Termine Kurstreffen

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.

Der seminaristische Unterricht findet freitags von 13 bis 15 Uhr statt.

	Datum	**Ort**	**Einführung in Themen/Titel**	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**
01	Fr., 02.10.26	E-015	Einführung in den Kurs: *Was ist eine mediale Installation?*	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: – Design is Storytelling [1)] – The Design Thinking Playbook [2)] – Never Eat Alone [3)]
02	Fr., 09.10.26	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	Fr., 16.10.26	E-015		Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae, Poiesis, Quick-and-Dirty Prototype	1. Aufgabe 01 (Recherche), 2. Weiterführende Literatur: – The Future [6)] – 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil[7)] – 100 Produkte der Zukunft[8)]
04	Fr., 23.10.26	E-015		Speculative Design, Design for Conversations, Future Forecasting, Wizard of Oz	1. Aufgabe 02 (5 Ideen), Weiterführende Literatur: – The Art of Critical Making [9)] – Speculative Everything [10)]
05	Fr., 30.10.26	E-015	**Konzeptentwicklung** – *Ideate!*	Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 03 (Konzeptentwicklung), Weiterführende Literatur: – Research Methods for Product Design [11)]
06	Fr., 06.11.26	E-015		Human-Centred Design, Personas, Experience Prototyping	1. Aufgabe 03 (Moodboard) Weiterführende Literatur: – Designing Interactions [12)] – IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF), – Interaktive Systeme [13)]

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
07	Fr., 13.11.26	E-015		Rapid Prototyping II.: Physical Computing, Arduino, Raspberry Pi	1. Aufgabe 03, 2. Weiterführende Literatur: – Coding Languages for Absolute Beginners [14] – Making Things Move[15], – Making Things Talk[16] – The Manga Guide to Electricity[17] – Getting Started with Arduino [18], – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi [19]
08	Fr., 20.11.26	E-015	**Scheme Design** – *Make!*		1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
Entfällt: Fr., 27.11.26 (Felix ist in Malaysia)					
09	Fr., 04.12.26	E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung), Weiterführende Literatur: – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard [20] – Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken [21]
10	Fr., 11.12.26	E-015		User Experience Design	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
11	Fr., 18.12.26	E-015	**Detailed Design** – *Make!*	User Interface Design, Usability, Mock-ups	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
Winterferien (25.12.26 – 01.01.27)					
12	Fr., 08.01.27	E-015		Appearance Model, Sketch Modeling	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
13	Fr., 15.01.27	E-015		Raster, Typografie, Plakat Template	–
14	Fr., 22.01.27	E-015	**Dokumentation** – *Expose!*	The Cognitive Style of Powerpoint, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 06 (Poster)
15	Fr., 29.01.27	E-015	**Prüfung**		1. Aufgabe 07 (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)
The Future, MIT Press, 2017 – https://mitpress.mit.edu/books/future
7)
Sewalski, Mimi, Nachhaltig leben jetzt, Hintergründe verstehen, Fakten checken, Gewohnheiten etablieren, Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, München, 2020
8)
Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007
9)
The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013
10)
Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013
11)
Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013
12)
designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007
13)
Interaktive Systeme, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Bernhard Reim, Raimund Dachselt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999
14)
Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018
15)
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
16)
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
17)
The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009
18)
Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009
19)
Wearables mit Arduino und Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017
20)
Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998
21)
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:wise26-27:semester-schedule?rev=1792132281

Last update: **2026/10/16 06:31**