1. Vorstellung der Begrifflichkeit: Autoaktive Medien, Reaktive Medien, Interaktive Medien
2. Vorstellung der Mediendesign-Formate
3. Einordnung der Begrifflichkeit von User Experience Design (UX), User Interface Design (UI) und Interaction Design (XD)

- Recap: Wireframing, UI, UX, Usability
- Übung: Faltblatt-UX
- Informationsstruktur erstellen
- Inhalte priorisieren
- Nutzerführung planen
- Kurzreflexion
- 10 Laws of UX
- Fitts' Law
- Hick's Law
- Peak-End Rule
- Jakob's Law
- Proximity
- Similarity
- Common Region
- Miller's Law
- Occam's Razor
- Tesler's Law
- Übung: Buchstaben-UI
- Buchstaben sortieren
- Gruppieren
- Filtern
- Neu anordnen je nach Aufgabe
- Abschluss
- Wichtigste Learnings
- Transfer in digitale Produkte

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose26:22_04_26?rev=1776337200

Last update: **2026/04/16 11:00**