

Übersicht zum Kurs im WiSe 2024/25

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



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

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: <i>Was ist eine mediale Installation?</i>	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⁾
	Do., 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 Raspberry Pi ⁶⁾ - Making Things Move ⁷⁾ , - Making Things Talk ⁸⁾ - The Manga Guide to Electricity ⁹⁾
08	Di., 19.11.2024	Raum E-015	Schema 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&prefix=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&prefix=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:semester-schedule?rev=1734092684>

Last update: **2024/12/13 12:24**

