Übersicht

Im WiSe 2024/25 gab es eine **Kollaboration mit dem Baumberger-Sandstein Museum** in Havixbeck.



Baumberger Sandsteinmuseum, Havixbeck / Exkursion am 17. Okt. 2024

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.

Termine

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Titel****	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
01	Di., 01.10.2024	Raum E-015	Einführung in den Kurs: *Was ist eine mediale Installation?*	Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung	
02	Di., 08.10.2024	Raum E-015	**Recherche** – *Discover!*	Einführung in mediale Installationen für Museen	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Projektfeld Ausstellung [1] – Ausstellen und Präsentieren [2]
03	Di., 15.10.2024	Raum E-015		Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: – 1 (Rapid Prototyping), – 2 (Composting Prototypes) – IDEOs Shopping Cart Design Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Design Thinking Playbook [3] – Never Eat Alone [4]
	D0., 17.10.2024	Besuch Sandstein Museum	Exkursion Steinbruch Fark ~~und~~ Sandstein-Museum		
04	Di., 22.10.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 01 (Recherche)
05	**Di., 29.10.2024 ⇒ Firmentag am Technologie-Campus Steinfurt ⇒ Treffpunkt im Lab um 10 Uhr ⇒ mögliche Übungen zur Vorbereitung**				
06	Di., 05.11.2024	Raum E-015	**Konzeptentwicklung** – *Ideate!*	User Experience Design, Experience Prototyping, Usability, Wizard of Oz	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung)

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Titel****	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
07	Di., 12.11.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping II.: Physical Computing, Arduino, Raspberry Pi	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Getting Started with Arduino [5)], – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi [6)] – Making Things Move[7)], – Making Things Talk[8)] – The Manga Guide to Electricity[9)]
08	Di., 19.11.2024	Raum E-015	**Scheme Design** – *Make!*	Mock-ups, Sketch Modeling	1. Aufgabe 03 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
09	Di., 26.11.2024	Raum E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 03 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard [10)] – Design is Storytelling [11)]
10	Di., 03.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. Aufgabe 03 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [12)] – Interaktive Systeme [13)]
11	Di., 10.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. Aufgabe 04 (Detailed Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [14)] – Interaktive Systeme [15)]
12	Di., 17.12.2024	Raum E-015	**Detailed Design** – *Make!*	User Interface design	1. Aufgabe 04 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [16)] – Interaktive Systeme [17)]
Winter Break					
13	Di., 07.01.2025	Raum E-015		Appearance Model	1. Aufgabe 04 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
14	Di., 14.01.2025	Raum E-015			1. Aufgabe 05 (Dokumentation: Box)

	Datum	Ort ** ^Einführung in Themen/Titel**	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
15	Di., 21.01.2025	Raum E-015	**Dokumentation** – *Expose!*	Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 05 (Dokumentation: Plakat) Achtung: Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo – Deadline: 20. Januar (18 Uhr)
16	Di., 28.01.2025	Sandstein Museum	**Konzeptvorstellung**	Präsentation der Projekte	1. Aufgabe 06 (Präsentation) Achtung: Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2) in Raum E-015. Außerdem als PDF auf Sciebo, sowie Ablage der Webseitendaten auf Sciebo – Deadline: Montag, den 27. Januar (12:00 Uhr)

Research Methods for Product Design [18] Paper Prototyping,
Quick-and-dirty Prototypes,
Poiesis,

1)
Projektfeld Ausstellung, Eine Typologie Für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen, Aurelia Bertron, Walter de Gruyter GmbH, 2012
2)
Ausstellen und Präsentieren, Museumskonzepte, Markeninszenierung, Messedesign, Christian Schittich, Walter de Gruyter GmbH, 2009
3)
The Design Thinking Playbook, Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems, Michael Lerwick, Patrick Link, John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey, 2018
4)
Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014
5)
Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009
6)
Wearables mit Arduino und Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017
7)
Amazon link:
https://www.amazon.de/-/en/Dustyn-Roberts/dp/0071741674/ref=sr_1_1?crid=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&sprefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1
8)
Amazon link:
https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr_1_1?crid=1OKPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&sprefix=making+things+talk%2Caps%2C228&sr=8-1
9)
The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009
10)
Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998
11)
Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017
12) , 14) , 16)
designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007
13) , 15) , 17)

Interaktive Systeme, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Bernhard Reim, Raimund Dachselt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999
18)

Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise24-25:schedule?rev=1734091640

Last update: **2024/12/13 12:07**