Termine im SoSe 2026

Bitte beachten Sie, dass die Inhalte dieser Webseite kontinuierlich ergänzt und angepasst werden und sich gegebenenfalls Termine verschieben und Abgabekriterien ändern können. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren.

	Datum	**Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen**	**Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
01	Mi., 25.03.2026	Raum E-015	Kursauftakt. Einführung in Aufbau, Ziele und Arbeitsweise des Kurses. Überblick über die vier Leitfragen A–D: A. Wie entsteht visuelle Ausdrucksform? B. Wie entsteht Bedienbarkeit und Interface-Logik? C. Wie entsteht Verhalten, Dynamik oder Spiellogik? D. Wie entsteht physische Verkörperung und prototypische Umsetzung? Gemeinsame Einordnung des Kurzzeitprojekts als kleines p5.js-Game mit optionalem physischem Controller.	Einrichtung der Arbeitsumgebung. Einführung in p5.js, Editor, Canvas, Grundstruktur eines Sketches, einfache Shapes, Farben, Text und Export. Erste kleine Übung: visuelle Reaktion auf Maus oder Tastatur.	–

	Datum	**Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen**	**Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
02	Mi., 01.04.2026	Raum E-015	Block A1: Wie entsteht visuelle Ausdrucksform? Impuls zu Typografie als Form, Rhythmus, Muster und Variable. Analyse ausgewählter Beispiele aus generativer Typografie, experimenteller Schrift und digitalen Zeichen-Systemen. Einführung der Mini-Challenge: Entwicklung eines kleinen typografischen Generators in p5.js.	Technische Einführung in Textdarstellung: Lesbarkeit und Wirkung, Schriftklassifizierung, -familien, Kerning, Tracking, Wortabstände, Zeilenumbrüche, Ausrichtung, Satzarten, Anführungszeichen, Gedankenstriche, Bindestriche, Ligaturen, Kapitälchen und der saubere Umgang mit typografischen Details. Erste Übungen mit Buchstaben als grafischem Material. Start eines ersten generativen Typo-Sketches.	Aufgabe A1 untersucht, wie aus Schrift, Form, Rhythmus und Variation eine visuelle Ausdrucksform entstehen kann. Im Mittelpunkt stehen Buchstaben als grafisches Material, der Umgang mit typografischen Parametern und die Entwicklung einer ersten kleinen visuellen Sprache in p5.js. Damit verbindet die Aufgabe typografische Grundlagen mit generativer Gestaltung im digitalen Medium.
03	Mi., 08.04.2026	heute kein Kurs wg. Osterferien			
04	Mi., 15.04.2026	Raum E-015	Block A2: Besprechung der Hausaufgaben und Zwischenstände. Fokus auf Unterschied zwischen Effekt und System, Konsistenz und Variation, Lesbarkeit und Abstraktion. Kurzer Vertiefungsimpuls zur Frage, wie aus typografischen Regeln eine visuelle Sprache für ein digitales Projekt entstehen kann.	Vertiefung p5.js für den Typo-Generator: Animation, Parametersteuerung, Interaktivität über Maus oder Tastatur, Feinschliff und Struktur im Code. Arbeitsphase mit Betreuung.	Aufgabe A2 vertieft die in A1 begonnene Arbeit zu einer konsistenteren und zugleich variablen visuellen Sprache. Im Mittelpunkt stehen der Unterschied zwischen Effekt und System, die Steuerung von Parametern sowie das Verhältnis von Lesbarkeit und Abstraktion. Damit zeigt die Aufgabe, wie aus einzelnen typografischen Entscheidungen ein nachvollziehbares gestalterisches System für digitale Anwendungen entstehen kann.

	Datum	Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen	Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
05	Mi., 22.04.2026	Raum E-015	Block B1: Wie entsteht Bedienbarkeit und Interface-Logik? Impuls zu Interface als vermittelnder Schicht zwischen Mensch und System. Themen: Buttons, Zustände, Orientierung, Lesbarkeit, Hierarchie, Rückmeldung. Analyse einfacher Menü- und UI-Beispiele. Einführung der Mini-Challenge: Entwicklung eines kleinen klickbaren Interface-Moduls in p5.js.	Technische Einführung in klickbare Bereiche, Hover-Zustände, Variablen für States, einfache Buttons und Screen-Wechsel in p5.js. Erste Übungen: Startbutton, Zustandswechsel, Score-Anzeige oder Menüscreen.	Aufgabe B1 untersucht, wie Bedienbarkeit und Interface-Logik aus klarer visueller und funktionaler Ordnung entstehen. Im Mittelpunkt stehen anklickbare Elemente, Zustände, Rückmeldungen und die Frage, wie Orientierung und Interaktion in p5.js verständlich gestaltet werden können. Damit verbindet die Aufgabe grafische Reduktion mit grundlegenden Prinzipien digitaler Benutzeroberflächen.
06	Mi., 29.04.2026	Raum E-015	Block B2: Besprechung der UI-Zwischenstände. Fokus auf Verständlichkeit, Bedienbarkeit und grafische Kohärenz. Kurzer Impuls zur Reduktion im Interface-Design: Was ist notwendig, was ist überflüssig? Überleitung zur Frage, wie Interfaces in echte Interaktion und Spielverhalten übergehen.	Vertiefung der UI-Logik: mehrere Buttons, Zustandsverwaltung, einfache Navigation, Restart, Overlay oder Punktelogik im Interface. Arbeitsphase mit Betreuung zur Fertigstellung eines nutzbaren UI-Prototyps.	Aufgabe B2 vertieft den Aufbau eines nutzbaren Interface-Prototyps durch mehrere Zustände, Navigation und konsistente Rückmeldungen. Im Mittelpunkt stehen Verständlichkeit, Reduktion und die gestalterische Kohärenz zwischen einzelnen Bedienelementen. Damit zeigt die Aufgabe, wie aus ersten Interface-Bausteinen eine klar strukturierte und funktionierende Interaktionslogik entsteht.

	Datum	**Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen**	**Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
07	Mi., 06.05.2026	Raum E-015	Block C1: Wie entsteht Verhalten, Dynamik oder Spiellogik? Impuls zu Verhalten als Kern interaktiver Systeme. Themen: Regeln, Bewegung, Reaktion, Kollision, Ziel, Schwierigkeit, Punktelogik. Analyse kleiner Game-Mechaniken und Mikrospiele. Einführung der Mini-Challenge: Entwicklung einer einfachen spielbaren Mechanik in p5.js.	Technische Einführung in Bewegung, Geschwindigkeit, Richtung, Tastatursteuerung, Kollisionen, Trigger, einfache Zustandswechsel und Punktelogik. Erste Übungen mit bewegten Objekten und einfachen Regeln.	Aufgabe C1 untersucht, wie Verhalten, Bewegung und einfache Spiellogik in einem interaktiven System entstehen. Im Mittelpunkt stehen Regeln, Kollisionen, Reaktionen, Ziele und erste Formen der Punktevergabe. Damit erschließt die Aufgabe zentrale Grundlagen digitaler Medien, da Anwendungen nicht nur gestaltet, sondern auch in ihrem zeitlichen und systemischen Verhalten entworfen werden.
08	Mi., 13.05.2026	Raum E-015	Block C2: Besprechung der Mikrospiele und Zwischenstände. Fokus auf Lesbarkeit der Spielidee, Verständlichkeit der Regeln, Feedback und Motivation. Kurzer Vertiefungsimpuls zu Balancing, Wiederholung und Komplexitätsreduktion.	Vertiefung der Spiellogik: Game Over, Neustart, mehrere Zustände, steigender Schwierigkeitsgrad, Score-Systeme, visuelles Feedback. Arbeitsphase mit Betreuung zur Fertigstellung eines kleinen spielbaren Prototyps.	Aufgabe C2 vertieft das in C1 entwickelte Spielsystem zu einem kleinen spielbaren Prototyp mit mehreren Zuständen und klarerem Feedback. Im Mittelpunkt stehen Game Over, Neustart, steigende Schwierigkeit, Balancing und die Lesbarkeit der Spielidee. Damit zeigt die Aufgabe, wie aus einer einfachen Mechanik ein nachvollziehbares interaktives System mit Dynamik, Motivation und strukturiertem Verhalten entsteht.

	Datum	Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen	Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
09	Mi., 20.05.2026	Raum E-015	Block D1: Wie entsteht physische Verkörperung und prototypische Umsetzung? Impuls zu physischen Interfaces, Ergonomie, Materialität, Gehäusen und Bedienhandlungen. Analyse einfacher Controller und Eingabegeräte. Einführung der Mini-Challenge: Entwicklung eines ersten Controller- oder Gehäusekonzepts für das eigene Spiel.	Einführung in TinkerCAD und Grundprinzipien des 3D-Drucks: Körper, Booleans, Maßhaltigkeit, Wandstärken, Toleranzen, Steckverbindungen. Erste Übung: einfache druckbare Form mit Öffnung, Aufnahme oder Verbindungselement.	Aufgabe D1 untersucht, wie ein digitales Zeichen in eine physische Form überführt werden kann. Im Mittelpunkt stehen Übersetzung, Reduktion, räumliches Denken und die Frage, wie Wiedererkennbarkeit auch im dreidimensionalen Objekt erhalten bleibt. Damit verbindet die Aufgabe grafische Gestaltung, digitale Modellierung und erste praktische Erfahrungen mit additiver Fertigung.
10	Mi., 27.05.2026	Raum E-015	Block D2: Besprechung der Entwürfe und Modelle. Fokus auf Verhältnis von Spielmechanik, Bedienhandlung und physischer Form. Kurzer Vertiefungsimpuls zu prototypischem Denken: testen statt perfektionieren.	Vertiefung in TinkerCAD und Design for Fabrication: Schraubverbindungen, Magnetintegration, bewegliche Teile, Druckorientierung, einfache Gehäuse-Logik. Arbeitsphase zur Finalisierung eines druckbaren Bauteils oder Controller-Prototyps.	Aufgabe D2 vertieft die Überführung eines digitalen Zeichens in ein physisches Objekt durch eine zusätzliche konstruktive oder funktionale Ebene. Im Mittelpunkt stehen Variation, technische Umsetzung und die Frage, wie ein formal reduziertes App-Icon durch Bewegung, Verbindung oder Materialergänzung erweitert werden kann. Damit verbindet die Aufgabe digitale Formentwicklung mit prototypischem Denken, Design for Fabrication und weiterführenden Erfahrungen im 3D-Druck.

	Datum	**Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen**	**Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
11	Mi., 03.06.2026	Raum E-015	Einführung in das Kurzzeitprojekt. Zusammenführung der Ergebnisse aus A–D. Impuls zu Scope, Reduktion und sinnvoller Projektgröße: kleines, klares und funktionierendes Game statt überladener Komplexität. Projektteams bzw. Einzelarbeiten festlegen, Spielideen besprechen und Projektbriefing präzisieren.	Technische Projektstart-Phase. Struktur eines kleinen Game-Projekts in p5.js, Ordnung im Code, Assets, Zustände und Arbeitsaufteilung. Beginn der Projektarbeit auf Basis vorhandener Mini-Challenges.	Projektidee schriftlich konkretisieren: Spielprinzip, visuelle Sprache, Interface, benötigte Inputs und geplanter Controller oder physische Komponente.
12	Mi., 10.06.2026	Raum E-015	Projektbesprechung I. Vorstellung und Diskussion der Konzepte, erste Zwischenstände und auftretende Probleme. Kurzer Impuls zu Iteration, Testing und klarer Nutzerführung im Spiel.	Begleitete Projektarbeit. Technische Betreuung bei Spiellogik, Interface, Feinschliff, Debugging und Integration einzelner Komponenten.	Projekt weiterentwickeln. Bis zum nächsten Termin soll ein spielbarer Zwischenstand vorliegen.
13	Mi., 17.06.2026	Raum E-015	Projektbesprechung II. Sichtung der spielbaren Zwischenstände. Fokus auf Funktion, Verständlichkeit, visuelle Kohärenz und Spielerfahrung. Kurzer Impuls zu Testbeobachtung und gezielter Verbesserung.	Begleitete Projektarbeit mit Fokus auf Integration: UI, Spielmechanik, visuelle Sprache und ggf. physischer Controller zusammenführen.	Projekt gezielt überarbeiten. Mindestens einen Test mit einer anderen Person durchführen und die wichtigsten Erkenntnisse notieren.
14	Mi., 24.06.2026	Raum E-015	Projektbesprechung III. Auswertung der Testläufe. Fokus auf letzte Anpassungen, Reduktion von Fehlern und Verbesserung des Gesamteindrucks. Kurzer Impuls zur Präsentation von Prototypen.	Finale Produktionsphase. Technische Unterstützung bei Bugfixing, Export, Druck oder Montage letzter Bauteile, Dokumentation und Präsentationsvorbereitung.	Projekt finalisieren und Präsentation vorbereiten. Alle relevanten Dateien, Modelle und Dokumentationen geordnet ablegen.

	Datum	**Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen**	**Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
15	Mi., 01.07.2026	Raum E-015	Abschlusspräsentationen und gemeinsame Reflexion. Präsentation der Kurzzeitprojekte mit Fokus auf Prozess, Entscheidungen, Funktion und Übertragbarkeit der vier Leitfragen A–D in das Endergebnis. Gemeinsame Auswertung des Kurses.	Präsentation, Spieltests und Sichtung der Ergebnisse im Kurs. Dokumentation der Projekte und Abschlussfeedback.	Abgabe des finalen Projekts mit Code, ggf. 3D-Modell, kurzer Dokumentation und ausgewählten Screenshots oder Fotos.

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:semester-schedule?rev=1774185889

Last update: **2026/03/22 13:24**