Termine Praktikum (Leonie Winkelmann)

Im Praktikum werden die Themen der jeweiligen zweiwöchigen Themenblöcke durch praktische Übungen vertieft. Dabei werden unterschiedliche analoge und digitale Werkzeuge eingesetzt, um grundlegende Prinzipien von Gestaltung, Wahrnehmung und Interaktion praktisch zu untersuchen. Im Mittelpunkt steht nicht das Erlernen einzelner Programme, sondern das Ausprobieren unterschiedlicher gestalterischer Prinzipien, Werkzeuge und Arbeitsweisen.

Die Übungen sind von den Mini-Challenges zu unterscheiden. Während die Mini-Challenges als Hausaufgaben im Selbststudium bearbeitet und im seminaristischen Unterricht besprochen werden, finden die Übungen während des Praktikums statt. Sie beziehen sich auf das jeweilige Blockthema und können die Mini-Challenges methodisch unterstützen, müssen sich aber nicht unmittelbar auf deren Aufgabenstellung beziehen. Sollte eine Übung während eines Praktikums nicht fertiggestellt werden muss das Ergebnis nachgereicht werden, um ein entsprechendes Abtestat zu erhalten.

Bitte beachten Sie, dass die hinterlegten Inhalte der unten gelisteten Termine gegebenenfalls kursbedingt angepasst werden. Außerdem kann es sein, dass sich Termine verschieben. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten, diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren.

	Datum	Ort	Blockthema	Übung im Praktikum
00	Di., 29.09.2026	Raum E-015	**Kurs Kick-Off**	Kennenlernen und kurze Vorstellungsrunde; Einführung in das CT-Lab: Wo findet man was?; Organisation und Arbeitsweise im Praktikum; Referatsthemen werden verlost; Einführung in die Dokumentationsbox; erster gemeinsamer Einstieg in p5.js
01	Di., 06.10.2026	Raum E-015	**Form & Composition I**	Praktische Formstudien mit Punkt, Linie und Fläche; Größe, Position, Abstand und Gewichtung untersuchen; Positiv- und Negativformen entwickeln; erste einfache visuelle Experimente mit p5.js
02	Di., 13.10.2026	Raum E-015	**Form & Composition II**	Kompositionen systematisch verändern; Skalierung, Rotation, Position, Wiederholung und Rhythmus als gestalterische Parameter einsetzen; aus identischen Grundelementen unterschiedliche visuelle Ordnungen entwickeln und miteinander vergleichen
03	Di., 20.10.2026	Raum E-015	**Color & Perception I**	Farbe praktisch als gestalterischen Parameter untersuchen; Farbton, Sättigung und Helligkeit variieren; unterschiedliche Farbkombinationen und Kontraste vergleichen; einfache Farbexperimente analog und/oder mit p5.js
04	Di., 27.10.2026	Raum E-015	**Color & Perception II**	Farbwirkung im Kontext untersuchen; gleiche Farben in unterschiedlichen Umgebungen vergleichen; mit Aufmerksamkeit, Atmosphäre und visueller Gewichtung experimentieren; unterschiedliche Farbvarianten gemeinsam analysieren
05	Di., 03.11.2026	Raum E-015	**Typography I**	Unterschiedliche Schriftfamilien und Schriftschnitte untersuchen; Größe, Laufweite und Zeilenabstand praktisch variieren; Auswirkungen auf Lesbarkeit, Charakter und Wirkung vergleichen; einfache typografische Studien entwickeln
06	Di., 10.11.2026	Raum E-015	**Typography II**	Schrift als Form und Gestaltungsmaterial einsetzen; mit Größe, Gewicht, Wiederholung, Überlagerung, Ausschnitt und Transformation experimentieren; Möglichkeiten experimenteller und dynamischer Typografie untersuchen
07	Di., 17.11.2026	Raum E-015	**Generative Systems I**	Mit p5.js einfache regelbasierte Systeme aufbauen; Variablen und Parameter verändern; Wiederholungen und einfache Schleifen einsetzen; beobachten, wie aus wenigen Regeln visuelle Strukturen entstehen

	Datum	Ort	Blockthema	Übung im Praktikum
08	Di., 24.11.2026	Raum E-015	**Generative Systems II**	Zufall und kontrollierte Variation als Gestaltungsmittel einsetzen; `random()` und veränderbare Parameter erproben; Regeln miteinander kombinieren; unterschiedliche Ergebnisse desselben generativen Systems erzeugen und vergleichen
09	Di., 01.12.2026	Raum E-015	**Motion & Time I**	Bewegung als Folge einzelner Zustände praktisch untersuchen; einfache Sequenzen entwickeln; mit einem Zoetrope experimentieren; Wiederholung, Loop, Veränderung und Geschwindigkeit vergleichen
10	Di., 08.12.2026	Raum E-015	**Motion & Time II**	Ausgewählte *Principles of Animation* praktisch erproben; beispielsweise Timing, Squash & Stretch, Anticipation und Follow Through; dieselbe Bewegung auf unterschiedliche Weise gestalten und deren Wirkung vergleichen
11	Di., 15.12.2026	Raum E-015	**Sound & Experience I**	Klang als Gestaltungsmaterial untersuchen; mit Rhythmus, Dauer, Wiederholung, Pause, Intensität und Kontrast experimentieren; unterschiedliche Klänge und Klangfolgen hinsichtlich ihrer Wirkung und Atmosphäre vergleichen
12	Di., 22.12.2026	Raum E-015	**Sound & Experience II**	Visuelle und auditive Gestaltung miteinander verbinden; unterschiedliche Kombinationen von Bild, Bewegung und Klang ausprobieren; Synchronität und bewusste Abweichungen untersuchen; Wirkung verschiedener audiovisueller Kombinationen vergleichen
–	**Di., 29.12.2026**		**Kurs fällt aus – Weihnachtsferien**	
13	Di., 05.01.2027	Raum E-015	**Interaction & Response I**	Einfache Eingaben mit p5.js untersuchen; `mouseX`, `mouseY`, Mausklick und Tastatureingaben einsetzen; Eingaben mit Veränderungen von Form, Position, Farbe oder Bewegung verbinden; *Input* → *Process* → *Output* praktisch nachvollziehen
14	Di., 12.01.2027	Raum E-015	**Interaction & Response II**	Unterschiedliche Reaktionen auf Eingaben entwickeln; unmittelbare und verzögerte Reaktion vergleichen; visuelles, bewegungsbasiertes und auditives Feedback ausprobieren; einfache Regeln für das Verhalten eines interaktiven Systems verändern
15	Di., 19.01.2027	Raum E-015	**Space & Mixed Media I**	Digitale Gestaltung vom Bildschirm in den Raum übertragen; mit Maßstab, Position, Blickwinkel und Projektionsfläche experimentieren; Projektion als gestalterisches Mittel untersuchen; einfache räumliche Versuchsanordnungen entwickeln
16	Di., 26.01.2027	Raum E-015	**Space & Mixed Media II**	Digitale und physische Gestaltungsmittel kombinieren; mit Projektion, Bild, Bewegung, Klang, Objekt und Raum experimentieren; unterschiedliche räumliche Inszenierungen entwickeln und deren Wirkung vergleichen
17	Di., 02.02.2027	Raum E-015	**Abschluss & Dokumentation**	Dokumentationsbox finalisieren; Arbeitsschritte, Versuche, Varianten und Ergebnisse auswählen und aufbereiten; Vollständigkeit der Dokumentation prüfen; Vorbereitung auf die Vorstellung im anschließenden seminaristischen Unterricht

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct102:semester-schedule:wise_26-27-praktikum?rev=1789810302

Last update: **2026/09/19 09:31**