Design Basics

Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien
Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik
Prof. Felix Hardmood Beck

Treffen in Raum E-235 / Start um 12 Uhr s.t.

Prelude

1. Begrüßung
    - Vorstellung: Wer ist wer? (Name, Studiengang, Lieblings Hardware/Software, Was gefrühstückt?)
        - Was sind die Vorstellungen? Was wollen die Studis lernen? Worauf haben die Studis Lust? Was können Sie bereits? Was war das letzte Projekt?
        - Studium Felix (Was ist der Unterschied vom Designstudium zum Ingenieursstudium?)
2. Vorstellung *hardmood-wiki*
3. Allgemeines zum BA Kurs *Design Basics*
    - Aufbau/Struktur,
        - Thema Kurzzeitprojekt: Mp3-Player
    - Lernziele,
    - Lerninhalte,
    - Literaturempfehlung,
    - Benotungsschema,
        - Hausaufgaben
        - Dokumentation: Dokumentations-Box (⇒ Ausgabe der Boxen)
            - Erlärung: Wie könnte hier eine Seite aussehen?
    - Seminarraum: E-235, E-015 oder E-108
    - Sonstiges
4. Fragen?

Pause 5 min

Einleitung: Was ist Design?

1. Was ist Design? Was ist Mediendesign?
2. Felix zeigt Slides zur möglichen Kategorisierung von Mediendesign
3. Utilität, Venustas, Firmitas (Vitruvius) ⇒ Keynote
4. Dieter Rams Regeln für Gutes Design

Pause 15 min

Übung: Kombinatorik – Icon/Bildmarke

Erstellen Sie auf Basis eines *Kombinatorik-Prinzips* eine Reihe von Varianten, die sich im weiteren Prozess für die Entwicklung eines Icons eignen könnten.

Verwenden Sie zwei kontrastreiche Papierfarben. Das dunklere bildet die quadratische Grundfläche von (ca. 15 x 15 cm), das hellere schneiden Sie bitte in verschiedenen geometrische Formen (ca. 8 x 8 cm) z. B. Quadrat, Kreis, Ellipse, Rechteck, Dreieck, Parallelogramm, Raute. Kleben Sie jeweils eine Form auf die eine Grundfläche (Beispiele siehe unteres Bild).

Erstellen Sie vier Kombinationen aus Grundfläche und Form. Schneiden Sie dann jede der vier Kombinationen in vier gleichgroße Teile (7,5 x 7,5cm pro Teil).

Kombinieren Sie nun die 16 Teile zu neuen vier- bis achtteiligen »Bildmarken« (drehen erlaubt). Machen Sie von gelungenen Kombinationen Skizzen. Dies ist der Anfang und eine Möglichkeit, um Bildmarken zu entwickeln.

Hausaufgaben bis zum nächsten Seminartreffen

1. Mini-Challenge 1A (Icon)
2. Schauen Sie einmal den Handaparat von Prof. Felix in der Bibliothek an

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose24:19_03_24

Last update: **2025/03/22 07:41**