Design Basics (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
Sommersemester 2026

Teil 1. / seminaristischer Unterricht

Kurzer Impuls zur Reduktion im Interface-Design: Was ist notwendig, was ist überflüssig, und wie wird aus einzelnen Bedienelementen eine nachvollziehbare Interaktionslogik?

Besprechung der Ergebnisse der Hausaufgaben: Fokus auf Verständlichkeit, Bedienbarkeit und grafische Kohärenz.

Teil 2. / Praktikum

1. Recap

- Wireframing
- UX/UI Design

2. Animationsprinzipien

- Squash and Stretch
- Anticipation
- Staging
- Straight Ahead Action and Pose to Pose
- Follow Through and Overlapping Action
- Slow In and Slow Out
- Arc
- Secondary Action
- Timing
- Exaggeration
- Solid Drawing
- Appeal

3. Einführung in Figma

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:design-basics:sose26:29_04_26?rev=1777445394

Last update: **2026/04/29 06:49**