

Übersicht zum Kurs im WiSe 2025/26

Termine

Bitte beachten Sie, dass die hinterlegten Inhalte der unten gelisteten Termine, Aufgaben und Abgabekriterien gegebenenfalls kursbedingt angepasst werden. Außerdem kann es sein, dass sich Termine verschieben können. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren.

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
01	Mi., 01.10.25	E-015	Einführung in den Kurs: <i>Was ist eine mediale Installation?</i>	Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate , Design Prozess , Projekt Management, Zeitplanung	1. Schauen Sie die folgenden Videos: - 1 (Rapid Prototyping), - 2 (Composting Prototypes) - IDEOs Shopping Cart Design Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Design is Storytelling ¹⁾ - The Design Thinking Playbook ²⁾ - Never Eat Alone ³⁾
02	Mi., 08.10.25	E-015	Recherche - Discover!	Einführung in mediale Installationen für Museen und öffentliche Einrichtungen	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Weiterführende Literatur: - Projektfeld Ausstellung ⁴⁾ - Ausstellen und Präsentieren ⁵⁾
03	Mi., 15.10.25	E-015		Horror Vacui , Kreativitätstechniken , Brainstorming vs. Handstorming , Mind-Maps , Ars Memoriae , Poiesis , Quick-and-Dirty Prototype	1. Aufgabe 01 (Recherche)
04	Mi., 22.10.25	E-015		Speculative Design , Design for Conversations , Future Forecasting , Wizard of Oz	1. Aufgabe 02 (5 Ideen)
05	Mi., 29.10.25	E-015	Konzeptentwicklung - Ideate!	Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 03 (Konzeptentwicklung)
06	Mi., 05.11.25	E-015		Human-Centred Design , Personas , Experience Prototyping	1. Aufgabe 03 (Moodboard) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions ⁶⁾ - Interaktive Systeme ⁷⁾

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
07	Mi., 12.11.25	E-015		Rapid Prototyping II.: Physical Computing, Arduino, Raspberry Pi	1. Aufgabe 03, 2. Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Coding Languages for Absolute Beginners ⁸⁾ – Making Things Move ⁹⁾ , – Making Things Talk ¹⁰⁾ – The Manga Guide to Electricity ¹¹⁾ – Getting Started with Arduino ¹²⁾ , – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi ¹³⁾
08	Mi., 19.11.25	E-015	Scheme Design - Make!		1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
09	Mi., 26.11.25	E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung), Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard ¹⁴⁾ – Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken ¹⁵⁾
10	Mi., 03.12.25	E-015		User Experience Design	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
11	Mi., 10.12.25	E-015	Detailed Design - Make!	User Interface Design, Usability, Mock-ups	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
12	Mi., 17.12.25	E-015		Appearance Model, Sketch Modeling	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
Weihnachtsferien					
13	Mi., 07.01.26	E-015		Raster, Typografie, Plakat Template	–
14	Mi., 14.01.26	E-015	Dokumentation - Expose!	The Cognitive Style of Powerpoint, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 06 (Poster)
15	Mi., 21.01.26	E-015			1. Aufgabe 07 (Präsentation)
15	Mi., 28.01.26	E-015	Präsentation		

¹⁾ Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

²⁾ 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

³⁾ Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014

⁴⁾ Projektfeld Ausstellung, Eine Typologie Für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen, Aurelia Bertron,

Walter de Gruyter GmbH, 2012

⁵⁾

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

⁶⁾

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

⁷⁾

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

⁸⁾

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

⁹⁾

Amazon link:

https://www.amazon.de/-/en/Dustyn-Roberts/dp/0071741674/ref=sr_1_1?crid=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&srefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1

¹⁰⁾

Amazon link:

https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr_1_1?crid=1OKPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&srefix=making+things+talk%2Caps%2C228&sr=8-1

¹¹⁾

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

¹²⁾

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

¹³⁾

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

¹⁴⁾

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

¹⁵⁾

e-teaching.org – E-Portal des Leibniz-Instituts für Wissensmedien (IWM) Tübingen

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:

<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise25-26:semester-schedule?rev=1751806528>

Last update: 2025/07/06 12:55

