Übersicht zum Kurs im WiSe 2024/25

Im WiSe 2024/25 gibt es eine **Kollaboration mit dem Baumberger-Sandstein Museum** in Havixbeck.

Baumberger Sandsteinmuseum, Havixbeck / Exkursion am 17. Okt. 2024

Termine

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 ** ^Einführung in Themen/Titel****	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
01	Do., 10.10.2024	Raum E-015	Einführung in den Kurs: *Was ist eine mediale Installation?*	Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung	
02	Do., 17.10.2024	Sandstein Museum	**Recherche** – *Discover!*	Exkursion Steinbruch Fark und Sandstein-Museum	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Projektfeld Ausstellung [1] – Ausstellen und Präsentieren [2]
03	Do., 24.10.2024	Raum E-015		Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: – 1 (Rapid Prototyping), – 2 (Composting Prototypes) – IDEOs Shopping Cart Design Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Design Thinking Playbook [3] – Never Eat Alone [4]
04	Do., 31.10.2024	Raum E-015	**Konzeptentwicklung** – *Ideate!*	Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 02 (Ideen Scribbles)

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Titel****	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
05	Do., 07.11.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping II.: Physical Computing, Arduino, Raspberry Pi	1. Aufgabe 03 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Getting Started with Arduino [5)], – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi [6)] – Making Things Move[7)], – Making Things Talk[8)] – The Manga Guide to Electricity[9)]
06	Do., 14.11.2024	Raum E-015	**Scheme Design** – *Make!*	User Experience Design, Experience Prototyping, Wizard of Oz	1. Aufgabe 04 (Prototyp: Überlegungen zum Aufbau und Durchführung)
07	Do., 21.11.2024	Raum E-015		Usability	1. Aufgabe 05 (Prototyp: erste Version)
08	Do., 28.11.2024	Raum E-015		Mock-ups, Sketch Modeling	1. Aufgabe 05 (Prototyp: Iteration)
09	Do., 05.12.2024	Raum E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 05 (Prototyp: Iteration) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard [10)] – Design is Storytelling [11)]
10	Do., 12.12.2024	Raum E-015	**Detailed Design** – *Make!*	User Interface design	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [12)] – Interaktive Systeme [13)]
11	Do., 19.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
Winter Break					
12	Do., 09.01.2025	Raum E-015		Gruppenarbeit	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
13	Do., 16.01.2025	Raum E-015		Gruppenarbeit	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)

	Datum	Ort ** ^Einführung in Themen/Titel**	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
14	Do., 23.01.2025	Raum E-015	**Dokumentation** – *Expose!*	Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 07 (Dokumentation) Achtung: Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo – Deadline: 29. Januar (18 Uhr)
15	Do., 30.01.2025	Sandstein Museum	**Konzeptvorstellung**	Präsentation der Projekte	1. Aufgabe 08 (Präsentation) Achtung: Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2) in Raum E-015. Außerdem als PDF auf Sciebo, sowie Ablage der Webseitendaten auf Sciebo – Deadline: Mittwoch, den 29. Januar (12:00 Uhr)

Research Methods for Product Design [14] Paper Prototyping,
Quick-and-dirty Prototypes,
Poiesis,

1)

Projektfeld Ausstellung, Eine Typologie Für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen, Aurelia Bertron, Walter de Gruyter GmbH, 2012

2)

Ausstellen und Präsentieren, Museumskonzepte, Markeninszenierung, Messedesign, Christian Schittich, Walter de Gruyter GmbH, 2009

3)

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

4)

Never Eat Alone, and other secrets to success, one relationship at a time, Keith Ferrazzi, Crown Publishing, New York, 2014

5)

Getting Started with Arduino, Massimo Banzai, MAKE books, O'Reilly Media, Sebastopol, 2009

6)

Wearables mit Arduino und Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017

7)

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

8)

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

9)

The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, Matsuda, Trend-Pro Co. Ltd., No Starch Press, 2009

10)

Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998

11)

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

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)

Milton, Alex, Paul Rodgers, Research Methods for Product Design, Laurence King Publishing Ltd, London, 2013

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ma:courses:media-installations:wise24-25:semester-schedule?rev=1734099686

Last update: **2024/12/13 14:21**