

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](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**

