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

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?rev=1778052526

Last update: **2026/05/06 07:28**