Termine Praktikum (Leonie Winkelmann)

Im Praktikum liegt der Fokus auf der praktischen Anwendung zentraler Methoden des Design- und Entwicklungsprozesses. In aufeinander aufbauenden Übungen werden unterschiedliche Formen der Visualisierung, Dokumentation und gestalterischen Ausarbeitung erprobt und direkt auf das jeweilige Semesterprojekt übertragen. Den Studierenden werden schrittweise unterschiedliche Möglichkeiten vermittelt Ideen sichtbar, überprüfbar und kommunizierbar zu machen. Neben Sketching, Modellbau, Prototyping, Testing und Dokumentation werden auch ausgewählte digitale Werkzeuge eingesetzt. Diese stehen jedoch nicht für sich, sondern dienen jeweils dazu, grundlegende gestalterische Prinzipien und Arbeitsweisen kennenzulernen und anzuwenden. Ziel ist es, aus den einzelnen Übungen unmittelbar nutzbare Zwischenergebnisse zu entwickeln, die in die weitere Bearbeitung des Semesterprojektes einfließen und den eigenen Designprozess unterstützen.

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**	**Thema**	**Übung**
00	Mo., 28.09.2026	Raum E-015	**Richtig dokumentieren**	Einführung in die kontinuierliche Dokumentation des Designprozesses mit Miro; sinnvolle Strukturierung von Recherche, Skizzen, Varianten, Feedback und Zwischenergebnissen; Aufbau eines gemeinsamen Projektboards als fortlaufendes Prozessarchiv
01	Mo., 05.10.2026	Raum E-015	**Einführung in Kameranutzung**	Grundlagen von Bildaufbau, Perspektive, Licht, Schärfe und Belichtung; Objekte und Arbeitsschritte verständlich fotografisch dokumentieren; einfache Übungen zur Produkt- und Prozessfotografie
02	Mo., 12.10.2026	Raum E-015	**Scribbling & Storyboards**	Schnelles Skizzieren als Denk- und Kommunikationswerkzeug; Ideen durch Scribbles, Sequenzen und Storyboards visualisieren; Nutzungssituationen und einfache Interaktionsabläufe darstellen
03	Mo., 19.10.2026	Raum E-015	**Gestalt Rules**	Einführung in grundlegende Gestaltgesetze und Prinzipien visueller Wahrnehmung; Nähe, Ähnlichkeit, Geschlossenheit, Kontinuität, Figur-Grund und visuelle Hierarchie anhand praktischer Layout- und Kompositionsübungen anwenden
04	Mo., 26.10.2026	Raum E-015	**Wireframing**	Grundprinzipien des Wireframings; Inhalte, Funktionen und Interaktionen abstrahiert strukturieren; einfache Interface- und Bedienkonzepte für digitale oder physische Produkte als Wireframes darstellen
05	Mo., 02.11.2026	Raum E-015	**Bildbearbeitung I**	Einführung in grundlegende Bildbearbeitung mit Photoshop; Auswahl, Freistellung, Maskierung, Ebenen, Farb- und Tonwertkorrekturen; vorhandenes Bildmaterial für Konzeptdarstellungen aufbereiten
06	Mo., 09.11.2026	Raum E-015	**Bildbearbeitung II & Generative Images**	Kombination klassischer Bildbearbeitung mit generativer Bilderstellung; Bildvarianten erzeugen, Elemente ergänzen oder verändern und generierte Inhalte gezielt in bestehende Visualisierungen integrieren; Entwicklung überzeugender Concept Images
07	Mo., 16.11.2026	Raum E-015	**3D Basics & 3D Printing**	Einführung in Tinkercad und grundlegendes Arbeiten mit 3D-Geometrien; bestehende Modelle auf Plattformen wie Thingiverse recherchieren und anpassen; Vorbereitung einfacher Modelle für den 3D-Druck

	Datum	Ort	Thema	Übung
08	Mo., 23.11.2026	Raum E-015	**3D Staging & Product Visualisation**	Einführung in 3D Stager; einfache 3D-Modelle arrangieren, Materialien und Licht einsetzen, Kameraperspektiven definieren und erste Produktvisualisierungen bzw. Renderings erstellen
09	Mo., 30.11.2026	Raum E-015	**Layout & Grid Systems I**	Grundlagen von Layout, Format, Weißraum, Hierarchie und Rastersystemen; Einführung in InDesign; Aufbau einfacher Seitenlayouts und systematische Platzierung von Bild und Text
10	Mo., 07.12.2026	Raum E-015	**Layout & Grid Systems II**	Vertiefung von InDesign und Rastersystemen; mehrseitige Dokumente, Absatz- und Zeichenformate, konsistente Typografie sowie die Verbindung von Prozessbildern, Diagrammen und Text zu einer klaren Dokumentation
11	Mo., 14.12.2026	Raum E-015	**Working with Vectors I**	Einführung in das Arbeiten mit Vektorgrafiken in Illustrator; Pfade, Formen, Ankerpunkte, Transformationen und grundlegende Zeichenwerkzeuge; geometrische Zeichen und einfache visuelle Systeme entwickeln
12	Mo., 21.12.2026	Raum E-015	**Working with Vectors II – Logo**	Vertiefung der Vektorgestaltung anhand einer kompakten Logoaufgabe; Formreduktion, Proportion, Wiedererkennbarkeit und Variantenbildung; Entwicklung und saubere vektorbasierte Ausarbeitung eines einfachen Logos
–	~~**Mo., 28.12.2026**~~		**Kurs fällt aus – Weihnachtsferien**	
13	Mo., 04.01.2027	Raum E-015	**Presentation Design**	Einführung in PowerPoint und Keynote als Gestaltungswerkzeuge; Folienformate, Master, Typografie, Bildintegration, Hierarchie, Animation und konsistenter Aufbau einer visuellen Präsentation
14	Mo., 11.01.2027	Raum E-015	**Erste Hilfe: Richtig präsentieren**	Grundlagen einer verständlichen und überzeugenden Präsentation; Dramaturgie, Storyline, Verhältnis von Bild und Sprache, Zeitmanagement, Körpersprache und Umgang mit Nervosität; kurze Probepräsentationen mit direktem Feedback
15	Mo., 18.01.2027	Raum E-015	**Open Lab / Projekt-Support**	Anwendung und Vertiefung der im Semester erlernten Werkzeuge auf das eigene Projekt; gezielte Unterstützung bei offenen Fragen zu Dokumentation, Bildbearbeitung, 3D, Layout, Vektorgrafik oder Präsentation; Vorbereitung der finalen Abgabe

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:wise_26-27-praktikum?rev=1789459471

Last update: **2026/09/15 08:04**