Design Basics | Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

In diesem Kurs erhalten Studierende einen Überblick zu den Grundlagen der Gestaltung mit Digitalen Medien. Anhand von Vorträgen bekommen die Studierenden einen Überblick zu aktuellen Trends und den wichtigsten Designprinzipien- und prozessen. Es gibt Einführungen in digitale Anwendungen und Werkzeuge, sowie praktische Tipps, die bei der Bearbeitung konkreter Designaufgaben helfen. Teilnehmende Studierende werden ermutigt die eigenen kreativen Fähigkeiten zu entwickeln und gleichzeitig die praktischen Fertigkeiten im Bereich Design und Medienproduktion zu stärken. Dabei wird die Fähigkeit konstruktives Feedback zu geben und zu empfangen eingeübt und der praktische Umgang von Gestaltungsprinzipien anhand von Mini-Challenges erprobt. Ein Crashkurs in das Feld Design, der die Studierenden für zukünftige Projektarbeiten vorbereitet.

Modulbezeichnung:	Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien / Download Modulbeschreibung
Angebot für folgende Studiengänge:	Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik.
Kategorie	Wahlpflicht (4. Semester)
Leistungspunkte (Credits):	5 CP
Kurs Dauer	16 Wochen
Kontaktzeit Stunden/Woche:	Seminaristischer Unterricht, Praktikum/Gruppenarbeit: 4SWS/Woche
Selbststudium Stunden/Semester:	90 Std./Semester (= 6–7 Std/Woche) für Vor-/Nachbereitung, Projektarbeit, Dokumentation
Voraussetzung:	–

- Design Basics – Kursübersicht: SoSe 2024
- Kurzzeit Projekt
- Kurzzeitprojekt Gruppen

Loading...
>> Go to this page.

Design Basics – Kursübersicht: SoSe 2024

Bitte beachten Sie, dass die Inhalte dieser Webseite kontinuierlich ergänzt und angepasst werden und sich gegebenenfalls Termine verschieben und Abgabekriterien ändern können. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren.

Termine

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Inhalte****	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
01	Di., 19.03.2024	Raum E-235	Einführung in den Kurs, Übersicht: Was ist Design?, Utilität, Venustas, Firmitas (Vitruvius), Dieter Rams Regeln für Gutes Design, Kombinatorik	

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Inhalte****	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
02	Di., 26.03.2024	Raum E-015	Logo, Markenzeichen, Wort- und Bildmarke Ikon≠Icon, Piktogramme	Mini-Challenge 1A (Icon)
03	Di., 02.04.2024 Osterferien	–	–	Steigen Sie ein in den Coding Train von Daniel Shiffman[1)]
03	Di., 09.04.2024	Raum E-015	Gestaltgesetze, Goldener Schnitt, 1,2,3-Punkt Perspektive, Iso-, Di-, Trimetrie, CAD (tinkerCAD)	Mini-Challenge 1B (Generatives Logo)
04	Di., 16.04.2024	Raum E-015	CAM, 3D-Druck	Mini-Challenge 2A (CAD-Model)
05	Di., 23.04.2024 Eigenarbeit	–	–	
06	Di., 30.04.2024	Raum E-015	Visualisierungstechniken	Mini-Challenge 2A (3D Druck)
07	Di., 07.05.2024	Raum E-015	Pixel vs. Vector	Mini-Challenge 3A (Produktvisualisierung)
08	Di., 14.05.2024	Raum E-015	Autoaktivität, Reaktivität, Interaktivstät	Mini-Challenge 3B (Vektor-Zeichnung)
09	Di., 21.05.2024	Raum E-015	Designprozess, Moodboard, Zeitplanung, Project Management Tools	Mini-Challenge 4A (VR Prototyp)
10	Di., 28.05.2024	Raum E-015	Kreativmethoden, Moodboard, Handstorming ––– Gruppenarbeit Vertiefungsübung, (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	mp.Drei (01): Recherche zum Thema, Konzeptentwicklung Fertigstellung der Dokubox
11	Di., 04.06.2024	Raum E-015	Rapid Prototyping, Sketch Modeling, Paper Prototyping, Quick- and Dirty Prototypes, Usability, Appearance Models ––– Gruppenarbeit Vertiefungsübung, (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	mp.Drei (02): Prototyp
12	Di., 11.06.2024	Raum E-015	Design is Storytelling, Storyboards ––– Gruppenarbeit Vertiefungsübung, (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	mp.Drei (03): 2D/3D/4D Visualisierungen
13	Di., 18.06.2025	Raum E-015	Gruppenarbeit Vertiefungsübung, (Einzelcoaching/Gruppenberatung)	mp.Drei (04): Logo

	Datum	Ort ** ^Einführung in Themen/Inhalte**	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
14	Di., 25.06.2025	Raum E-015		mp.Drei Präsentation & mp.Drei Dokumentation

1)
https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_Shiffman

Aufbau und Struktur des Kurses

In der ersten Semesterhälfte werden jeweils zwei-wöchentlich design-relevante Themen behandelt zu denen die Studierenden Mini-Challenges bearbeiten. In der Bearbeitung durchlaufen die Studierenden Komponenten aus 2D, 3D und 4D. Die Bearbeitung startet während des Unterrichts im Praktikum und wird dann als Hausaufgabe fortgeführt. Prozess und Ergebnisse werden in einer *Dokumentationsbox* archiviert und kurz zu Beginn des folgenden Seminars von den Studierenden dem gesamten Kurs vorgestellt.

- Thema A ⇒ Mini-Challenge 1: vsl. **Vom Icon zum Generativen Logo**
- Thema B ⇒ Mini-Challenge 2: vsl. **Erstellung von CAD-Modell und 3D Druck**
- Thema C ⇒ Mini-Challenge 3: vsl. **Produktvisualisierung**
- Thema D ⇒ Mini-Challenge 4: vsl. **Erstellung eines Virtual Reality ~~und eines Augmented Reality Prototypen~~**

Zu Beginn der zweiten Semesterhälfte werden die Studierenden in Kleingruppen aufgeteilt. Die Gruppen arbeiten dann bis zur Präsentation am Semesterende an einem Kurzzeit-Projekt. Das Thema des Kurzzeit-Projektes wird yu Beginn des Semesters bekannt gegeben. Die Bearbeitung am Kurzzeitprojekt vertieft das bisher Erlernte und verbindet die Themen A, B, C und D. Die wöchentlichen Fortschritte werden im Seminar vorgestellt und besprochen.

Lernziele

Ziel ist, die Studierenden zu befähigen, mit analogen und digitalen Werkzeugen und Entwurfsmethoden eigenständig umzugehen. Dabei lernen die Studierenden die eigene Arbeit zu reflektieren und die Ergebnisse zu diskutieren und zu präsentieren. Ein besonderer Fokus liegt auf der Verantwortung der/des Gestalters/Gestalterin für die Gesellschaft.

Die Studierenden…

- lernen Kreativmethoden, Gestaltungsprinzipien und -prozesse kennen, können diese beschreiben und selbstständig anwenden.
- können fachbezogene Prinzipien und Werkzeuge benennen und in eigenen Entwürfen anwenden.
- sind in der Lage eigene Lösungsansätze durch adäquate Mittel zu simulieren und zu präsentieren.
- lernen eigenständig Gestaltungsentscheidungen zu treffen und diese anhand von Kriterien nachvollziehbar zu begründen.
- können konstruktive Kritik begründet äußern, reflektieren und annehmen.
- können den eigenen Lernfortschritt reflektieren und diesen angemessen dokumentieren.
- lernen in Gruppen zu arbeiten und sich selbst in diese sinnvoll einzubringen.

Lerninhalte

Seminaristischer Unterricht

- Zusammenfassung von praktischen Grundlagen der Gestaltung (visuelle Gesetzmäßigkeiten und

Phänomene anhand von Beispielen)
- Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Einheiten z. B. zu den Themen Logo-Entwicklung, Typografie, Raster, UI, UX, etc.
- Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze
- Analyse- und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze
- pragmatische Darstellungs-, Simulations-, Realisierungs- und Dokumentationsmethoden (2D, 3D, 4D-Darstellungen in Form von Bildmedien, Animationen und Präsentationen)
- Aufgabenbezogene Technologievermittlung
- Geführte und/oder selbstständige Übungseinheiten

Praktikum/Gruppenarbeit (Mini Challenges):

- Entwicklung eines Konzeptes für ein bestimmtes Produkt (jew. Semesterthema)
- Entwicklung von Logo (Wort- und Bildmarke) für das entwickelte Produkt
- Erstellung von 2D/3D/4D-Visualisierungen des entwickelten Produktes
- Entwicklung div. Prototypen (Mock-Up, Rapid Prototyp, Quick-and Dirty, etc.)

Literaturempfehlung

Folgende Bücher liegen im Semesterapparat der Bibliothek am Campus Steinfurt aus:

- Data-Driven Graphic Design, Creative Coding for Visual Communication, Andrew Richardson, Bloomsbury Publishing, New York, 2016
- Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, New York, 2017
- Designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, 2007
- Ten Principles for Good Design: Dieter Rams, Cees W. De Jong, Prestel, Munich, 2017
- Research Methods for Product Design, Alex Milton, Paul Rodgers, Laurence King Publishing Ltd., London, 2013
- Universal Principles of Design, 150 Essential Tools for Architects, Artists, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Rockport Publishers, Beverly, 2015
- The Golden Ratio, The Divine Beauty of Mathematics, Gary B. Meisner, Race Point, New York, 2018
- The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, No Starch Press, San Francisco, 2009

Benotungsschema

Studierende müssen aus datenschutzrechtlichen Gründen bei prüfungsrelevanten Inhalten bitte immer den persönlichen FH-Account (FH e-mail) benutzen.

I.	**Kursteilnahme (Regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar)**	**10%**
	Es wird erwartet, dass alle Kursteilnehmer*innen pünktlich und gut vorbereitet zum Kurs erscheinen, d.h. alle Aufgaben zum jeweiligen Termin bearbeitet haben, Theorieteile gelesen, gegebenenfalls Filme gesehen und die vorkommenden Themen reflektiert haben. Die Kursteilnahme wird sowohl auf Grundlage der Regelmäßigkeit als auch der Qualität der Beiträge bewertet (Feedback der Studierenden zu den Ergebnissen der Kommiliton*innen, Teilnahme an Diskussion, Regelmäßige und aktive Demonstration der Ergebnisse der Mini-Challenges und des Kurzzeit-Projektes, etc.). Im Seminar können Studierende stichprobenartig aufgefordert werden ihre individuellen Bearbeitungen vorzustellen bzw. am Klassendiskurs teilzunehmen. Mehr als zwei unentschuldigte Fehlzeiten resultieren in Abzug einer Note (-1) auf die Gesamtnote.	
II.	**Bearbeitung von Übungsaufgaben (Grad der Ausarbeitung und formale Qualität)**	**50%**

I.	**Kursteilnahme (Regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar)**	**10%**
	Eine intensive Auseinandersetzung zu den gestellten Aufgaben wird erwartet. Dabei liegt der Fokus einer praktischen Bearbeitung nicht ausschließlich auf dem Endergebnis, sondern gleichermaßen auf dem Prozess, der zu dem Ergebnis führte. Entwicklungsschritte/Arbeitsergebnisse zu den Mini-Challenges, sowie die Bearbeitung der Gruppenteilnehmer*innen am Kurzzeit-Projekt, werden von den Studierenden wöchentlich im Seminar vorgestellt. Dabei kommen Experiment und visueller Exploration, sowie Variantenreichtum eine besondere Rolle zuteil.	
III.	**Projektpräsentation und -dokumentation (Darstellung des Lernfortschrittes)**	**40%**
	Projektpräsentation: Am Ende des Semesters wird in Form einer Präsentation (Note 20% der Gesamtnote) ein Überblick über den Verlauf und das Ergebnis des Kurzzeit-Projektes gegeben. Das Gelernte wird als Fazit reflektiert. Dabei stehen pro Person jeder Gruppe 5 Minuten Präsentationszeit zu Verfügung. (Beispiel für eine Zweier-Gruppe: 2 Personen = 10 Minuten, Beispiel bei Dreier Gruppe: 3 Personen = 15 Minuten). Die Präsentationsinhalte sollen so aufgeteilt werden, daß jede/r Teilnehmer*in 5 Minuten Sprechzeit übernimmt. Üben Sie Ihre Präsentation gut ein. Nach Ablauf der Zeit wird die Präsentation beendet. Überziehen ist nicht erlaubt. Am Ende der Präsentation gibt es pro Gruppe ±5 Minuten Zeit zur Beantwortung von Fragen durch den/die Lehrenden. **Projektdokumentation**: Zum Semesterende (Abgabedatum wird zu im Laufe des Kurses bekannt gegeben) geben die Studierenden Ihre Dokumentation in Form **einer Dokumentations-Box** (Note 10% der Gesamtnote) ab. In der Box werden die Ergebnisse der durchlaufenden Mini-Challenges als Originalzeichnungen, Notizen, Ausdrucke, etc. in DIN A3 abgegeben. Benotet wird auf Basis der Vollständigkeit und der visuellen Qualität. ~~Besonders beachtet wird, ob die erlernten Designrelevanten Themen ablesbar sind: Typografie, Raster, Farbwelten, etc.~~. Das Kurzzeitprojekt wird, wie im Kurs besprochen und entsprechend der Anforderungen, auf einer Grav-Seite dokumentiert. (Note 10% der Gesamtnote) Für die Präsentation-Folien ~~als auch die Dokumentations-Box~~ müssen jeweils das Kurstemplate verwendet werden. Die Vorlagedateien/Vorgaben zu Datengrößen/weitere Abgabekriterien werden gegen Mitte des Semesters zur Verfügung gestellt.	
	Total	**100%**

Sonstiges

Im Kurs werden verschiedene **Software Pakete** vorgestellt, die Im professionellen Arbeitsfeld des Medien-Designs häufig verwendet werden. Diese erfordern meist eine kostenpflichtige Lizenz. Studierende können auf Wunsch alternative Open Source Software Pakete verwenden. Trotzdem ist es hilfreich, wenn eine generelle Bereitschaft zur Installation von bestimmten DTP Programmen/Paketen besteht, wie bspw: Adobe Creative Cloud.

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:kurs_beschreibung?rev=1742630812

Last update: **2025/03/22 08:06**