

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?rev=1751779463

Last update: **2025/07/06 05:24**

