

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

	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 <sup>8)</sup> – Making Things Move <sup>9)</sup> , – Making Things Talk <sup>10)</sup> – The Manga Guide to Electricity <sup>11)</sup> – Getting Started with Arduino <sup>12)</sup> , – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi <sup>13)</sup>
08	Mi., 19.11.25	E-015	<b>Scheme Design - Make!</b>		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 <sup>14)</sup> – Webartikel zu <a href="#">Grundlegenden Animationstechniken</a> <sup>15)</sup>
10	Mi., 03.12.25	E-015		User Experience Design	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
11	Mi., 10.12.25	E-015	<b>Detailed Design - Make!</b>	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)
<b>Weihnachtsferien</b>					
13	Mi., 07.01.26	E-015		Raster, Typografie, Plakat Template	–
14	Mi., 14.01.26	E-015	<b>Dokumentation - Expose!</b>	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	<b>Präsentation</b>		

<sup>1)</sup> Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

<sup>2)</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>3)</sup> Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014

<sup>4)</sup> 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](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](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

