Menschen werden erkennen, was man durch die Augen sieht, nicht unbedingt die Wahrheit ist. Nur durch einen Versuch können Sie die Wahrheit des Objekts entdecken. Wenn Sie einen roten Ballon unter der oberen Platte sehen, werden Sie natürlich glauben, dass dies ein normaler Ballon ist. Er ist sehr leicht und es ist sehr leicht zu brechen. Sie möchten den Zugriff ziehen, um Ihre Gedanken zu überprüfen. Gerade als der Ballon aus der Platte stieg, schlug er wie ein Stein auf die Walnuss. Die Walnuss wird geknackt. Es wird Ihnen klar, dass dies eine Illusion ist, es ist kein echter Ballon. Aber Sie haben die Walnuss mit einem Ballon geknackt.

1
Ballon Nussknacker

6

7

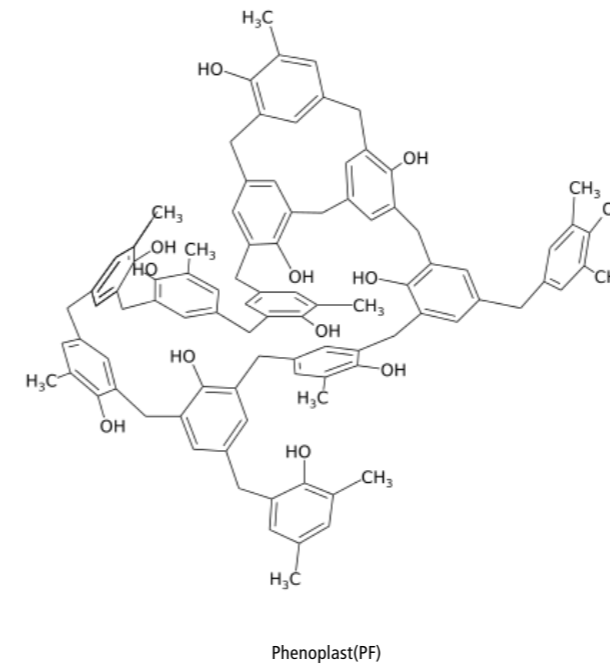




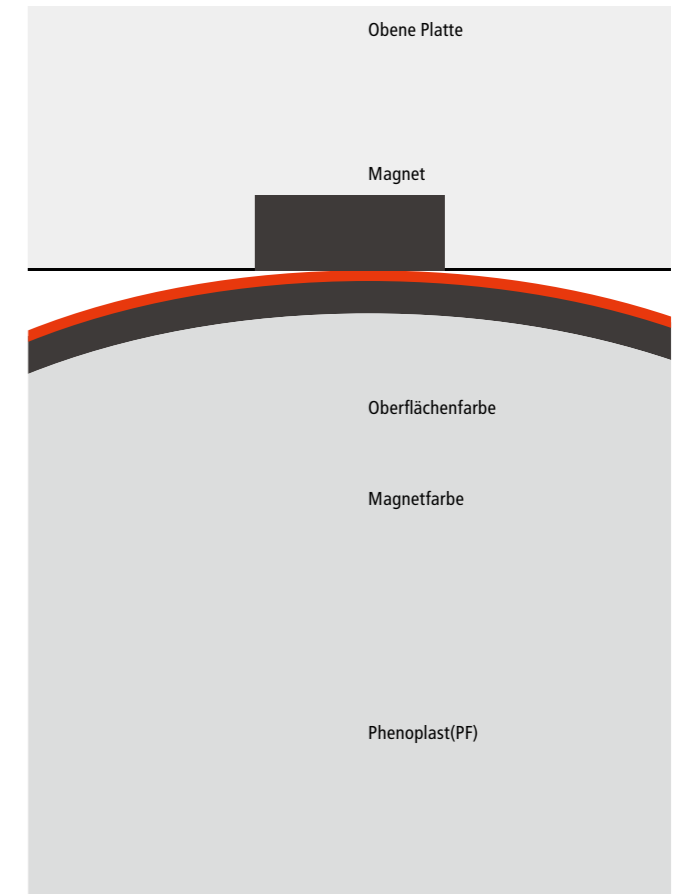
1



2



3



4

Obwohl es viele Arten von Walnüssen gibt, können die Leute die meisten Kerne von den Nüssen im Supermarkt finden. Leute können normalerweise geschälte Walnüsse kaufen. Walnuss ist die häufigste Nuss Art und wird auch häufig verwendet und ist reich an Nährstoffen. Dann habe ich diesen Ballon Nussknacker basierend auf den Eigenschaften von Walnuss entworfen. Ob Ballon Nussknacker für andere Nussarten geeignet ist, erfordert mehr Funktionsexperimente.

Das Prinzip von Ballon Nussknacker besteht darin, die Gravitation des Objekts zu verwenden, um die Walnuss zu schlagen. Das ließ mich an Billard denken. Das Grundmaterial von Billard ist Phenoplast, der sehr dicht, verschleißfest und korrosionsbeständig ist. Dies ist ideal für das Design des Ballon Nussknacker.

8

9

Auf dem Dach von Ballon Knacker befindet sich ein Magnet. Es liegt direkt über dem Ort, an dem die Walnuss platziert wird. Der Hauptteil des Ballons besteht aus Phenoplast und die Oberfläche ist mit einer Magnetlackschicht überzogen. Dadurch können die verschiedenen Positionen des Ballons vom Magneten aufgenommen werden. Schließlich wurde die Oberfläche des Ballons mit einer dünnen Schicht roter Farbe bemalt.

1

Walnüsse haben im Allgemeinen einen Durchmesser von 3 cm und eine Länge von 5 cm. Die Schale wird durch eine Kombination von zwei Halbkugelformen gebildet, und die Schale der Verbindung ist angehoben und relativ dick.

Normalerweise knackt man die Walnuss von der dünneren Position auf der Oberseite der Schale, so dass Kerne geschützt werden kann.

2

Billard wurde in zwei Hälften geschnitten. Das Innere des Billards ist im Bild dargestellt.

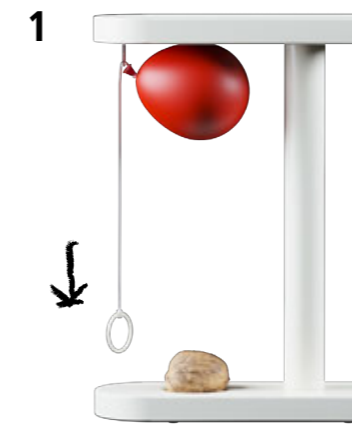
3

Phenoplast (PF). Methylphenolgruppe als Strukturelement bei einem klassischen Phenoplast auf der Basis von Phenol und Formaldehyd. Der Phenoplast ist hoch vernetzt und damit ein Duroplast. (Wikipedia)

4

Schematische Darstellung

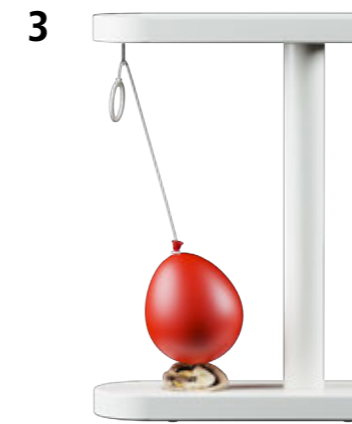
Mit Hilfe der inspirativen Funktion des Designs haben wir diese interessante und sinnvolle Möglichkeit gefunden, Walnüsse zu öffnen. Ballon Nussknacker interagiert mit den Benutzern durch seine Besonderheiten. Diese Interaktion ist psychologisch, rational und emotional miteinander verbunden. Dies hat dazu geführt, dass die Menschen aufgrund des unauffälligen Lebensverhaltens beim Öffnen von Walnüssen über das gute Leben nachdenken.



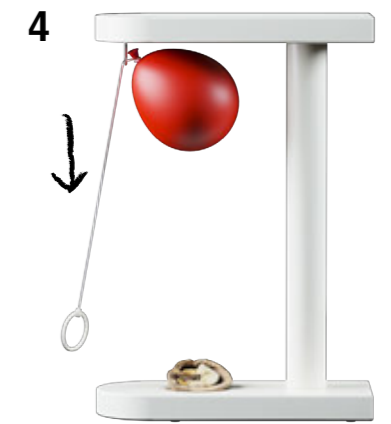
Ziehen Sie den Ring schnell, um den Ballon von der oberen Platte zu entfernen. Dann den Ring sofort loslassen.



Unter dem Einfluss der Gravitation fällt der Ballon frei auf die Walnuss.



Der Ballon knackt die Walnuss und still bleibt. Der Ballon ist am Boden wie die Gravitation umkehrt.



Ziehen Sie der Ring nach unten, bis der Ballon wieder an der oberen Platte befestigt ist. Nehmen Sie die Walnüsse, die geknackt wurden.



1

12

13

Aufbewahrung wird Ausstellung

BA Abschlussprojekt

Best Graduation Design Shanghai China 2016

Mit dem umherzogen Leben braucht man den Mut.

Der Mut kommt aus dem Leben.

Vom anderen Gesichtspunkt,
ist das Möbel nicht nur zu die Aufbewahrung,
sondern auch eine Ausstellung des Lebens.

1

Projekt Rendering

Digitale Szenariosunterstützung von
Adam Beczkowski, Dimensiva Co. Ltd.



1



3



4

Aufbewahrung wird Ausstellung

Der Ansatz meines Abschlussprojekt war eine soziale Phänomene. In China, bedingt durch den hohen Hauspreis, mieten immer mehr jungen Leute Wohnungen in Großstädten, statt eine zu kaufen. (In chinesischen Gedanken, ein Haus bzw. eine Wohnung zu besitzen ist die Voraussetzung, ein Zuhause zu haben und ein glückliches Leben zu führen). Das extreme Lebensrhythmus und Arbeitsdruck führen nur dazu, dass man allmählich Lebensgefühle verliert. Jedoch gibt es im Herzen vieler Leute noch die Leidenschaft für das Leben. Um ein Beispiel zu nennen: manche Leute verbringen unglaublich viel Zeit im Online-Shopping, um Möbeln für eigne Wohnung zu kaufen, ohne im Voraus ein Gedanken gemacht zu haben.

Ich würde diese Liebe zu alle präsentieren. Das war ein lange Design Research Prozess. Endlich habe ich einen anpassenden Begriff gefunden, dass die Möbeln auch Ausstellungständer sein können. Das Möbel würde unsichtbar einen Werkzeuge, damit man die Liebe für das Leben ausdrücken kann. Danach habe ich das erkannt, dass ich in diesem Prozess irgendwas emotional durch Design präsentieren will. Das ist sehr wichtig und sinnvoll für mich.



2

14

15

Ich kam zu ihnen nach Hause und wollte sehen, welche Art von Möbeln sie benutzten und wie sie es benutzten. Sie sind aufgeregt, mich alles vorzustellen. Ich fragte sie: Sind das alles für meine Ankunft? Sie antworteten mir: Nein, aber wir haben doch keine Ahnung, für wen das ist, vielleicht uns selbst. Trotzdem habe ich das empfunden, dass eine Beziehung zwischen sie und diese Möbel gibt.

1
Shanghai U-Bahn am Montag um 8 Uhr
Obwohl der Druck von Arbeit und Leben so stark und so schwer ist, haben sie immer noch eine große Begeisterung für das Leben.

2
Verlassener Tisch des Vermieters
Wenn die Mieten weiter steigt, müssen die meisten in ein bis zwei Jahren noch mal umziehen. Aber sie sind immer noch daran interessiert, Möbel zu kaufen und ihre eigenen Räume zu dekorieren.

3
Alter Regal von Vermieter
Sie haben mir alles mit Händen und Füßen geteilt, am allermeisten alle eigene Gegenstände. z.B das Foto der Familie, Geschenk vom Kollege, Lieblingsobjekten der Kindheit usw.

4
Ihre eigenen gestickten Kissen und ihre eigenen Gemälde



1



2

Die Interaktion zwischen Menschen und Produkt soll sich realistisch erfahren. Dazu habe ich die Kamera in Möbeln Markt mitgebracht, damit ich das Gesicht und die Miene von die Leute beim Möbelauswählen beobachten kann. z.B ein glasiges Gesicht vor einem Schau-raum, ein unklare Gesicht beim Farbeauswählen, und das Konzentration auf der Berührung von Produkt.

16

17

Die Prototypen werden in die Anwendungsumgebung platziert. Die Prototypen sind von dem Benutzer zu probieren, um seine Vorschläge und Meinungen zur weiteren Verbesserung des Produkts zu präsentieren.



3



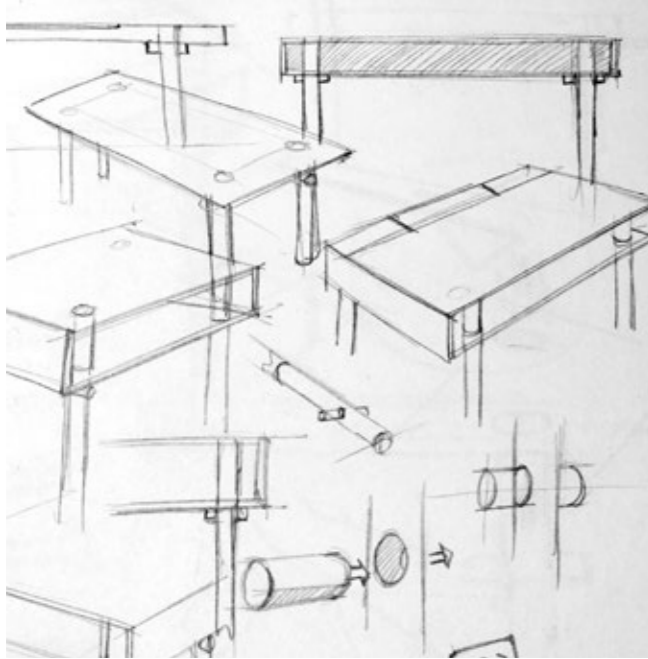
4

3
Prototypenentwicklung mit dem Befragter in seine Wohnung.

4
Eine weitere Prototypenentwicklung nach dem Gespräch mit dem Befragter.

1
Eine Diskussion über das Lounge Chair

2
Sie stellen sich das zukunftigen Familienleben vor, wenn sie in die Szene sitzen und einen Kontakt mit Objekten haben.



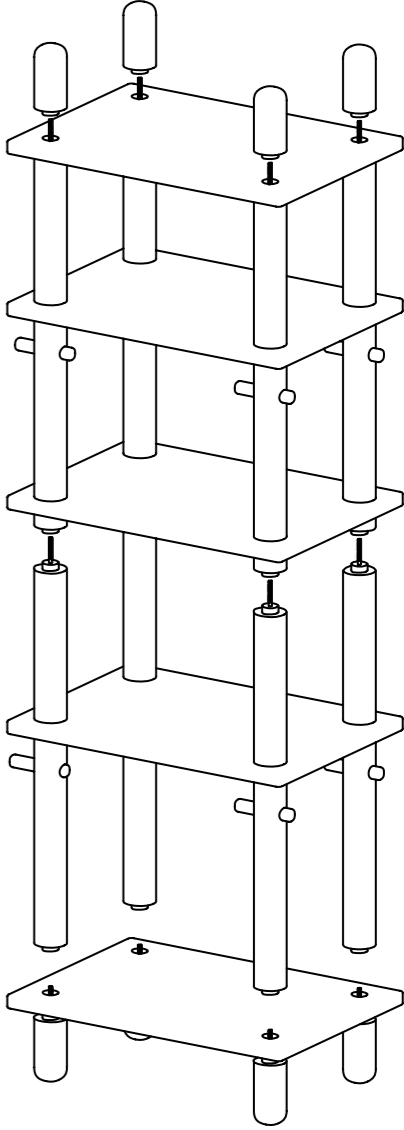
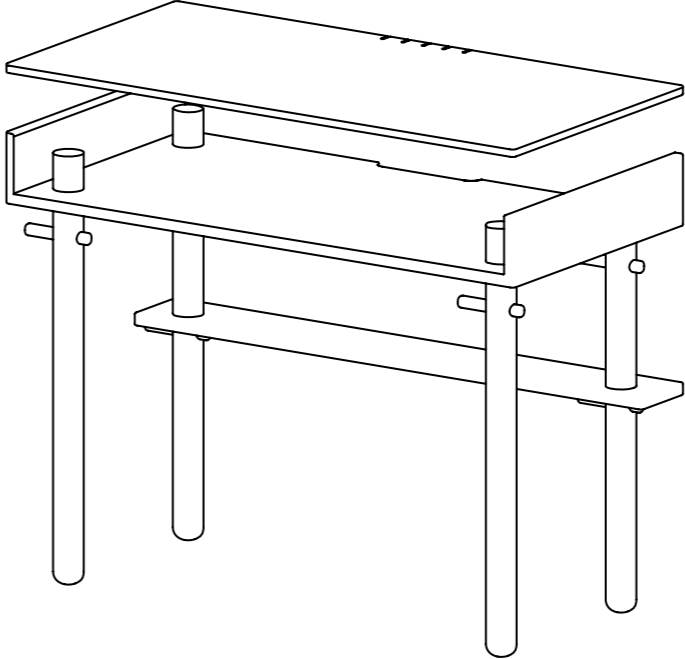
1

Das Bilder, in dem alles gehoben werden.

Die Tischfläche wird mit einer ineinandergreifenden Struktur ähnlich den alten chinesischen Hausbalken angehoben. Die Aufmerksamkeit der Leute ist auf dem Platz auf dem aufgehaltene Desktop zu lenken. Eine solche Zapfenverbindung ist auch eine Struktur, die keinen Schraubenbolzen benötigt.

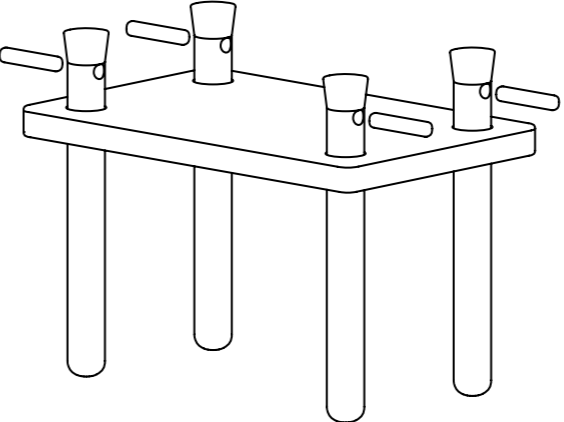
1
Eine Skizze über die Struktur

2
Produktmontage



18

19



2



1
BA Abschluss Ausstellung

Zugängliche Abstraktion

Armbanduhr

In zweites Halbjahr 2015 habe ich mit meinem besten Freund Lu eine Armbanduhr entworfen. Ich glaube in diesem Projekt, dass wir genau die inspirative Funktion des Designs unabsichtlich verwendet haben. Wir würden das Holz und die Uhr kombinieren, aber keine passende Weise gefunden. Durch Zufall haben ich eine chinesische traditionale Geschichte gelernt, dass man das Holz ernähren kann. d.h. wenn man oft ein Stück Holz berührt und spielt, werden die Oberfläche des Holzes immer glatter mit Glanz.

Daraus habe ich mal gedacht, dass wir das Holz als das Uhrgehäuse gestalten sollen. d.h., will man den Teil jeden Tag berühren. Nach der Zeit vergangen, kann man auch feststellen, dass das Holz auf der Uhr langsam glänzend wird. Wir glauben, dass das auch eine Art der Zeit ist.



1

22

23

1
Produkt Fotografie
Narrabaum

慢之間
TU DESIGN
K. SANKER
P. HORN



2

2
Produkt Fotografie
Schwarz Narrabaum



1



2

Holz ist zu züchten

Berührung ist der fünfte Sinn des Menschen und die kompliziertesten und reichsten Sinne, die eine magischere und nobelere Rolle spielt. Wir können Trost, Intimität, Freundlichkeit, Sanftmut und Nachdenklichkeit durch Berührung spüren. Berührung kann die Gedanken der Menschen erleuchten.

Wie ein chinesisches traditionales Sprichwort sagt: Menschen züchten Holz, Holz zieht Menschen auf. Menschen verwenden Möbel, um die Oberfläche des Holzes zu berühren, um eine Patina zu bilden, das Holz mit Feuchtigkeit zu versorgen und runder zu machen. Holz füttert die Menschen auch durch die Spiritualität des Holzes, und der Geist wird immer voller. d.h. das ist eine Verbindung bzw. Beziehung zwischen Holz und Mensch, was auch eine Interaktion ist.

24

25

1

Das ist ein chinesischer Abakus (Rechenhilfsmittel), die Kugeln aus Narrabaumholz hergestellt wird. Nach langzeitiger Verwendung, werden die Kugeln glänzender.

2

Das ist ein Stück chinesischer traditioneller Handspielzeug. Man kann es immer in Hand berühren und spielen. Dann wird es auch langsam glänzender. In der Vergangenheit war es auch ein Symbol für die Reichen.

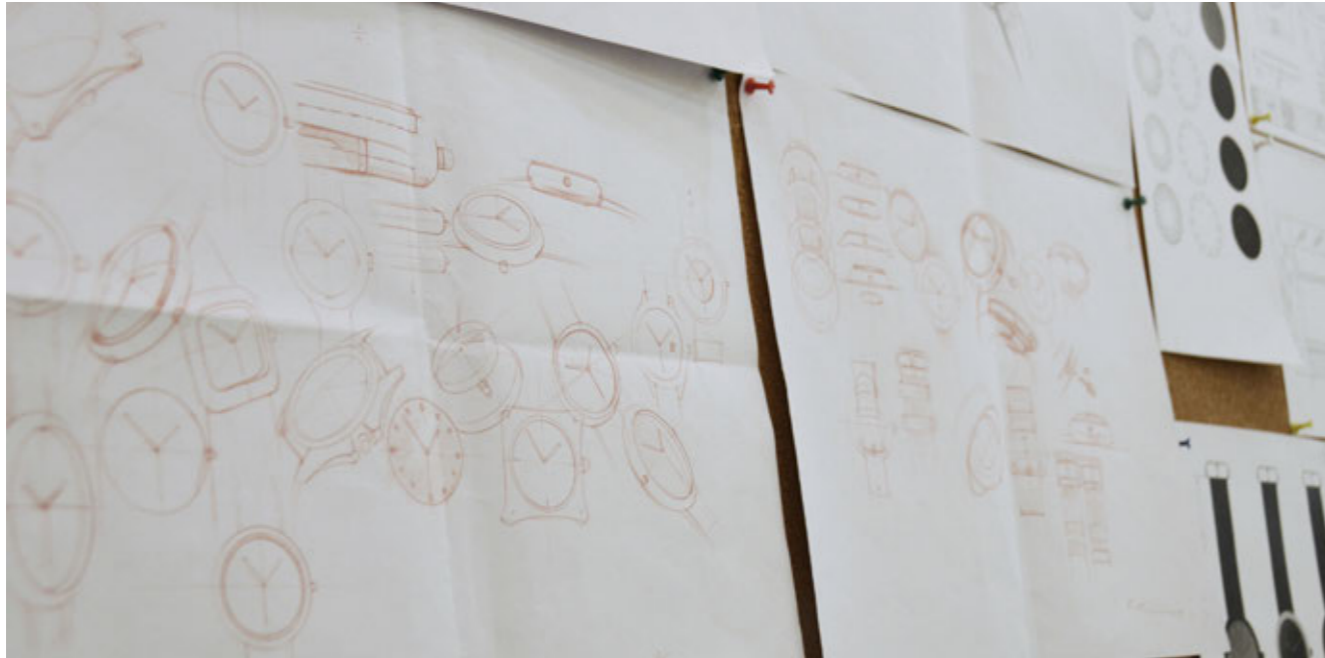


3

3

Produkt Kollektion
Ahome, Schwarz Narrabaum, Narrabaum





1

Wir entwerfen ein kontrahiertes Zifferblatt mit einem Stück mildem Holz. Im täglichen Leben würden die Benutzer versehentlich den Holzteil berühren, den wir für die natürlichste Verbindung zwischen Uhr und Benutzer halten.

1
Im Yuyunjian Design Studio



2

2
Produktion Entwicklung
Zusammenarbeiten mit Herstellern aus
China und Japan



3

3
Produktmontageprüfung
Das war in ein Jahr und Halb, von Idee bis
erste Produktion

26 27



28

29

Nach der ersten Produktion, haben wir etwa Rückmeldungen bekommen. Ein Mann erzählt uns, dass er oft von Freunden darauf hingewiesen wird, dass er diese Uhr oft unbewusst berührt. Danach wurde mir klar, das ist die Rolle von der inspirativen Funktion des Designs im Spiel.

1
Produkt Fotografie
Ahorne

Indicating Form

25 Zoll Vase

Als ich einigen Professoren die inspirative Funktion des Designs vorstellte, stellte mir ein Professor diese Frage: Jeder von uns möchte die inspirative Funktion des Designs besser nutzen. Dies ist ein sehr großes und breites Thema. Wie kannst du es schaffen? Ich habe damals so geantwortet: Die inspirative Funktion des Designs ist für mich immer noch ein sehr abstraktes und schwieriges Thema, ich muss einige kleine experimentelle Projekte durchführen, um es weiter zu erforschen. Danach habe ich immer wieder über die Frage des Professors nachgedacht. Da dies ein sehr großes und breites Thema ist, bedeutet dies, dass die inspirative Funktion des Designs in jedem Designprojekt einen Unterschied machen können. Dies ist ein offenes Thema, und ich kann kleine experimentelle Projekte ohne Einschränkungen durchführen. Einfaches Produkt können die Inspirative Funktion des Designs sogar verstärken.

Meine Partnerin liebt Pflanzen und Blumen sehr. Sie kauft jede Woche neue Blumen und stellt sie in eine Vase auf den Tisch. Sie kümmerte sich sogar zwei Stunden um die Pflanzen und Blumen. In den Straßen Berlins sind überall ein Blumenladen zu sehen. Man kann wirklich fühlen, dass das Leben der Menschen Pflanzen und Blumen benötigt. Im Gegenteil, die Menschen schauen jetzt länger und länger auf den Bildschirm. Am Esstisch, im Bus, in der U-Bahn sind überall Leute, die auf das Telefon schauen. Ganz zu schweigen von den Leuten, die an ihrem Schreibtisch sitzen und den Computer anstarren. Ich entschied mich dafür, die Vase mit dem Bildschirm zu kombinieren.

1
25 Zoll Vase, kein Bildschirm.

30 31





1



2



3

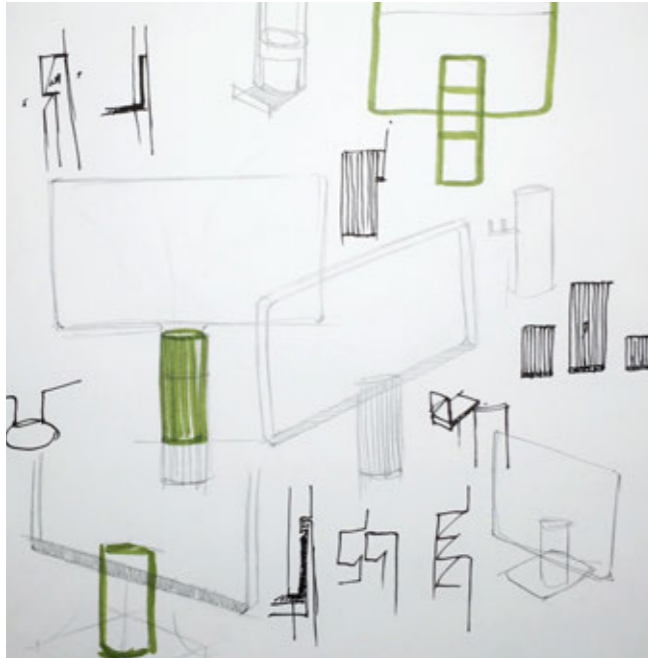
Das Leben der Menschen ist untrennbar mit Pflanzen und Blumen verbunden. Dies scheint für die Menschen ein Instinkt zu sein. Mit der Entwicklung der Technologie möchten die Menschen immer noch verschiedene Blumentöpfe oder Vasen kaufen und Pflanzen und Blumen darin einsetzen. Und mit der Projektionstechnologie kann das projizierte Bild sehr realistisch gemacht werden. Warum verwendet dann niemand eine Projektion, um die Vase zu ersetzen?

Heute ist das Leben der Menschen auch vom Bildschirm untrennbar. Es gibt auch Bildschirme auf Mobiltelefonen, Tablets, Computern, Laptops und sogar Uhren. Dies ist natürlich das Ergebnis der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie. Aber die Menschen werden durch Technologie verändert. Die Zeit und die Energie der Menschen sind begrenzt. Wenn Sie auf Ihr Telefon schauen, können Sie nicht mit Ihren Freunden kommunizieren. Wenn Sie vor Ihrem Computer sitzen, haben Sie keine Zeit, sich um die Vase zu kümmern, die seit langem aufgegeben wurde.

1
Das Leben braucht Pflanzen und Blumen.

2
Verschiedene Vasen auf dem Markt.

3
Mein 25 Zoll Bildschirm auf Schreibtisch.



1



2



3

Wenn Sie in ein Saturn gehen, werden Sie feststellen, dass die derzeitige Bildschirm-Imaging-Technologie erstaunlich ist. Das Bild über dem Bildschirm ist so realistisch. Deshalb habe ich beschlossen, eine Vase zu entwerfen, die wie ein Bildschirm aussieht. Die Leute werden erkennen, wenn Technologie sehr entwickelt wird, die Bilder, die man auf dem Bildschirm sieht, nur virtuell sind. Warum gehe ich nicht direkt zur Sache? Dies ist die Inspirative Funktion des Designs. Er kann die Menschen dazu bringen, durch das Design nachzudenken.

34

35

Aus Sicht der Vase ist auch 25 Zoll ein neuer Versuch. Der zweidimensionale Bildrahmen und das reale Objekt werden kombiniert. Dies erinnert mich an eine Aussage der traditionellen chinesischen Malerei: Alles, was in eine Kiste gelangt, wird zu einem Gemälde. Ich hoffe auch, dass die Menschen mit der speziellen Form von 25 Zoll in Zukunft wieder über die Beziehung zwischen der Vase und das Leben nachdenken werden.

1
Projekt Skizze

2
Inspiratives Modell bei YUUE

3
25 Zoll vor dem Fenster



36

37

Durch dieses experimentelle kleine Designprojekt wurde mir klar, dass die inspirative Funktion des Designs nicht so abstrakt ist, wie ich es mir vorgestellt habe. Ich kombiniere einfach den natürlichen Instinkt der Menschen mit dem Lebensstil, der nicht vom Bildschirm zu trennen ist. Ich biete nur eine Form an. Eine Vase, die wie ein Bildschirm aussieht. Und diese besondere Form ist wie eine indicating Lamp, von der die Menschen immer an das Leben erinnert werden.

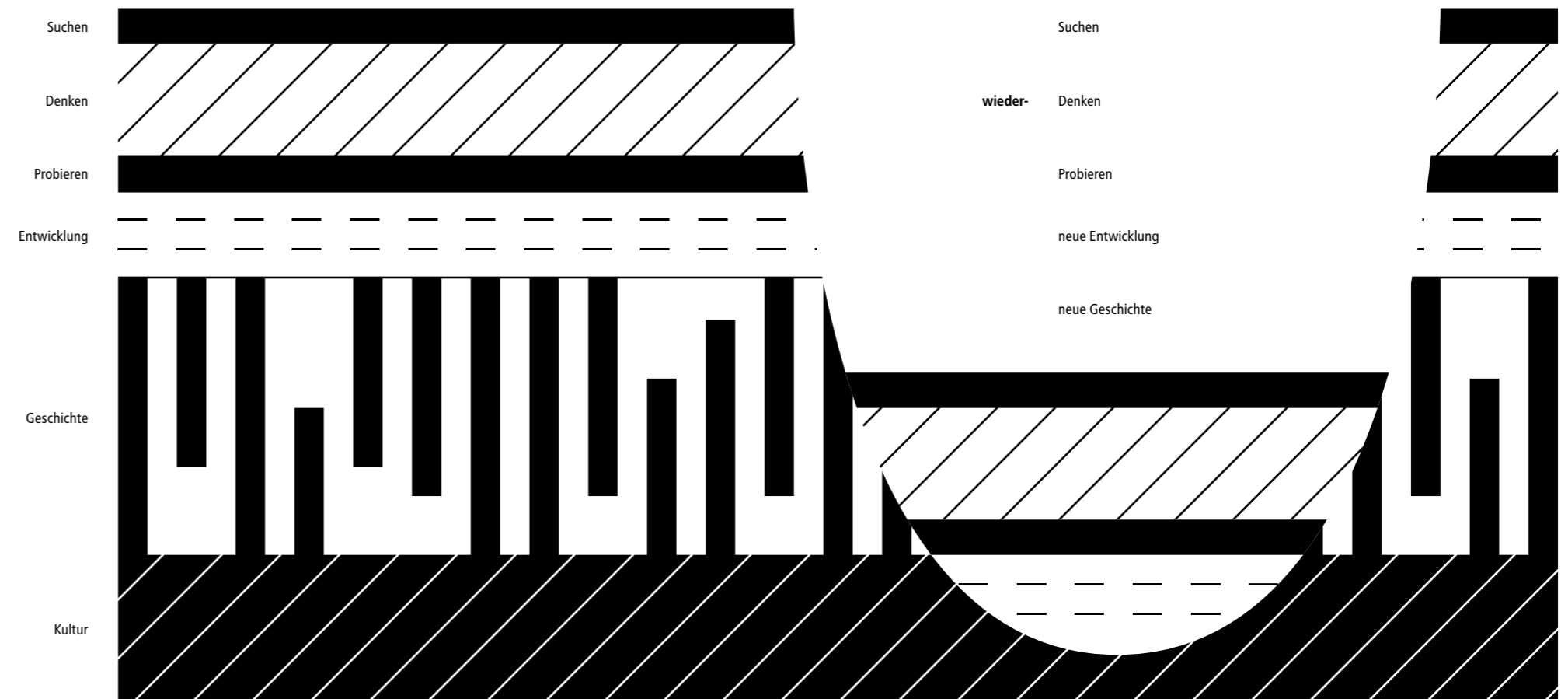
1
Projekt Explosionszeichnung

Lithosphäre der Kultur

China hat eine lange Geschichte von mehr als 5.000 Jahren. Die Kultur dahinter ist auch faszinierend. Von Beginn des 21. Jahrhunderts bisher war die Entwicklung der traditionellen chinesischen Kultur immer Gegenstand chinesischer Designer, aber es gab nur wenige Produkte, die weitreichende Auswirkungen haben. Viele Menschen begannen darüber nachzudenken, ob traditionelle Kultur nicht mehr für die moderne Gesellschaft geeignet ist, ob wir weiterhin nach vorne schauen sollten.

Die Kultur und die Lithosphäre sind sehr ähnlich. Im Verlauf der Kulturbildung wird die Oberflächenschicht durch die gesammelten Erfahrungen der Menschen in der Vergangenheit durch ständiges Suchen, Denken und Probieren gebildet. Nach der Entwicklung, Zusammenfassung und Zusammenstellung dieser Erfahrungen ist all dies zur Geschichte geworden. Ein Teil der Geschichte, die die Menschen in einer bestimmten Region stark beeinflusst hat, hat sich allmählich zu einer tief verwurzelten Kultur in der Region entwickelt. Wenn Menschen auf große Katastrophen treffen oder auf wichtige Entscheidungen treffen, d. h. Auf äußere Kräfte, blicken sie oft auf die Geschichte zurück und lernen aus der Vergangenheit, um sich der Zukunft besser stellen zu können. Das ist wie Lithosphäre der Kultur funktioniert.

Wenn wir etwas kulturelles Design für die Zukunft machen wollen, sollten wir tief in die Lithosphäre der Kultur eintauchen. Wir sollten den gesamten Prozess der kulturellen Bildung lernen und Details davon verstehen. Auf dieser Basis können wir neue Suchen, neues Denken und neue Probieren beginnen und sich dann zu einer Geschichte entwickeln, die in der Zukunft als Referenz dienen kann, und dann eine neue Kultur bilden, d.h. einen Fortschritt der Zivilisation.

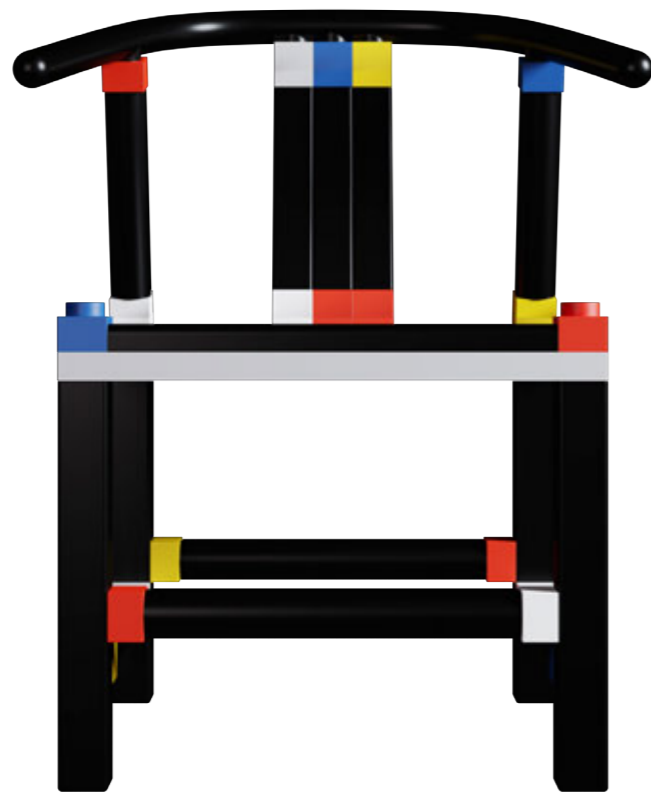


1

1 Die Lithosphäre der Erde

Das zerstoßene Sedimentgestein nähert sich allmählich dem Erdmittelpunkt und entwickelt sich unter Einwirkung von hohen Temperaturen und hohem Druck zu einem metamorphen Gestein. Metamorphe Gesteine gehen bis tief in das Herz

hinein und werden zu Magma. Durch die Bewegung der Erdkruste ändert sich auch ihre Position, und das metamorphe Gestein kann an der Oberfläche exponiert sein und nach der Verwitterung wieder zu einem Sedimentgestein werden.



1

40

41

Kulturelles Treffen

Chair

IM(Istituto Marangoni) University Design Competition

Excellent Design of 2015

Anleitung: Prof. Luigi Laurenzi

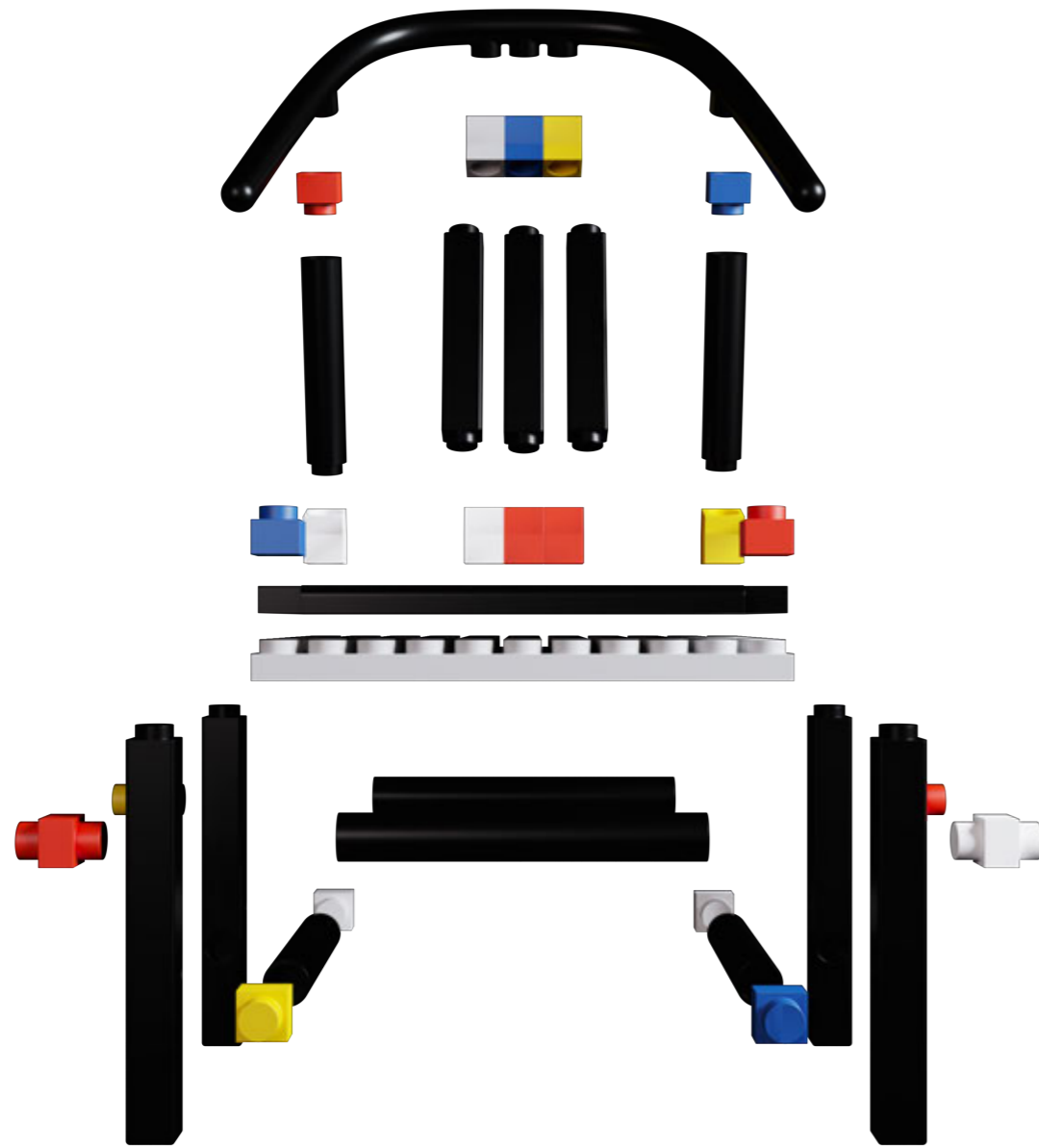
Dies ist ein Projekt für den Möbeldesignwettbewerb der Istituto Marangoni. Das Thema des Wettbewerbs ist der Austausch von chinesischer Kultur und westlicher moderner Kultur. Das Thema des Wettbewerbs ist der Austausch von chinesischer Kultur und westlicher moderner Kultur.

In der Ming-Dynastie Chinas glaubten die Menschen, dass die Struktur des Stuhls auch nach ständigem Nachdenken und Experimentieren sehr schön und stabil war. Die Menschen begannen, dieses Ethos zu verfolgen, die die Menschen dazu bringen, sich ruhig und friedlich zu fühlen. Dies ist die Schlussfolgerung, dass die Menschen seit langem gesucht, nachgedacht und versucht haben, sich zusammen mit den Entwicklungserfolgen in anderen Bereichen zu einer dynamischen und friedlichen traditionellen chinesischen Ästhetik entwickelt haben. Und dies ist der ästhetischen Entwicklung des modernen Westens sehr ähnlich. Piet Mondrians Composition with Red Blue and Yellow ist auch eine Neuinterpretation der Vergangenheit in der westlichen Ästhetik. Ich glaube, dass die Rolle der Kultur darin bestehen sollte, den Menschen zu helfen, sich weiterzuentwickeln, anstatt die Geschichte nachzuahmen.

1

IM University Design Competition
Excellent Design of 2015

Vorsitzender der Jury:
Giulio Cappellini



1

42

43

Wie kann Chinas traditionelle Ästhetik von modernen Menschen leichter akzeptiert werden? Wie mache ich diese Kombination von Dingen nicht so seltsam? Ich sehe die Grundstruktur von LEGO Toys als Katalysator für diese Begegnung zwischen östlichen und westlichen Kulturen. LEGO Toys sind einfach aufgebaut und weithin bekannt und akzeptiert. Ich benutze LEGO Toys als kleinste bauliche Einheit, und in einem Stuhl zeige ich auch die traditionelle chinesische Ästhetik über strukturelle Harmonie und die moderne Ästhetik des Westens. Die beiden Kulturen, die sich gebildet haben, werden die Oberfläche wieder freigeben und durch die äußere Kraft des Designs zusammenstoßen, was unsere Zukunft positiv fördern wird. Das ist die inspirative Funktion des Designs.

1
Projekt Explosionszeichnung



44

45

Die Struktur des traditionellen chinesischen Stuhls wird durch die LEGO-Monomerkombination zusammengefasst, die an allen Struktur­fugen erscheint. An der Rückenlehne ist der Stuhl mit einem abgewinkelten LEGO ausgestattet, der die Rückenlehne ergonomischer macht. Inspiriert von der alten chinesischen Holzkombinationstechnologie greift der Stuhl auf die alte chinesische Stuhlbeinstruktur im Bereich der Beine auf.

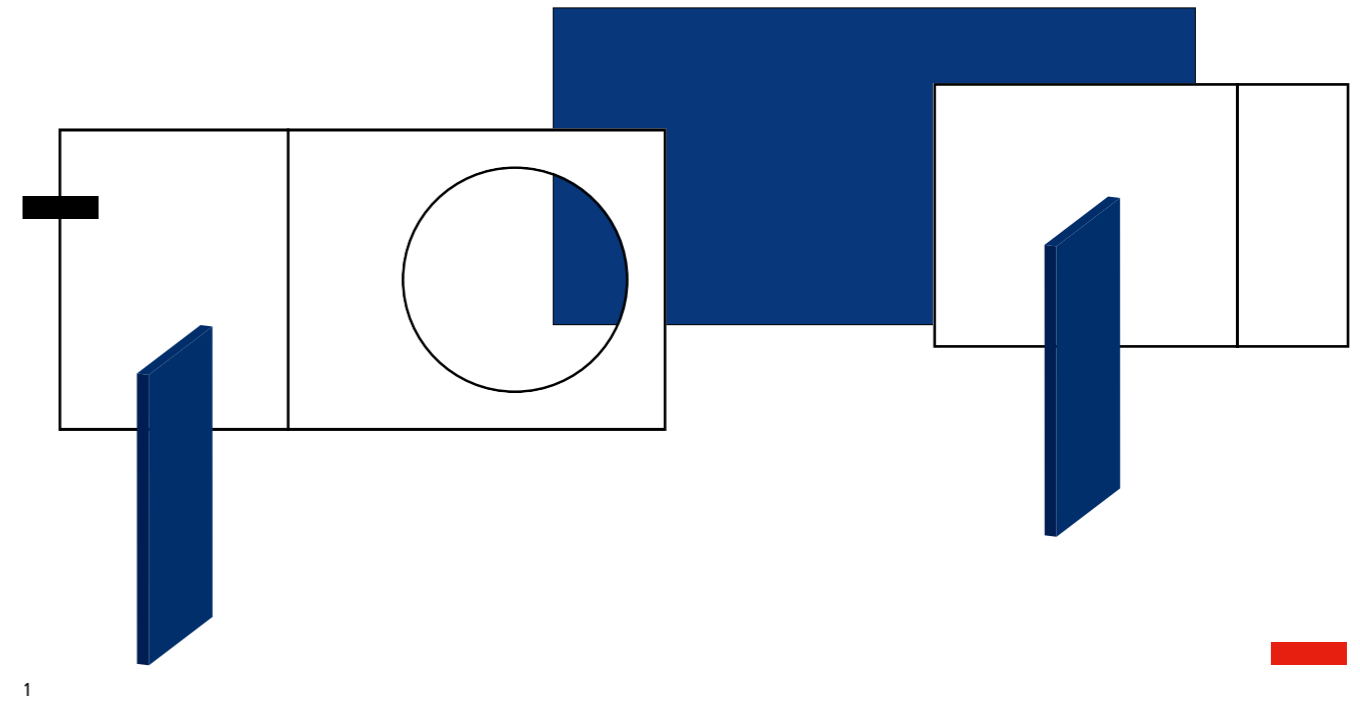
1
Projekt Fotografie in Studio

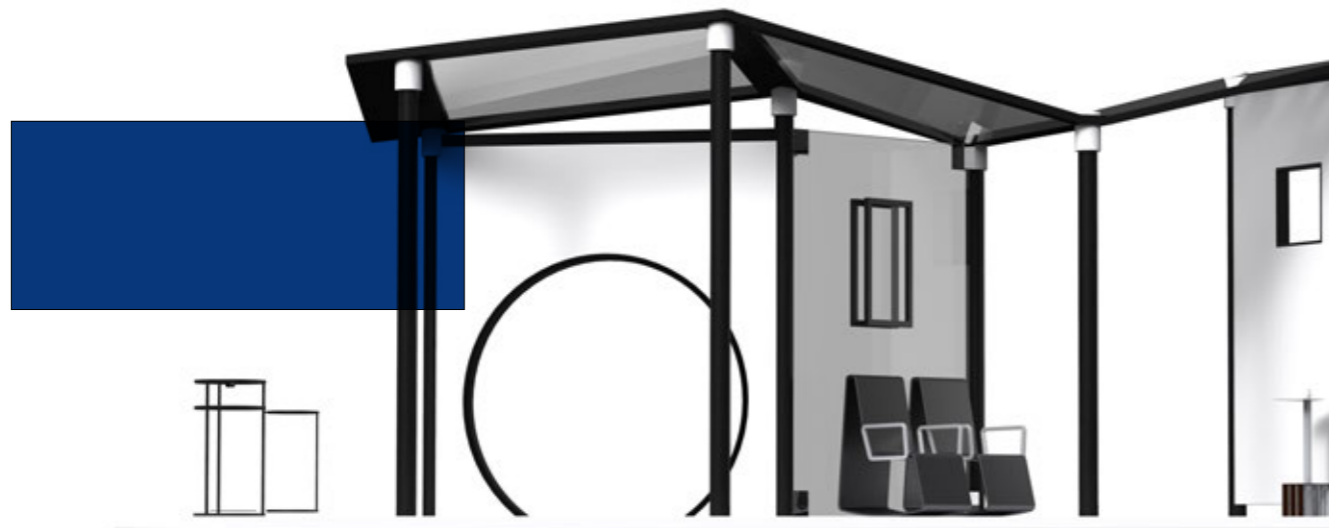
Neue Geschichte

Stadt Infrastruktur

Die Aufgabe des Workshops besteht darin, die städtische Infrastruktur von Suzhou zu entwerfen. In den letzten hundert Jahren haben wir die Modernisierung der Stadt erlebt. Fast alle Städte verändern sich sehr schnell, um den neuen Lebensbedürfnissen der Menschen gerecht zu werden. Bei der Modernisierung jener Städte mit langer Geschichte und alter Kultur sind einige Probleme aufgetreten. Die Modernisierung muss mit einem neuen und alten Austausch einhergehen. Die Menschen sind auf Probleme im Kompromiss zwischen traditioneller Kultur und modernem Leben gestoßen. Im Zentrum der Frage steht, wie wir uns weiterentwickeln und die traditionelle Kultur in die Zukunft bringen, nicht nur um sie in Museen einzusperren?

Wir sollten den gesamten Prozess der Bildung einer traditionellen Kultur in der Stadt überprüfen, von finden, denken, versuchen, historische Akkumulation zu bilden und schließlich eine anerkannte Kultur hervorzubringen. Auf dieser Grundlage werden wir neue Suchen, neues Denken und neue Versuche unternehmen, um Geschichte in der Zukunft der Kultur anzusammeln.





1

1
Übersicht des Raums



2



3

48

49

Wir haben Suzhou besucht, um das Ambiente dieser Stadt zu erkunden, die von einer alternden Bevölkerung geplagt wird, und Feldforschung zu den öffentlichen Einrichtungen durchgeführt. Wir haben auch ein paar Bürger befragt, um das Problem des bestehenden Problems zu ermitteln. Wir haben uns auch mit der Psychologie der Senioren beschäftigt.

2
Bestehende städtische Infrastruktur z.B. Bushaltestellen replizieren einfach einen Teil der traditionellen Gärten von Suzhou.

3
Aufgrund des fehlenden unterstützenden Designs ist das städtische Infrastruktursystem verwirrend, z. B. zwei verschiedene Mülleimer an dieser Bushaltestelle.



1

Aus diesen Studien und Untersuchungen haben wir unsere Gestaltungsrichtlinien gezogen: Unter Berücksichtigung der täglichen Nutzung öffentlicher Einrichtungen müssen auch die einzigartigen Eigenschaften der Stadt berücksichtigt werden. Noch wichtiger ist, dass das Design mit dem Systemdesign der gesamten öffentlichen Einrichtung beginnt und sich auf die Entwicklung der städtischen Kultur von Suzhou konzentriert.

1
Dies ist eine typische „Jieling“ Szene in den Suzhou Gärten. Antike Architekten verwendeten runde Tür als Rahmen für die Leinwand, und die Landschaft hinter der Tür als Szenerie und formte so eine traditionelle chinesische Malerei.

Es besteht aus Platz, Sitzgelegenheiten, Beleuchtung und Anbaugeräten wie Mülleimer und Wasserspender. Wir haben zuerst den Raum entworfen, in dem sich die öffentlichen Einrichtungen befinden, und haben viele moderne ästhetische Elemente der Suzhou-Gärten hinzugefügt. Auf dieser Grundlage haben andere verbundene öffentliche Einrichtungen, wie Sitze, Beleuchtungssysteme, Mülleimer und selbsttrinkende Geräte, ihre eigenen Designs, die den Eigenschaften von Suzhou entsprechen und eine optimierte Erfahrung als bestehende Produkte bieten.

50

51



2

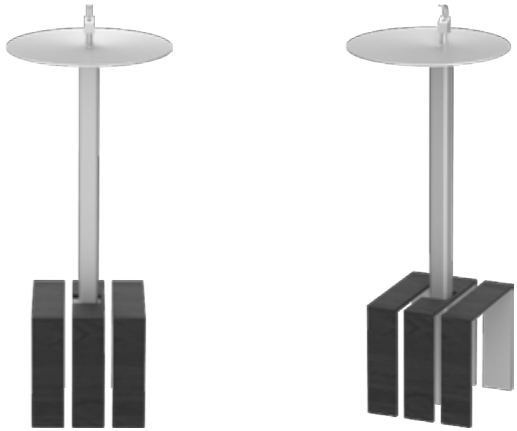


3

2
Die Gestaltung des öffentlichen Mülleimers im Projekt basiert auf der eleganten Schönheit der weißen Wände und der schwarzen Säulen im Suzhou-Garten. Es gibt auch eine Schachtkonstruktion, die es dem Mülleimer ermöglicht, seine

Kapazität in Spitzenzeiten nahezu zu verdoppeln. Wireframe-ähnliche Form zu erleichtern Reinigungspersonal die Müllsäcke zu ersetzen, sondern auch Material spart.

4



3
Dies ist ein öffentlicher Schaukelstuhl. Da Suzhou eine Stadt mit schwerer Alterung der Bevölkerung ist, brauchen die alten Leute einen bequemen Sitzplatz. Dies ist auch ein Versuch für die Zukunft.

4
Gegenwärtig sind die Trinkwasseranlagen in Suzhou noch nicht popularisiert. Dies ist eine direkte Trinkwasseranlage, die ich entworfen habe. Es ist inspiriert von den Lotusblättern in den Suzhou Gärten.



1

1
Obwohl die Infrastruktur der Stadt auf Bushaltestellen basiert, kann sie zu allen erforderlichen Infrastrukturen der Stadt ausgebaut werden. Dies wird eine neue Suche, ein neues Denken und neue Versuche sein, die unter dem Einfluss von inspirative Funktion des Designs zur neuen Geschichte von Suzhou werden und in Zukunft zu einer neuen urbanen Kultur mit traditionellem kulturellen Einfluss.



1



2

Emotionale Technologie

Wenn Sie aus Jupiter kommen, sind Sie gerade auf der Erde gelandet. Wenn Sie Stühle und Gabeln sehen, können Sie ihre Funktion wahrscheinlich an ihrer Form erkennen: Sie sitzen auf einem Stuhl und nehmen eine Gabel zum Essen. Bei der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie gibt es jedoch heute viele neue Technologieprodukte. Es ist schwer zu erraten, wie seine Funktion durch das Aussehen des Produkts aussehen.

Unsere vorhandene Technologie hat die Illusion der Menschen vor hundert Jahren realisiert. Wie wird die Beziehung zwischen uns und Technologie in Zukunft aussehen? Einige Maschinen können bereits durch Programme das Denken der Menschen nachahmen. Die Maschine ist jedoch immer noch eine Maschine, und es ist immer noch unmöglich, wie ein menschliches Wesen zu denken und keine Berührung zu erzeugen. Sie folgen einfach der Programmierung und den Algorithmen, um auf die Außenwelt zu reagieren. Wenn wir in Zukunft von Maschine zu abhängig sind, werden wir langsam eine kosmische Maschine.

Menschen unterscheiden sich von Maschinen und Menschen können emotional denken und Emotionen erzeugen und annehmen. Die heutigen Simulationsroboter sind immer noch eine Menge immer komplexer werdenden Codes. In Zukunft könnte unser Leben voller High-Tech-Produkte sein. Die Blumen auf dem Tisch können auch virtuelle Projektionen sein. Können wir die Rührung bis dahin noch erstellen und akzeptieren? Wenn wir ein Technologieprodukt entwerfen, sollten wir die Nutzer unsere Wärme und unser emotionales Denken fühlen lassen. Das ist eine inspirative Funktion des Designs.

54

55

1

Technological Dreams Series:

No.1, Robots, 2007 - Dunne&Raby

One day, in the future, robots will do everything for us. It's a dream that refuses to go away....But how will we interact with them? What new interdependencies and

relationships might emerge in relation to different levels of robot intelligence and capability? These objects are meant to spark a discussion about how we'd like our robots to relate to us: subservient, intimate, dependent, equal? (Original Text)

2

2001: A Space Odyssey (Film), 1968

Dies ist die Szene vor die Höhepunkt: David Bowman(Protagonist) treibt den Weltraummanipulator mit dem Körper seines Kollegen an, um zur Discovery Ship zurückzukehren. Er möchte Kontakt mit

dem Computer für künstliche Intelligenz HAL9000 aufnehmen, um Zugang auf Discovery zu erhalten.Da HAL9000 jedoch bereits seine Verschwörung begonnen hat, lehnte es Davids Bitte ab. David fragte HAL ärgerlich: Do you read me, HAL!

Romantische Maschine

Fetale Herzfrequenzanzeiger

Dies ist ein digitales Produkt-Design-Projekt meines Bachelorkurs, und ich habe ein Haushalt fetalen Herzfrequenz-Messgerät entworfen. Mit der Entwicklung der Technologie können immer mehr Testprojekte, die bisher nur in Krankenhäusern verfügbar waren, zu Hause selbst getestet werden, z.B Fetalen Herzfrequenz-Messgerät. Technologie bietet immer neue Möglichkeiten für unser Leben, aber wie können wir diese Technologien in tatsächliche Produkte verwandeln?

Auf dem Markt gibt es bereits viele Produkte für das Fetalen Herzfrequenz, die zwar sehr unterschiedlich aussehen, aber tatsächlich die Vibration von Fetalen Herzfrequenz ablesen. Es ist immer sehr romantisch, Kinder zu haben. Durch die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie können wir das Fetalen Herzfrequenz zu Hause deutlich hören, was auch sehr romantisch ist. Ich hoffe, diese Romantik durch die Inspiration des Designs zum Benutzer zu bringen. Wenn Sie das Fetalen Herzfrequenz gehört haben, wissen Sie, dass es sehr dynamisch ist, manchmal beruhigend und manchmal rhythmisch. Es ist wie Musik, die setzt sich aus verschiedenen Rhythmen zusammen. Mein Design zeigt auch die Musikmelodien von das Fetalen Herzfrequenz an, während die erkannten Daten genau über die App angezeigt werden. Die Leute können die Musik auch speichern und für das erwachsenen Kind spielen. Die Inspirative Funktion des Designs machte dieses Produkt zu einer romantischen Maschine.

56

57



1

Forschungen

Medizinische Kenntnisse der Geburtshilfe

1

Frühe Phase
1.-12. Woche
Schwangere würden eine starke Schwangerschaftsreaktion haben.

2

Mittlere Phase
13.-27. Woche
Die Schwangerschaftsreaktion ist verschwunden, die Plazenta ist entstanden.

3

Letzte Phase
28.-40. Woche
Die fetale Bewegung und die Herzfrequenz werden allmählich zunehmen.

Schmerzpunkt Analyse

1

Die meisten schwangeren Frauen haben zu wenige Kenntnisse in der Geburtshilfe.



2

Schwangere Frauen machen sich Sorgen um den Zustand des Fötus und gehen deshalb häufig zur Untersuchung ins Krankenhaus.



3

Schwangere erwarten die Geburt ihrer Kinder, aber oft gibt es Angst vor der ersten Geburt.



Produkt Analyse

1

Obwohl dieses Produkt genaue Daten lesen kann, fehlt ihm eine positive psychologische Wirkung bei schwangeren Frauen.



2

Dieses Produkt kann keine genauen Daten lesen, und das Design macht die Verwendung des Haftvermittlers unbequem.



3

Dieses Produkt hat ein sehr kompliziertes Menü, d.h. jede Taste hat mehrere verschiedene Funktionen.



Fetalen Herzfrequenz-Messgerät ist ein Produkt, das wissenschaftliche und genaue Ergebnisse erfordert. Untersuchung und Forschung sind unerlässlich. Die linke Seite zeigt kurz einige Forschungen, die ich während des Designprozesses durchgeführt habe. Dazu gehören das Verständnis der verschiedenen Stadien der Schwangerschaft, einige der Schmerzpunkte schwangerer Frauen während der Schwangerschaft und die Untersuchung von auf dem Markt befindlichen Produkten. Außerdem habe ich gelernt, wie das Fetalen Herzfrequenz-Messgerät funktioniert und die neueste Technologie. Zum Beispiel ein neues Ultraschallwellenmittel(Silicagel), der anstelle des Kopplungsmittel(Glycerin) verwendet werden kann.

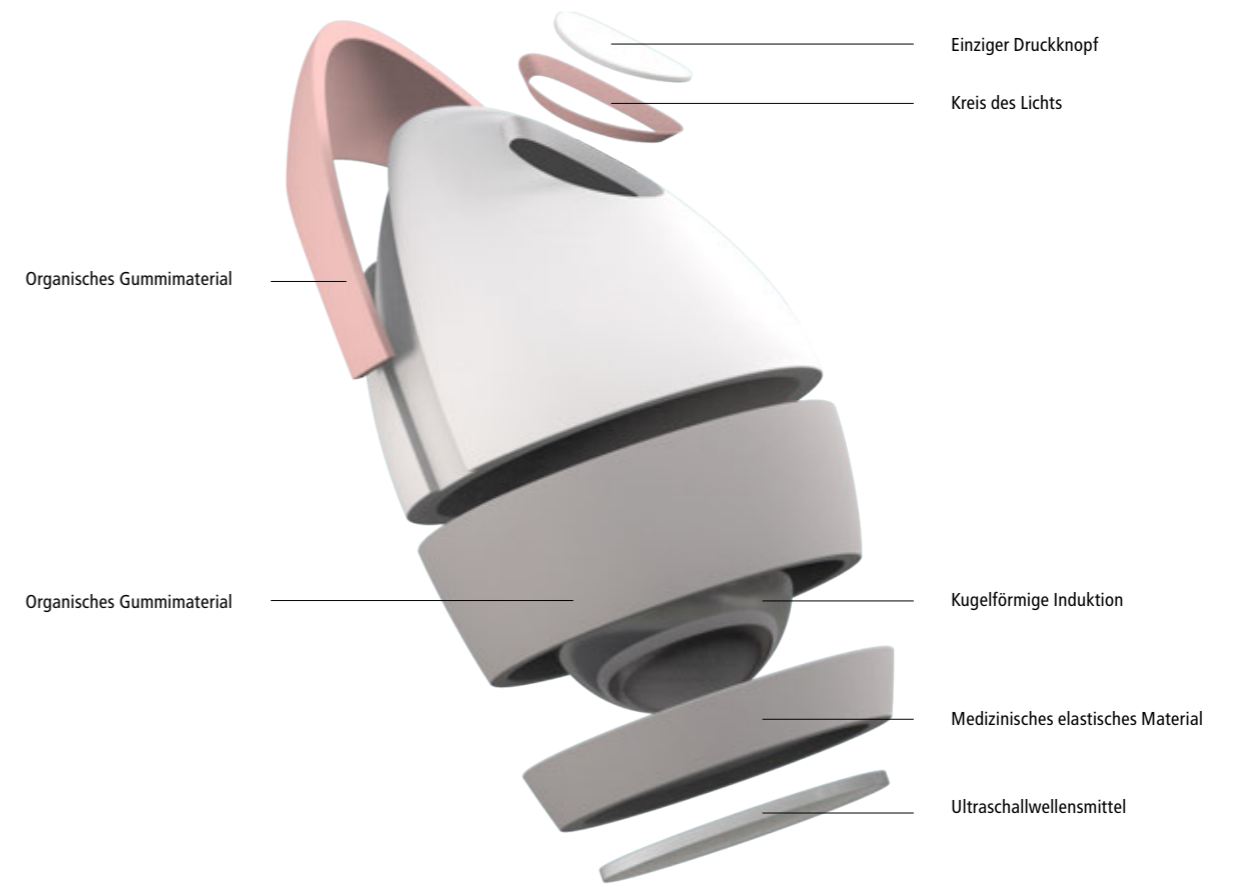


1

Beim Aussehen habe ich eine sanfte, ergonomische Form entworfen. Das Produkt benötigt nur eine Taste, um alle Bedienvorgänge auszuführen, und ersetzt die komplizierte Tastenbedienung in der Vergangenheit. Die wichtigsten Präzisionskugelsensoren sind in der Struktur verborgen. Beim Ersetzen des Kopplungsmittels, das in der Vergangenheit schwer zu reinigen war, hat die Unterseite des Designs ein auswechselbares Blatt aus Ultraschallwellensmittel aufzuweisen.

60

61



2

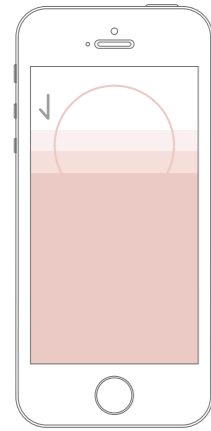
1
Produkt Verwendung Szene

2
Projekt Explosionszeichnung
und Teile Beschreibung

Verwendung

1

Hauptschnittstelle unten ziehen dann Messprozess startet automatisch.

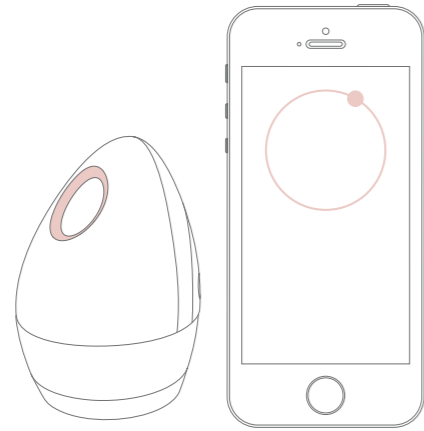


1

1
Verwendung Prozess

2

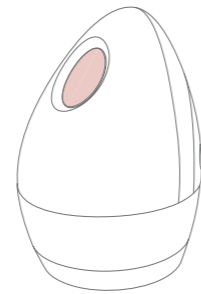
APP und Geräte helfen den Benutzer die Position zusammen zu finden.



2
App-Schnittstellen nach Verwendung

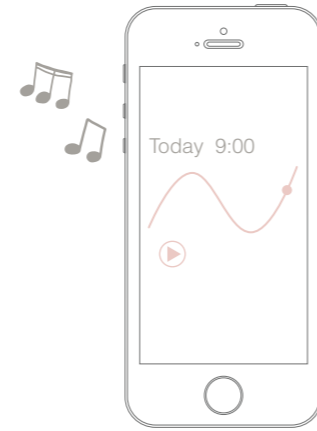
3

Den Knopf drücken dann das Messen beginnen.



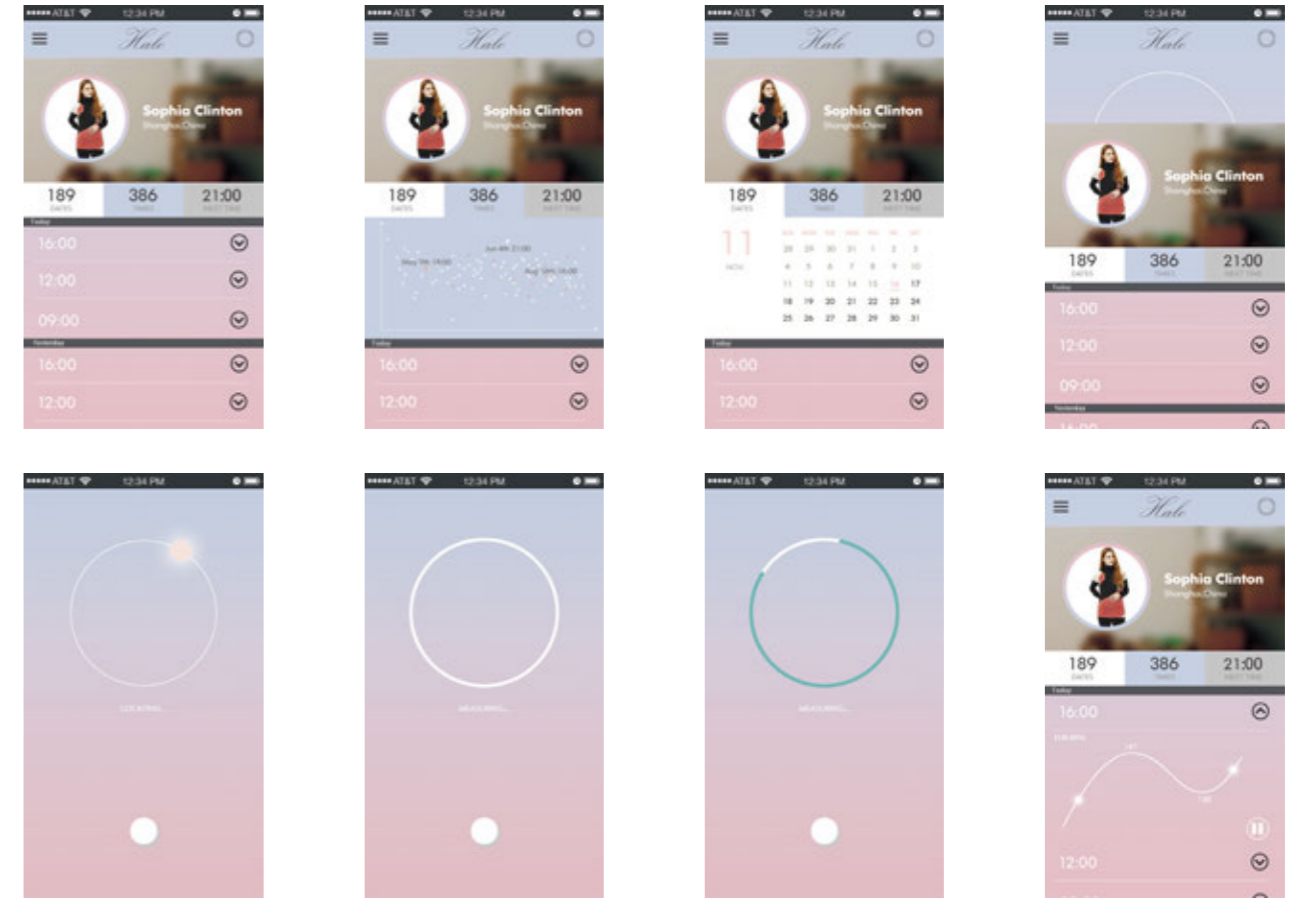
4

Nach der Messung die Musik der Herzfrequenz des Kindes aufhören.



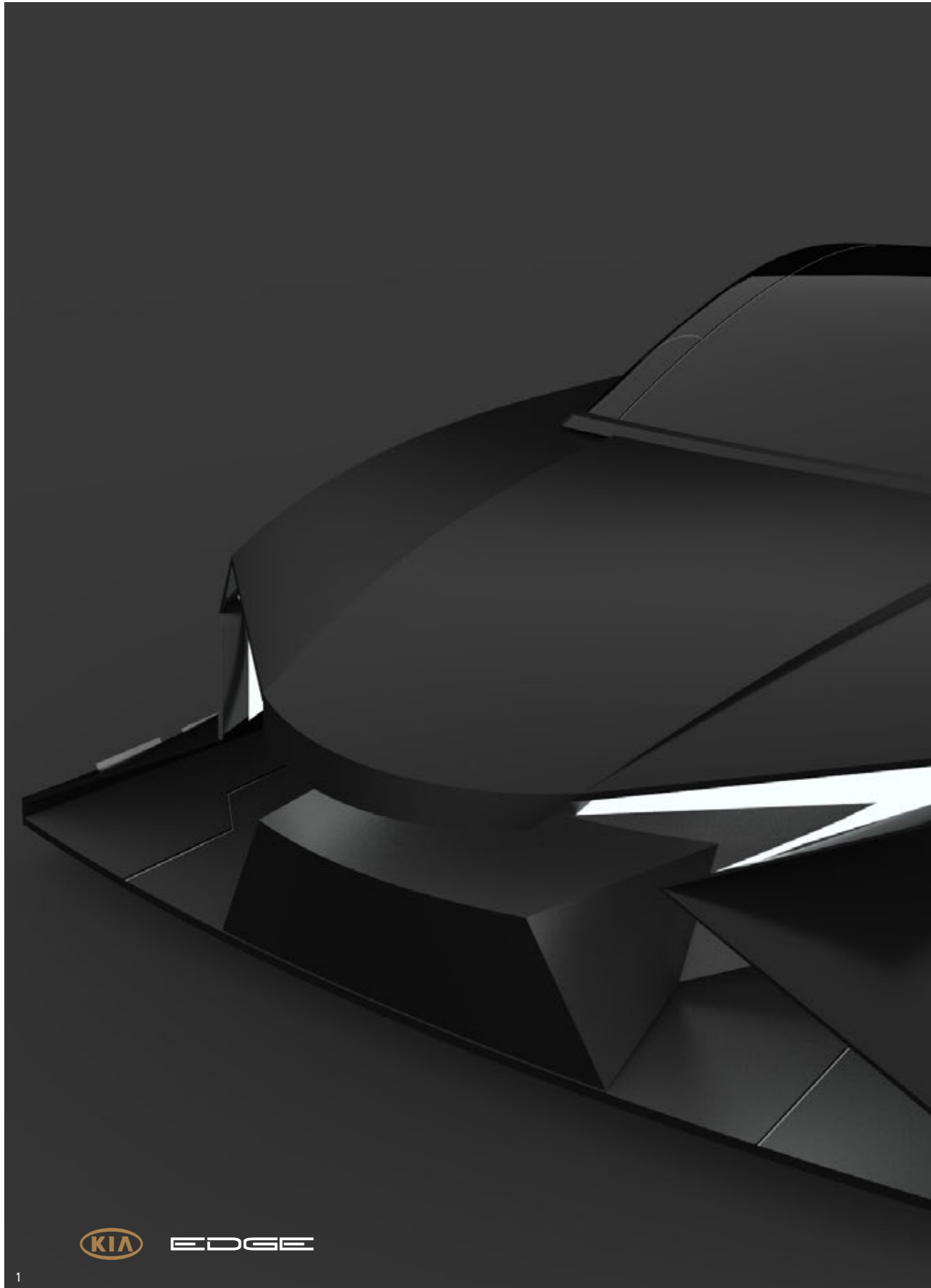
62

63



2

Die App integriert alle Datenverarbeitungs-, -verarbeitungs und -speicherungsfunktionen. Die App führt den Benutzer durch den gesamten Messvorgang. Benutzer können auf alle vorherigen Messdaten in der App zugreifen oder Fetalen Herzfrequenz-Musik in der App generieren und mit anderen Familienmitgliedern teilen.



64

65

Repräsentiert mich

Konzeptfahrzeug

KIA Car Design Award China 2015

Best 30 Finalist

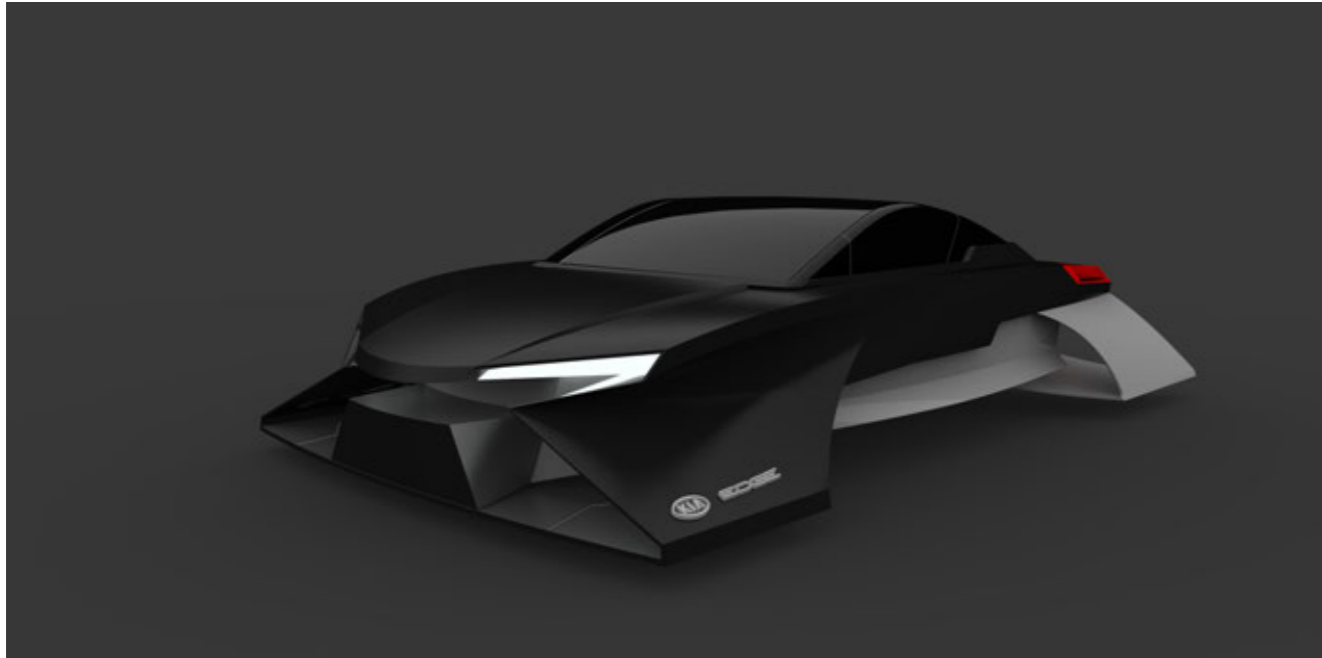
Autos sind die größte und zahlreichste von Skulpturen, die mit unserem Leben verbunden sind. Das Auto verfestigt sich und die Menschen müssen seine Bewegung durch Beobachtung fühlen. Was treibt die Menschen dazu? Autos spiegeln ständig ihre Eigenschaften wider. Die Menschen erraten oft den Charakter eines Autobesitzers durch das Auto. Wenn das Auto ein Objekt ist, das man zeigen kann, sollte es dieses Gefühl haben.

Automobildesign ist fast das schwierigste Projekt im Produktdesign. Einer der Gründe ist, dass das Automobildesign oft von vielen technischen Problemen begleitet wird, z.B wie wir das Gewichtsproblem lösen, wie wir Energie- und Effizienzprobleme lösen. Dies sind sehr schwierige Fragen. Ich glaube, dass diese Probleme in Zukunft bestimmtgelöst werden. Die eigentliche Herausforderung des Autodesigns besteht darin, die nächste Generation zu führen. Wie das Auto in ihrem Leben aussieht, oder das Fahrzeug nur bei Bedarf erscheint, oder sie möchten, dass das Auto ein Symbol für ihre Generation ist, z.B als Symbol für das Wachstum einer Generation. Die Menschen zeigen sich durch Autos nach außen. -Chris Bangle

Wenn Autos in der Zukunft des technologischen Fortschritts nicht mehr ein Produkt mit emotionaler Kraft für die Menschen sind. Das wird eine schreckliche Sache sein. Alle Menschen fahren mit demselben Auto, und das Auto ist ein einfaches Transportmittel für Menschen. Wenn wir die inspirative Funktion des Designs betrachten, werden die Menschen auch mit dem Auto interagieren, stimuliert werden und die emotionale Kraft spüren.

1

Projekt Rendering



1

In Kombination mit den konsequenten, klaren und geraden Linien von KIA erhält EDGE die Front der Familie von KIA. EDGE hat sich mit den geraden Linien und scharfen Winkeln dem Geist des chinesischen zweischneidigen Schwertes angeschlossen, wodurch das Auto ordentlicher und spannender wirkt. EDGE ist für junge Leute, die voller Erwartung und Begeisterung für die Zukunft haben. EDGE steht für Entschlossenheit, Beharrlichkeit und Mut. Jubel für junge Leute: Ich möchte Null kritischen Punkt meiner eigenen finden!

1
Projekt Rendering



2



3

2,3
Modell im Finale am 13. Juli 2015 Peking
(Seite Aussehen)



68

69

Erscheint nur bei Bedarf

Smart bracelet

Mit der Entwicklung der Technologie gibt es heute viele tragbare Produkte, deren Funktionen immer komplizierter werden. Die Menschen möchten beim ersten Aufruf wichtiger Information erhalten und lesen können. Dies führt dazu, dass verschiedene tragbare Geräte die Menschen ständig erinnern, Nachrichten zu senden, Informationen zu übermitteln, und manchmal werden sogar die Informationen fehlerhaft mehrmals wiederholt. Einige Produkte können sogar auf die Stimme des Benutzers reagieren, andere geben vorgefertigte Sounds wieder und andere reagieren auf komische Weise, wie euphemistisch eine Interaktion genannt. Im Extremfall, wenn ständig von tragbaren Produkten eingegriffen wird, werden die Menschen zu einer Puppe dieser Technologieprodukte?

Viele Hersteller nennen solche tragbaren Produkte einen guten Freund des Benutzers. Welcher Freund wird immer in Ihrer Nähe sein und Sie mit scheinbar wichtigen, aber völlig irrelevanten Nachrichten belästigen? Ich glaube, dass die Interaktion zwischen tragbaren Technologieprodukten und Menschen nicht nur im Informationsaustausch besteht, sondern auch in der Kommunikationslücke. Die Interaktion zwischen dem Produkt und dem Produkt sollte angezeigt werden, wenn der Benutzer dies wünscht und zulässt. Einfach ausgedrückt ist dies die Effizienz der Interaktion. Aus einer tieferen Sicht ist dies eine positive oder negative Beziehung der Objekte. Es ist wie Musik, jedes Mal, wenn die Bass Drum genau auf der Trommel sein muss, egal wie lang der Abstand zwischen den Drums ist. Diese organisch-dynamische Interaktion ist tatsächlich eine konkrete Manifestation der inspirativen Funktion des Designs.

1
Projekt Rendering



1



2

PM 2.5
179
ug/m³

Trotzdem gutes Wetter scheint.
Shanghai 20/10/2015

Heutzutage achten immer mehr Menschen auf die Klimaanlage um sie. Viele Menschen benutzen einen Luftreiniger in ihre Wohnung. Aber es gibt wenig Leute, die von der Klimazustand draußen wissen. Vielleicht sieht das Wetter auch bei Sonnenschein nicht schlecht aus, aber die reale Klimazustand ist unsichtbar, zum Beispiel PM 2,5 und unsichtbarer Staub. Wir sollten Design als Werkzeug nutzen, um die unsichtbare Gefahr wahrzunehmen.



3



4



5

Aircircle ist ein tragende Produkt. Es kümmert sich um die Luftqualität um Sie. Luftkreis kann den Zustand von PM2.5 und auch die Temperatur und die Feuchtigkeit erkennen. Es wird an Ihrem smartphone durch bluetooth angeschlossen. Es gibt auch eine APP dafür.

70

71

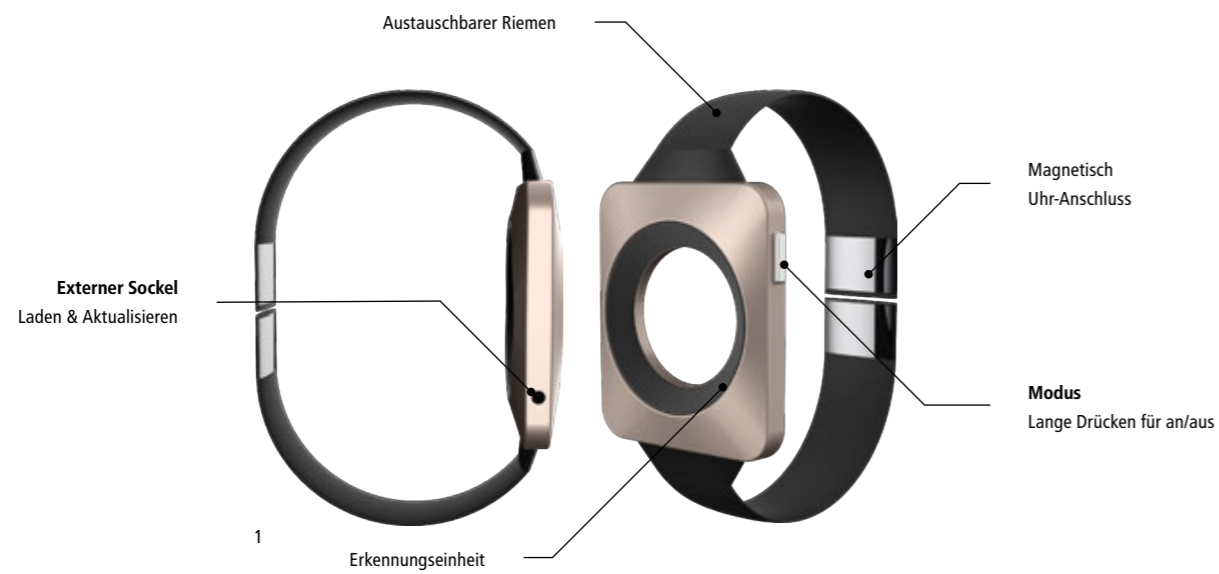
1 Die Verschmutzung durch die industrielle Produktion

2 Der echte Klimazustand ist unsichtbar.

3 Produkt Verwendung Szene

4 Projekt Rendering

5 App Hauptschnittstelle



Für die Erkennung der genauen Daten wird das Design wie ein Ring sein. Wenn das Produkt eine sich schlechte Klimazustand erkennt, wird es zittern, um mit dem roten blinkenden Ringlicht zu reagieren. Benutzer kann auch jede Art von Daten in der App lesen. Es gibt mehrere Modi für verschiedene Bedürfnisse wie Sport, Arbeit und so weiter.

Passend zur Interaktion des Produkts zeigt die APP den Klimazustand nach verschiedenen Themenfarben. Zur gleichen Zeit würde die Erkennung von digitalen Daten erfolgen. Benutzer können auch unterschiedliche Klimazustandelemente für verschiedene Regionen und Umgebungen auswählen.

72 73



2





Something seems you've seen before but you haven't...

Organizer

Heutzutage wurden die Kosten für die Entwicklung eines neuen Produkts erheblich reduziert und der Entwicklungszyklus wurde auch verkürzt. Menschen können ihre Ideen sehr schnell auf verschiedene Weise umsetzen und verbreiten. Immer mehr Designer suchen nach seltsamen Ideen, um ihre Designs von anderen Designs zu unterscheiden. Jeder möchte, dass sein Design das Besondere ist. Was folgte war, dass viele seltsame Produkte vor Menschen auftauchten. Die haben die Erfahrung des Benutzers ignoriert und wurden nicht sorgfältig durchdacht.

Dieses Design der Aufbewahrungsbox war das erste unabhängige Projekt, das ich während meines Praktikums im YUUE Design Studio durchführte. Nach Abschluss der vorherigen Benutzer- und Marktforschung entschied ich mich, das Projekt so zu gestalten, dass es den einigen Aufbewahrungsdesigns widerspricht. Nachdem sie dieses Design gesehen haben, haben die Menschen das Gefühl, dass sie dieses Produkt schonmal gesehen haben, aber nicht. Sie glauben, dass sie dieses Produkt gesehen haben, weil ich die Größe und das Material der am normalsten verwendeten Aufbewahrungsbox angenommen habe. Tatsächlich haben die Leute dieses Design jedoch nicht gesehen, weil ich die Form der Aufbewahrungsprodukte in der Vergangenheit geringfügig geändert habe. Ich hoffe, dass die Menschen durch diese kleinen Änderungen spüren können, dass die Aufbewahrungsbox selbst ein schönes und interessantes Produkt sein kann. Darüber möchte ich durch die Inspirative Funktion des Designs nachdenken.

¹
die große Aufbewahrungsparty



1

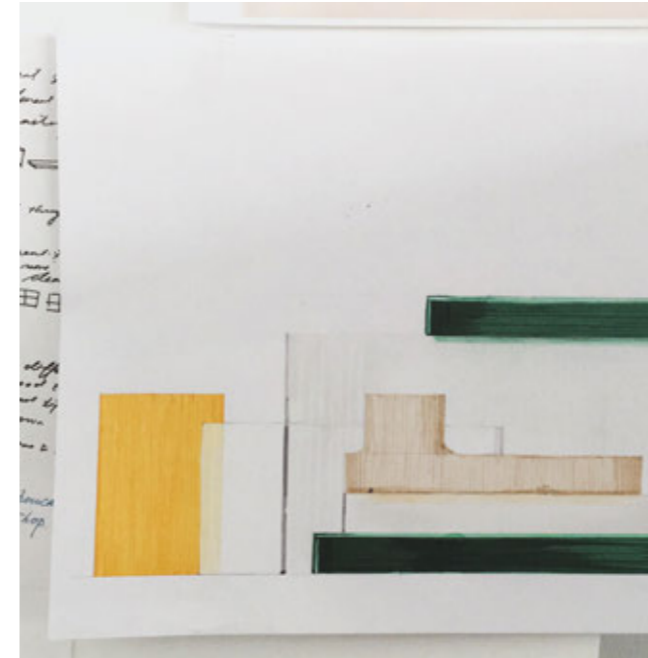


2

In den ersten Tagen des Projekts habe ich viele Fotos über die Aufbewahrungsprodukte gesucht. Am Anfang suchte ich nach auffälligen, designorientierten Produkten. Es war mir peinlich, als mir klar wurde, dass ich dies tat, um mein Design mehr wie ein Designprodukt zu gestalten. Ich fing an, nach Aufbewahrungsprodukten zu suchen, mit denen die Leute vertraut sind, und die die Leute oft sehen können, die einfach zu kaufen sind. Gleichzeitig habe ich auch über die Farben und Materialien nachgedacht, die zu den kleinen Änderungen in meinem Design passen.

1
Marktforschung über die normale Aufbewahrungsprodukt

2
Forschung über Materials und Farben



3

76

77

3
Projekt Skizze



4

Um Aufbewahrungsprodukte zu einem Lieblingsgegenstand zu machen, habe ich versucht, die Schönheit der Aufbewahrung beim Zeichnen und Modellieren zum Ausdruck zu bringen. Um die Kombination verschiedener Aufbewahrungsboxengrößen zu simulieren, habe ich Modelle verschiedener Größen mit Papier hergestellt und verschiedene Änderungen an den bisherigen Produkten vorgenommen. Bei der Herstellung des Modells entschied ich mich, die üblichen Gegenstände oben auf das Tray zu legen, und die darunter liegende Box wurde zur Lagerung verwendet. Ich glaube, diese Form hat einen Prozess durchlaufen, der dem Layout der Ausstellung sehr ähnlich ist.

4
Projekt Modelle aus Papier



1
Die Kollektion der Organizers

yuue
Studio For Product Design

Yuhang Ke

1993 in Taizhou, China geboren. 2016 hat er sein Bachelor Studium über Produktdesign in der Visuelle Kunsthochschule der Fudan Universität in Shanghai abgeschlossen. Im selben Jahr ist er in Berlin angekommen. Hier hat er in Jahr 2017 Deutsch gelernt, und bis 2018 November als Praktikant in YUUE Design Studio gearbeitet.

Berufserfahrungen

- 04 / 2017 - **YUUE Design Studio Berlin** | Produkt Design Praktikant
- 08 / 2015 - 08 / 2016 **Yuyunjian Design Studio Shanghai** | Produkt Design Partner
- 04 / 2015 - 06 / 2015 **Mathis Heller Design Shanghai** | Junior Produkt Designer
- 09 / 2014 - 03 / 2015 **Jacob Jensen Design Shanghai** | Produkt Design Praktikant
- 07 / 2014 - 08 / 2014 **DeTao Gruppe Shanghai** | Grafik Design Assistent

Design Archiv

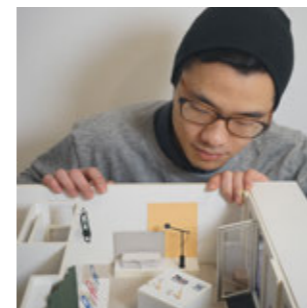
- 2016 Best Graduation Design Shanghai China
- 2015 KIA Car Design Award China | Top 30 Finalist
- 2015 IM University Design Competition China | Excellent Design of 2015

Bildung

- 09 / 2012 - 06 / 2016 **Visuelle Kunsthochschule Shanghai der Fudan Universität**
Produkt Design, Bachelor

80

81



Liste der Projekten



Ballon Nussknacker
2019

Nussknacker
Kunststoffe, Holz



25 Zoll Vase
2018

Vase
Kunststoffe, Metal



Organizer
2018

Desktop Organizer
Tongling Co. Ltd., China
Kunststoffe
YUUE



Tray
2018

Tray set
Zaozuo Co. Ltd., China
Kunststoffe
YUUE



Chair
2018

Chair Kollektion
Holz, Metal, Stoffe
YUUE



Lounge Chair
2017

Lounge Chair
Mitab Co. Ltd., Schweden
Stoffe, Metal
YUUE



Lamp
2017

Umgebungs-lamp
Northern. Co. Ltd., Norwegen
Kunststoffe, Metal
YUUE



Organizer
2017

Schreibwaren Organizer
Mamamoon Co. Ltd., China
Kunststoffe
YUUE



BA Abschlussprojekt
2016

Tisch, Hocker, Regal
Holz, Aluminium, PMMA
an SIVA



Armbanduhr
2016

Armbanduhr Kollektion
Yuyunjian Co. Ltd., China
Holz, Leder
Yuyunjian



Stadt Infrastruktur
2015

Raum, Sitz, Mülleimer, Trinkbrunnen
Workshop-Kurs für Produktdesign*
an SIVA



Smart bracelet
2015

Smart bracelet
Metal, Kunststoffe



Chair
2015

Chair
IM University Design Competition
Excellent Design of 2015
Holz



Konzeptfahrzeug
2015

Technisches Design
mit Computerunterstützung*
KIA Car Design Award China 2015
an SIVA



Weinspender
2015

Weinspender Maschine
ibarrel Co. Ltd., China
Metal
Yuyunjian



Cloud Service Software
2014

UI
Interaktiondesign*
HP Co. Ltd., China
an SIVA



Fahrradzubehör für Haustier
2014

Produkt Design Projekt*
Giant Co. Ltd., China
Stoffe, Metal
an SIVA



Fetale Herzfrequenzanzeiger
2014

Fetale Herzfrequenzanzeiger
Design für Digitalprodukte
& Grundlagen der Produkttechnik*
Kunststoffe
an SIVA



Wanduhr
2014

Wanduhr Kollektion
Kulturelemente und Produktdesign*
Bambus, Holz
an SIVA



Sofa und Couchtisch
2014

Möbel Design*
Holz, Stoffe, Papier
an SIVA



**„The most familiar stranger“
experimentelles Projekt**
2014

Entdecken und Lösen*
Soziales Experiment
an SIVA

Quellenangabe

Yuhang Ke: S5 1,2; S6 1; S9 4; S11 1; S12 1; S14-15 1,2,3,4; S16-17 1,2,3,4; S18-19 1,2; S20-21 1; S31 1; S32-33 1,2,3; S34-35 1,2,3; S36 1; S34 1; S36 1; S38 1; S40 1; S42 1; S44 1; S47 1; S48-49 1,2,3; S50-S51 1,2,3,4; S52-53 1; S57 1; S60-61 1,2; S62-63 1,2; S64 1; S66-67 1,2,3; S68 1; S71 3,4,5; S72-73 1,2; S74 1; S76-S77 1,2,3,4; S78 1; **Fotolia,USA:** S8 1; **Mike Warren, Cut in half Corporation:** S8 2; **Wikipedia Corporation, USA:** S9 3; **Yuyunjian Design, China:** S22-23 1,2; S25 3; S26-27 1,2,3; S28 1; **Visual China, China:** S24 1,2; **Dunne&Raby:** S54 1; **2001: A Space Odyssey (Film):** S54 2; **Baidu, China:** S70 1,2; **YUUE Design Studio, Deutschland:** S76-S77 1,2,3,4; S78 1

The last thing we need is fear. -Dieter Rams