Termine Seminar (Prof. Beck)

Im Seminar bzw. seminaristischen Unterricht liegt der Fokus auf den grundlegenden Methoden und Denkweisen des Designprozesses. Behandelt werden Recherche und Analyse, Problemdefinition, Ideenentwicklung, Konzeptbildung, Gestaltung, Prototyping, Testing, Iteration und die Kommunikation von Entwurfsentscheidungen. Die Inhalte werden kontinuierlich auf das jeweilige Semesterprojekt übertragen, diskutiert und durch regelmäßige Reviews reflektiert.

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**	**Phase / Thema**	**Inhalte**	**Aufgaben / Ergebnisse für den jeweiligen Termin**
00	Mo., 28.09.2026	Raum E-015	**Kurs Kick-Off**	Vorstellung Prof. Beck, Einführung in Kurs, Semesterthema & Projektbriefing, Design Process, Projektmanagement, Zeitplanung, Prozessdokumentation	-
01	Mo., 05.10.2026	Raum E-015	**Observe!** – *Discover!*	Einführung in **Design Research**, Beobachtung als Designmethode, Looking vs. Seeing, Nutzungssituationen und Kontext beobachten, Dokumentation von Beobachtungen, erste Hypothesen entwickeln	1. Aufgabe 01 (Recherchephase) Beobachtungen im Projektkontext durchführen und dokumentieren
02	Mo., 12.10.2026	Raum E-015	**Research!** – *Discover!*	**Desk Research**, bestehende Produkte und Lösungen untersuchen, Referenzen und Benchmarks, Beispiele einfacher qualitativer Recherchemethoden, Interviews und informelle Gespräche, Shadowing, Stakeholder und Nutzungskontexte, Quellen bewerten und dokumentieren	1. Aufgabe 01 (Recherchephase) Recherche vervollständigen, strukturieren und relevante Referenzen auswählen

	Datum	**Ort**	**Phase / Thema**	**Inhalte**	**Aufgaben / Ergebnisse für den jeweiligen Termin**
03	Mo., 19.10.2026	Raum E-015	**Open the Space!** – *Ideate!*	Divergentes Denken, Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Brainwriting, Mind-Mapping, Clustering, Analogien und Perspektivwechsel, Ars Memoriae, Poiesis, Quantität vor Qualität, Kombination und Variation	1. Aufgabe 02 (Ausarbeitung von 5 Ideen) fünf deutlich unterschiedliche Ansätze entwickeln und visualisieren
04	Mo., 26.10.2026	Raum E-015	**Frame the Challenge!** – *Discover!* ↔ *Ideate!*	Research Synthesis, Insights formulieren, Bedürfnisse und Probleme identifizieren, **Problem Framing**, Problem Space vs. Solution Space, Opportunity Areas, „How might we…?“, Design Challenge formulieren, Future Forecasting, Speculative Design, Design for Conversations	1. Aufgabe 03 (Conceptual Design / Konzeptentwicklung) Ansatz auswählen, Problem, Zielgruppe und Nutzungskontext konkretisieren
05	Mo., 02.11.2026	Raum E-015	**Human-Centred Design** – *Ideate!*	Human-Centred Design, Nutzer*innen und Bedürfnisse, Personas als vereinfachtes Werkzeug, Nutzungsszenarien, Kontext und Situation, User Experience, Funktion vs. Erlebnis, vom Problem zum möglichen Nutzungskonzept	1. Aufgabe 03 (Conceptual Design / Konzeptentwicklung) Nutzungsszenario und Storyboard entwickeln
06	Mo., 09.11.2026	Raum E-015	**Concept Development** – *Ideate!* → *Make!*	Ideen vergleichen und bewerten, Auswahlkriterien entwickeln, Konzepte kombinieren und weiterentwickeln, Storytelling im Entwurf, Szenarien und Concept Images, Entscheidungen nachvollziehbar begründen, Quick-and-dirty Prototypes, Wizard of Oz, frühes Testen von Konzepten und Interaktionen	1. Aufgabe 03 (Conceptual Design / Konzeptentwicklung) Concept Statement, Visualisierungen und ersten Low-Fidelity-Prototyp fertigstellen

	Datum	Ort	Phase / Thema	Inhalte	Aufgaben / Ergebnisse für den jeweiligen Termin
07	Mo., 16.11.2026	Raum E-015	**Prototype to Learn** – *Make!*	Prototyping als Denk- und Testinstrument, „Build to think“ statt „build to finish“, Rapid Prototyping, unterschiedliche Arten von Prototypen, Low-Fidelity vs. High-Fidelity, funktionale und formale Prototypen, Physical Computing, Raspberry Pi Pico, Sensoren und Aktoren als Grundlagen interaktiver Prototypen, CAD / CAM als Teil des Entwicklungsprozesses, 3D-Druck und digitale Fertigung	1. Aufgabe 04 (Scheme Design / Design Development) Zeitplan, Anforderungen und grundlegenden Aufbau des Produktes entwickeln
08	Mo., 23.11.2026	Raum E-015	**Experience & Appearance** – *Make!*	Experience Prototyping, Produktwahrnehmung, Form und Proportion, Materialität und Oberfläche, Appearance Models, Produktsemantik, Wirkung von Form, Darstellung und Simulation von Produktkonzepten	1. Aufgabe 04 (Scheme Design / Design Development) Form, Größe, Proportion und Nutzung anhand von Modellen untersuchen
09	Mo., 30.11.2026	Raum E-015	**Test, Critique & Iterate** – *Make!* ↺	Was soll ein Prototyp beantworten?, Hypothesen und Testfragen, einfache User Tests, Beobachtung, Feedback, Design Critique, konstruktive Kritik, Testergebnisse auswerten, Iteration und Reframing	1. Aufgabe 04 (Scheme Design / Design Development) Prototypen testen, Feedback dokumentieren und Entwurf iterieren
10	Mo., 07.12.2026	Raum E-015	**Scheme Design** – *Make!*	Vom Prototyp zum Gesamtkonzept, Funktion – Form – Nutzung – Kontext, Produktarchitektur, Hierarchien und Zusammenhänge, Interaktionsabläufe, Affordances und Feedback, User Experience und Usability, konsistente Designentscheidungen	1. Aufgabe 04 (Scheme Design / Design Development) Gesamtkonzept, Flowchart und relevante Interaktionsabläufe ausarbeiten
11	Mo., 14.12.2026	Raum E-015	**Form, Sign & Product Language** – *Make!*	Form als Information, Zeichen, Symbol und Icon, Abstraktion und Reduktion, Wiedererkennbarkeit, Produktcharakter und Product Language, Verhältnis von Produkt und visueller Identität, Konsistenz gestalterischer Entscheidungen	1. Aufgabe 05 (Detailed Design) Form, Proportion, Materialien und relevante gestalterische Details weiterentwickeln

	Datum	Ort	Phase / Thema	Inhalte	Aufgaben / Ergebnisse für den jeweiligen Termin
12	Mo., 21.12.2026	Raum E-015	**From Scheme to Detail** – *Make!*	Übergang vom Scheme Design zum **Detailed Design**, relevante Details identifizieren und priorisieren, Bedienelemente, Dimensionen und Übergänge, Mock-ups, User Interface und Usability, Konsistenz von Form, Funktion und visueller Sprache	1. Aufgabe 05 (Detailed Design) Bedienelemente, Interfaces und relevante Details im Maßstab überprüfen
–	~~Mo., 28.12.2026~~		**Kurs fällt aus – Weihnachtsferien**		
13	Mo., 04.01.2027	Raum E-015	**Detailed Design & Design Communication** – *Make!*	Detailed Design, Sketch Models, Appearance Models und funktionale Prototypen, finale Designentscheidungen, Verhältnis von Funktions- und Look-Like-Prototyp, visuelle Identität und Produktdarstellung	1. Aufgabe 05 (Detailed Design) finalen Prototyp weiterentwickeln und relevante Details ausarbeiten
14	Mo., 11.01.2027	Raum E-015	**Evaluate & Refine** – *Make!* ↺	Finales Testing, Design Critique, Abgleich von Problemstellung, Konzept und Ergebnis, letzte Iterationen, Vorbereitung des finalen Prototyps	1. Aufgabe 05 (Detailed Design) finalen Prototyp fertigstellen, testen und dokumentieren
15	Mo., 18.01.2027	Raum E-015	**Tell the Story** – *Expose!*	Projektnarrativ, Auswahl und Aufbereitung von Prozessmaterial, Prozess vs. Ergebnis, Visualisierung, Präsentationsdramaturgie, Projektdokumentation, Verhältnis von Bild und Text	1. Aufgabe 06 (Dokumentation) Projektdokumentation und Poster fertigstellen
16	Mo., 25.01.2027	Raum E-015	**Present & Reflect** – *Expose!*	Finale Projektpräsentation, Demonstration der Prototypen, Critique, Reflexion des Designprozesses und der Lernerfahrungen	1. Aufgabe 07 (Präsentation) **Prüfung / Abschluss:** Final Prototype + Präsentation + Projektdokumentation

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-seminar?rev=1791620174

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