

# Design Basics (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann  
Sommersemester 2026

## Teil 1. / seminaristischer Unterricht

Wie entsteht Verhalten, Dynamik oder Spiellogik?

Impuls zu Verhalten als Kern interaktiver Systeme. Themen: Regeln, Bewegung, Reaktion, Kollision, Ziel, Schwierigkeit, Punktelogik.

- Zoanthroid

Analyse kleiner Game-Mechaniken und Mikrospiele. Einführung und gemeinsame Besprechung von Aufgabe C1: Wie wird aus grafischen Elementen ein System, das auf Eingaben reagiert, Ziele formuliert und Spielverhalten erzeugt?

- [Vergleich Pong vs Breakout](#)

## Teil 2. / Praktikum

### 1. Recap

- 10 Grafikdesign-Regeln

### 2. Logos

- Logo-Typen
- Schutzraum
- im Wandel der Zeit
- Unterschied: Symbol, Piktogramm, Icon
- Unterschied: Pixel-, Vektorgrafik

### 3. Einführung in Illustrator/Affinity

- Vektor-Softwares: Adobe Illustrator, Affinity, Inkscape, CorelDRAW

### [zu den Präsentationen](#)

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:

[https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose26:06\\_05\\_26](https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose26:06_05_26)

Last update: 2026/05/06 11:33

