

Design & Innovation

Creative Technologies – Bachelor-Kurs Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
WiSe 2026-27

Prelude

- Wie läuft der Studienstart?
- Einstieg mit Warm-Up...

Seminaristischer Unterricht

Besprechung der Ergebnisse der Recherche ([Aufgabe 01](#))

- Wer hat welche [Recherchemethoden](#) angewendet? ⇒ Was sind die abgeleiteten [Hypothesen](#)?
- [Desk Research](#)

Desk Research bezeichnet die systematische Recherche bereits vorhandener Informationen und Quellen, ohne selbst neue Daten zu erheben. Sie wird vor allem in frühen Projektphasen eingesetzt, um ein Thema besser zu verstehen, bestehende Lösungen und relevante Zusammenhänge zu identifizieren und eine fundierte Ausgangsbasis für weitere Untersuchungen zu schaffen. Entscheidend ist dabei nicht das bloße Sammeln von Material, sondern die kritische Bewertung der Quellen sowie das strukturierte Verdichten der Rechercheergebnisse zu relevanten Erkenntnissen und Insights, die nachvollziehbar dokumentiert werden.

- Referenzen und [Benchmarks](#)

Ein Benchmark ist ein systematischer Vergleich mit bestehenden Lösungen, Produkten, Prozessen oder Referenzbeispielen. Ziel ist es, Unterschiede, Gemeinsamkeiten, Stärken und Schwächen sichtbar zu machen und daraus Orientierung für die eigene Entwicklung abzuleiten. Dazu werden relevante Vergleichskriterien festgelegt und ausgewählte Beispiele anhand dieser Kriterien untersucht. Ein Benchmark dient nicht dazu, andere Lösungen zu kopieren, sondern hilft dabei, den aktuellen Stand einzuordnen, Qualitätsmaßstäbe zu erkennen und Potenziale für Verbesserungen oder neue Ansätze zu identifizieren.

Praktikum | Thema heute: Scribbling & Storyboards

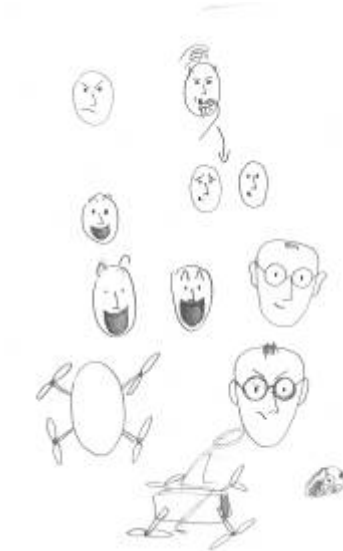
Heute Workshop von [Agata Trojanowska](#). Schnelles Skizzieren als Denk- und Kommunikationswerkzeug; Ideen durch Scribbles, Sequenzen und [Storyboards](#) visualisieren; Nutzungssituationen und einfache Interaktionsabläufe darstellen.



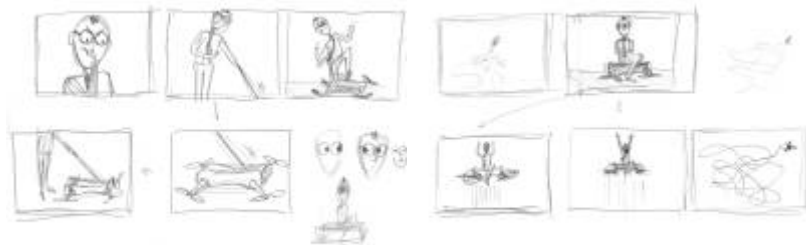
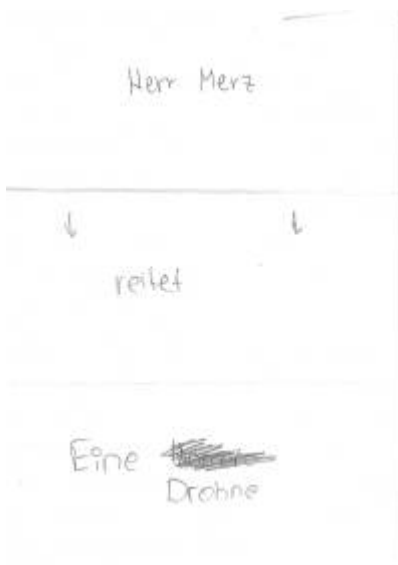
⇒ Nicht nur erste Skizzen (z. B. Handstorming), sondern auch fast fertige Einzelbilder können auf separaten Blättern skizziert und erst am Ende zusammengesetzt werden. Charakteristische Merkmale des Storytelling im Storyboard: Mimik, Körperhaltung, charakteristische Merkmale (einschließlich Stereotypen), Gegenstand der Interaktion, Bildausschnitt und Textbeschreibung.



Die Körperhaltung drückt nicht nur Bewegung und Positionswechsel aus, sondern auch Stimmung und Emotionen. Verschiedene Körperhaltungen lassen sich mithilfe von Strichmännchen ausprobieren und darstellen.



Bereits mit einfachen Formen (Linien und Punkten) lassen sich Emotionen darstellen. Zusätzliche Elemente wie beispielsweise eine Brille, die Kopfform oder die Frisur können verdeutlichen, um welche Person es sich handelt. Um die Botschaft zu vereinfachen, können stereotype Merkmale verwendet werden (z. B. ein Mädchen mit langen Haaren und einer Schleife im Haar).



Es lohnt sich, die Kompositionen bereits im ausgewählten Bildausschnitt zu testen. Verschiedene Perspektiven, Tests und Skizzen können nebeneinander angeordnet werden. Mit der Zeit findet man sein eigenes optimales System zur Erstellung eines Storyboards.



Ein fertiges Storyboard, das digital aus handgezeichneten Einzelbildern zusammengesetzt wurde. Angesichts des Stils lockerer Skizzen und der geringen Anzahl an Einzelbildern (wodurch das Lesen nicht ermüdet) habe ich

mich aus Gründen der Einheitlichkeit für eine Handschrift entschieden.



Siehe auch folgenden Wiki-Eintrag zum Thema [Filmformate und Bildverhältnisse](#).

- Storyboard

Template for 16mm film

(european standard)

- Storyboard

Template for aspect ratio 16:9

- Storyboard

Template for aspect ratio 21:10

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

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct101:semester-schedule:12-10-26>

Last update: **2026/10/16 09:08**

