Design Basics

Bachelor-Kurs
Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
Donnerstag, 25. Mai 2025
Sommersemester 2025

Prelude

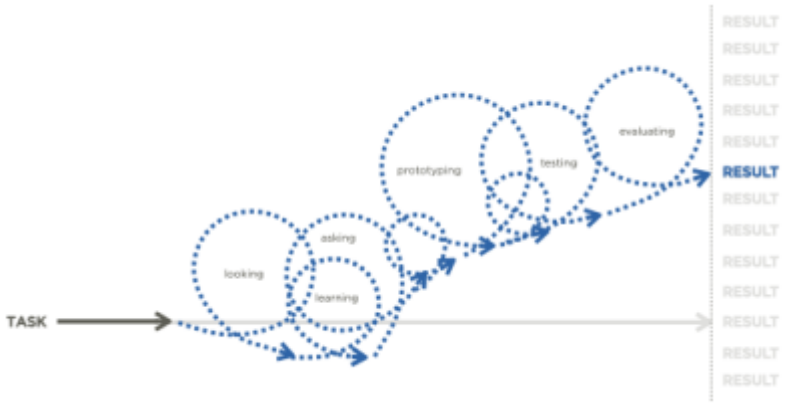
- Anwesenheitsliste
- Impuls Vortrag: Touchdesigner (Yuni)

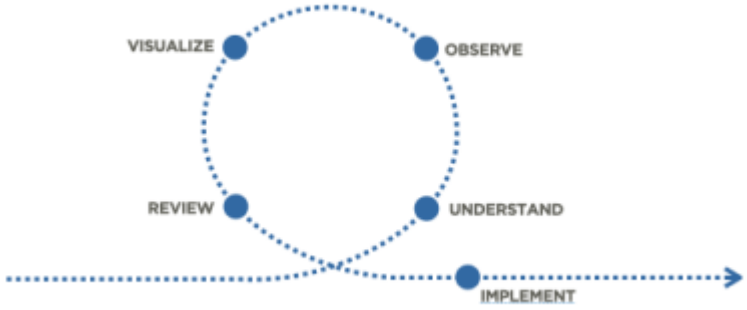
Themen heute:

- Design Prozess 1/4
- Design Thinking und kreative Prozesse

Vorstellung Ablauf Designprozess und Bezug auf Kurzzeit Projekt anhand von Beispielen (http://digital.msd-basics.info)

1. **Recherche – Discover!** ⇒ Miro-Board mit Recherche Ergebnissen, Mind-Map, Themenfindung, etc.
2. **Konzeptentwicklung – Ideate!** ⇒ Moodboard, Konzept Statement, erste Entwürfe
3. **Scheme Design – Make!** Schemata, Diagramme, Organigramme, Scribbles, Layoutskizzen, Varianten
4. **Detailed Design** ⇒ Prototypen, User-Testing, Ausformulierung von Farbwelten, Schriften, Bildsprachen, Stile, etc.
5. **Dokumentation – Expose!** ⇒ Fotos, Renderings, Videos, Animationen, “Presse”-texte / Alles notwendige für Dokumentation und Präsentation





Hinweis auf weiterführende Literatur:

- Research Methods for Product Design [1)]
- Video: IDEOs Shopping Cart Design

Pause 10 min

Besprechung der Ergebnisse des Kurzzeitprojektes

- Besprechung der fertigen Dokuboxen
- Vorstellung der Ergebnisse der Gruppen (Julian, Tom / Erik, Jannes, Konrad / Romi, Floriane)
    - Welches SDG wurde gewählt und warum? Worum geht es in dem Ziel? Was zeichnet das Thema aus?
    - Eintragen der Projektthemen hier.
    - Vorstellung des Storyboards
        - Zusammenfassung Storyboard
    - Projektion der ersten Version auf Architekturmodell

Hausaufgaben zum nächsten Seminartermin

1. Zweite Version/Prototyp 2: Arbeiten Sie Ihre Animation weiter aus.
2. Erstellen Sie aus der bisher erstellten Animation einen Money-Shot der drei aussagekräftigsten Einzelframes. Diese können später in die im Kurs vorgestellte Photoshop Vorlage eingesetzt werden. Eventuell macht es Sinn in der entsprechenden Ebene den Kontrast anzupassen. Auch könnte es Sinn machen die eigene Ebene zu duplizieren und die neu eingefügte, kopierte Ebene über der ursprünglichen Ebene zu platzieren und diese “negativ multiplizieren”. Dadurch leuchten die hellen Pixel und werden deutlicher sichtbar.
3. Erstellen Sie ein kurzes Konzeptstatement.

1)
Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose25:22_05_25?rev=1751787281

Last update: **2025/07/06 07:34**