Design Basics (BA)

Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
Sommersemester 2026

Teil 1. / seminaristischer Unterricht

Impuls zur Reduktion im Interface-Design und Anpassung an die jeweiligen Gegebenheiten, die die Hardware definiert. 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=1777445440

Last update: **2026/04/29 06:50**