E27+More – Media Object

Bachelor-Kurs
Prof. Felix Beck, Leonie Winkelmann
Sommersemester 2025
30. April 2025

Prelude

- Anwesenheitsliste
- Zusammenfassung durch Studierenden: Was ist ein Quick-and-Dirty Prototype?
    - Vorstellung Prototypenserie Mategon
- Einordnung der Begriffe
    - Speculative Design,
    - Design for Conversations,
    - Future Forecasting

Besprechung des entwickelten Konzeptes/Prototypen

1. Zeitliche Einordnung in den Designprozess: Conceptual Design/Konzeptentwicklung (Wochen 5-6)
2. Sie haben sich in der letzten Woche Gedanken zu möglichen Ansätzen gemacht und Ihre Kommiliton*innen haben eine Ihrer Ideen für die weitere Bearbeitung ausgewählt. Was sind die darauf aufbauende Ansätze? Welche weiteren neuen Erkenntnisse sind Ihnen bei Ihren Recherchen begegnet? (⇒Mind-Map)
3. Besprechung des Moodboards
4. Besprechung des Konzept-Statements
5. Besprechung des *Quick- and Dirty Prototypen*
    1. Vorstellung *Prinzip Wizard of Oz*
6. Dokumentation Ihres Prozesses (Fotografien, Zeichnungen, Scribbles, Diagramme, etc.) für die spätere *Dokumentation*.

Hausaufgabe zur kommenden Woche

Bearbeiten Sie die Aufgabenteile 04 zum Thema Scheme Design/Design Development:

1. Zeitplan inkl Ressourcen
2. Schematisch Darstellung/Beschreibung notwendiger Anforderungen und Bedingungen für Ihr Projekt: Schemata, Diagramme und Organigramme, Storyboards, etc.
3. Erstellung eines Flow-Chart Diagrams (Flussdiagramm) für Prozesse und Abläufe
4. Erstellung weiterer Prototyp Varianten: Funktions Prototyp und Look-Like Prototyp
5. Prozessdokumentation!

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ma:courses:media-objects:sose25:30_04_25

Last update: **2025/07/06 07:34**