

# 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	<b>Recherche -</b> <i>Discover!</i>	Einführung in mediale Installationen für Museen	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung <sup>1)</sup> - Ausstellen und Präsentieren <sup>2)</sup>
03	Di., 15.10.2024	Raum E-015		Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae	1. <b>Aufgabe 01</b> (Recherche) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: - <b>1</b> (Rapid Prototyping), - <b>2</b> (Composting Prototypes) - <b>IDEOs Shopping Cart Design</b>  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Design Thinking Playbook <sup>3)</sup> - Never Eat Alone <sup>4)</sup>
	Do., 17.10.2024	Besuch Sandstein Museum	Exkursion <b>Steinbruch Fark</b> und <b>Sandstein-Museum</b>		
04	Di., 22.10.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. <b>Aufgabe 01</b> (Recherche)
05	<b>Di., 29.10.2024 ⇒ Firmentag am Technologie-Campus Steinfurt ⇒ Treffpunkt im Lab um 10 Uhr ⇒ mögliche Übungen zur Vorbereitung</b>				
06	Di., 05.11.2024	Raum E-015	<b>Konzeptentwicklung</b> - <i>Ideate!</i>	User Experience Design, Experience Prototyping, Usability, Wizard of Oz	1. <b>Aufgabe 02</b> (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. <a href="#">Aufgabe 02</a> (Konzeptentwicklung)  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Getting Started with Arduino <sup>5)</sup> , - Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets - Wearables mit Arduino und Raspberry Pi <sup>6)</sup> - Making Things Move <sup>7)</sup> , - Making Things Talk <sup>8)</sup> - The Manga Guide to Electricity <sup>9)</sup>
08	Di., 19.11.2024	Raum E-015	<b>Schema Design - Make!</b>	Mock-ups, Sketch Modeling	1. <a href="#">Aufgabe 03</a> (Schematisches Design/Design Entwicklung)
09	Di., 26.11.2024	Raum E-015		Storyboarding	1. <a href="#">Aufgabe 03</a> (Schematisches Design/Design Entwicklung)  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard <sup>10)</sup> - Design is Storytelling <sup>11)</sup>
10	Di., 03.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. <a href="#">Aufgabe 03</a> (Schematisches Design/Design Entwicklung)  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions <sup>12)</sup> - Interaktive Systeme <sup>13)</sup>
11	Di., 10.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. <a href="#">Aufgabe 04</a> (Detailed Design/Design Entwicklung)  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions <sup>14)</sup> - Interaktive Systeme <sup>15)</sup>
12	Di., 17.12.2024	Raum E-015	<b>Detailed Design - Make!</b>	User Interface design	1. <a href="#">Aufgabe 04</a> (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)  Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions <sup>16)</sup> - Interaktive Systeme <sup>17)</sup>
<b>Winter Break</b>					
13	Di., 07.01.2025	Raum E-015		Appearance Model	1. <a href="#">Aufgabe 04</a> (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
14	Di., 14.01.2025	Raum E-015			1. <a href="#">Aufgabe 05</a> (Dokumentation: Box)

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

Research Methods for Product Design <sup>18)</sup> Paper Prototyping,  
Quick-and-dirty Prototypes,  
Poiesis,

<sup>1)</sup>

Projektfeld Ausstellung, Eine Typologie Für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen, Aurelia Bertron, Walter de Gruyter GmbH, 2012

<sup>2)</sup>

Ausstellen und Präsentieren, Museumskonzepte, Markeninszenierung, Messedesign, Christian Schittich, Walter de Gruyter GmbH, 2009

<sup>3)</sup>

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

<sup>4)</sup>

Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014

<sup>5)</sup>

Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009

<sup>6)</sup>

Wearables mit Arduino und Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017

<sup>7)</sup>

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](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)

<sup>8)</sup>

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](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)

<sup>9)</sup>

The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009

<sup>10)</sup>

Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998

<sup>11)</sup>

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

<sup>12)</sup> <sup>14)</sup> <sup>16)</sup>

designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007

<sup>13)</sup> <sup>15)</sup> <sup>17)</sup>

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

<sup>18)</sup>

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**

