

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**

