# 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.<br><br>Überblick über die vier Leitfragen A–D und ihre Verbindung im späteren Kurzzeitprojekt:<br><br>A. Wie entsteht visuelle Ausdrucksform?<br>B. Wie entsteht Bedienbarkeit und Interface-Logik?<br>C. Wie entsteht Verhalten, Dynamik oder Spiellogik?<br>D. Wie entsteht physische Verkörperung und prototypische Umsetzung?<br><br>Gemeinsame Einordnung der Arbeitsweise im Kurs: Mini-Challenges als vorbereitende Teilaufgaben, die jeweils im seminaristischen Unterricht kontextualisiert, besprochen und für die praktische Arbeit geöffnet werden. | 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?<br><br>Impuls zu Typografie als Form, Rhythmus, Muster und Variable. Analyse ausgewählter Beispiele aus generativer Typografie, experimenteller Schrift und digitalen Zeichen-Systemen. Einführung und gemeinsame Besprechung von Aufgabe A1: Was bedeutet es, Buchstaben nicht nur zu setzen, sondern als gestaltbares Material zu verwenden? Welche Parameter erzeugen Wiedererkennbarkeit, Variation und eine erste visuelle Sprache? | Einführung Schrift und Typografie anhand von Indesign | 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 zu Aufgabe A1 als Überleitung zu Aufgabe A2. Fokus auf Unterschied zwischen Effekt und System, Konsistenz und Variation, Lesbarkeit und Abstraktion. Vertiefungsimpuls zur Frage, wie aus typografischen Regeln, Entscheidungen und Parametern eine tragfähige visuelle Sprache für ein digitales Projekt entsteht und wie diese in A2 gezielt weiterentwickelt werden soll. | Format & Layout in Indesign | 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?<br><br>Impuls zu Interface als vermittelnder Schicht zwischen Mensch und System. Themen: Buttons, Zustände, Orientierung, Lesbarkeit, Hierarchie, Rückmeldung. Analyse einfacher Menü- und UI-Beispiele. Einführung und gemeinsame Besprechung von Aufgabe B1: Welche gestalterischen und funktionalen Entscheidungen machen eine Interaktion verständlich, erwartbar und benutzbar? | UI-Design | 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 und Rückblick auf Aufgabe B1 als Grundlage für Aufgabe B2. Fokus auf Verständlichkeit, Bedienbarkeit und grafische Kohärenz. Kurzer Impuls zur Reduktion im Interface-Design: Was ist notwendig, was ist überflüssig, und wie wird aus einzelnen Bedienelementen eine nachvollziehbare Interaktionslogik? | Einführung in XD | 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?<br><br>Impuls zu Verhalten als Kern interaktiver Systeme. Themen: Regeln, Bewegung, Reaktion, Kollision, Ziel, Schwierigkeit, Punktelogik. Analyse kleiner Game-Mechaniken und Mikrospiele. Einführung und gemeinsame Besprechung von Aufgabe C1: Wie wird aus grafischen Elementen ein System, das auf Eingaben reagiert, Ziele formuliert und Spielverhalten erzeugt? | Einführung Illustrator | 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 zu Aufgabe C1 als Ausgangspunkt für Aufgabe C2. Fokus auf Lesbarkeit der Spielidee, Verständlichkeit der Regeln, Feedback und Motivation. Kurzer Vertiefungsimpuls zu Balancing, Wiederholung und Komplexitätsreduktion: Welche Elemente braucht ein kleines Spiel wirklich, damit es nachvollziehbar und spielbar bleibt? | Einführung in TinkerCAD | 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?<br><br>Impuls zu physischen Interfaces, Ergonomie, Materialität, Gehäusen und Bedienhandlungen. Analyse einfacher Controller und Eingabegeräte. Einführung und gemeinsame Besprechung von Aufgabe D1: Wie lässt sich ein digitales Prinzip, eine Spielfunktion oder eine grafische Idee in eine physische Form, ein Objekt oder einen Controller übersetzen? | Einführung in Adobe Dimension, 3D Stager | 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 zu Aufgabe D1 als Vorbereitung auf Aufgabe D2. Fokus auf Verhältnis von Spielmechanik, Bedienhandlung und physischer Form. Kurzer Vertiefungsimpuls zu prototypischem Denken: testen statt perfektionieren. Dabei wird geklärt, wie konstruktive, funktionale und gestalterische Entscheidungen in D2 gezielt weitergeführt werden. | Einführung Photoshop | 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. Gemeinsame Besprechung der Projektaufgabe: Aus den bisherigen Mini-Challenges werden visuelle Sprache, Interface, Spiellogik und ggf. physische Komponente zu einem eigenständigen Vorhaben gebündelt. Projektteams bzw. Einzelarbeiten festlegen, Spielideen besprechen und Projektbriefing präzisieren. | Einführung in Miro | 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. Die Tagesaufgabe wird gemeinsam verortet: Was muss bis zum nächsten Termin in einen wirklich spielbaren Zwischenstand überführt werden, welche Kernfunktionen haben Priorität und welche Entscheidungen können vorerst zurückgestellt werden? | Begleitete Projektarbeit | Projekt weiterentwickeln. Bis zum nächsten Termin soll ein spielbarer Zwischenstand vorliegen. |

| | Datum | Ort ** ^Seminaristischer Unterricht** Impuls, Kontext, Analyse, Aufgabe einführen | Praktikum technischer Einstieg, erste Übungen, Start der Mini-Challenges | Aufgaben für den jeweiligen Tag | |
|---|---|---|---|---|---|
| **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. Die Tagesaufgabe wird konkret eingeführt: Wie führt man einen einfachen Test mit einer anderen Person durch, worauf sollte beobachtet werden und wie lassen sich die wichtigsten Erkenntnisse knapp, aber brauchbar dokumentieren? | Einführung Keynote | 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. Die Tagesaufgabe wird gemeinsam strukturiert: Was gehört in eine überzeugende Abgabe, wie werden Dateien, Modelle und Dokumentationen sinnvoll geordnet, und wie lässt sich das Projekt in der Präsentation knapp, nachvollziehbar und anschaulich darstellen? | Begleitete Projektarbeit. Fokus auf Dokumentation und Präsentationsvorbereitung | Projekt finalisieren und Präsentation vorbereiten. Alle relevanten Dateien, Modelle und Dokumentationen geordnet ablegen. |
| **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. Die Abschlussaufgabe wird im Seminarrahmen noch einmal gebündelt: Welche Bestandteile sind Teil der finalen Abgabe, wie werden Code, ggf. 3D-Modell, Dokumentation und Bildmaterial nachvollziehbar zusammengeführt und was lässt sich aus dem eigenen Prozess für weitere Projekte mitnehmen? | | 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=1774188512**

Last update: **2026/03/22 14:08**