

Termine im SoSe 2025

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	Mi, 26.03.2025	Raum E-015	Einführung in den Kurs: <i>Was ist ein mediales Objekt?</i>	Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: - 1 (Rapid Prototyping), - 2 (Composting Prototypes) - IDEOs Shopping Cart Design Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Design is Storytelling ¹⁾ - The Design Thinking Playbook ²⁾ - Never Eat Alone ³⁾
02	Mi, 02.04.2025	Raum E-015	Recherche - Discover!	Workshop 1/2: Physical Computing, Raspberry Pi	Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Making Things Move ⁴⁾ , - Making Things Talk ⁵⁾ - The Manga Guide to Electricity ⁶⁾
03	Mi, 09.04.2025	Raum E-015		Workshop 2/2: <i>"Glühbirnen-Hack"</i>	Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Getting Started with Arduino ⁷⁾ , - Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets - Wearables mit Arduino und Raspberry Pi ⁸⁾
04	Mi, 16.04.2025	Raum E-015	Konzeptentwicklung - Ideate!	Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae, Quick-and-dirty Prototypes, Poiesis,	1. Aufgabe 01 (Recherche) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Future ⁹⁾ - 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil ¹⁰⁾ - 100 Produkte der Zukunft ¹¹⁾

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
05	Mi, 23.04.2025	Raum E-015		Speculative Design, Future Forecasting, Design for Conversations Wizard of Oz	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Art of Critical Making ¹²⁾ - Speculative Everything ¹³⁾
06	Mi, 30.04.2025	Raum E-015		Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Making of Design ¹⁴⁾ - Prototyping and Low-Volume Production ¹⁵⁾ - Handbuch Material Technologie ¹⁶⁾
07	Mi, 07.05.2025	Raum E-015	Scheme Design - Make!	Human-Centred Design, Personas, Experience Prototyping, User Experience Design	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Research Methods for Product Design ¹⁷⁾ - IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF)
08	Mi, 14.05.2025	Raum E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard ¹⁸⁾ - Information Graphics ¹⁹⁾ - Nigel Holme's Map of Infographia ²⁰⁾ - Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling ²¹⁾ - Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken ²²⁾
09	Mi, 21.05.2025	Raum E-015			1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions ²³⁾ - Interaktive Systeme ²⁴⁾ - Coding Languages for Absolute Beginners ²⁵⁾

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
10	Mi, 28.05.2025	Raum E-015	Detailed Design - Make!	User Interface design, Usability, Mock-Ups	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
11	Mi, 04.06.2025	Raum E-015		Sketch Modeling, Appearance Models	1. Aufgabe 06
12	Mi, 11.06.2025	Raum E-015			
13	Mi, 18.06.2025	Raum E-015	Dokumentation - Expose!	Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 07 2. Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo - Deadline: 25. Juni (18 Uhr) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung ²⁶⁾ - Ausstellen und Präsentieren ²⁷⁾
14	Mi, 25.06.2025	Raum E-015	Konzeptvorstellung	Präsentation der Projekte	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung ²⁸⁾ - Ausstellen und Präsentieren ²⁹⁾
					1. Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2), Ort t.b.d. - Deadline: 3. Juli (9 Uhr) 2. Ablage von Plakat als PDF auf Sciebo - Deadline: 3. Juli (9 Uhr) 3. Ablage der Webseitendaten auf Sciebo - Deadline: 3. Juli (9 Uhr)

1)

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

2)

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

3)

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

4)

Amazon link:

https://www.amazon.de/-/en/Dustyn-Roberts/dp/0071741674/ref=sr_1_1?crid=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&srefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1

5)

Amazon link:

https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr_1_1?crid=10KPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&srefix=making+things+talk%2Caps%2C228&sr=8-1

6)

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

7)

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

8)

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

9)

The Future, MIT Press, 2017 – <https://mitpress.mit.edu/books/future>

10)

Sewalski, Mimi, Nachhaltig leben jetzt, Hintergründe verstehen, Fakten checken, Gewohnheiten etablieren, Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, München, 2020

11)

Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007

12)

The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013

13)

Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013

14)

The Making of Design, Vom Modell Zum Fertigen Produkt, edited by Gerrit Terstiege, Walter de Gruyter GmbH, 2009

15)

Prototyping and Low-Volume Production, The Manufacturing Guides, Rob Thompson, Thames & Hudson, London, 2011

16)

Handbuch Material Technologie, Nicola Sattmann, Rat für Formgebung, avedition, Ludwigsburg, 2003

17)

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

18)

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

19)

Sandra Rendgen, Wiedemann, Julius (Hg.), Taschen Verlag, 2020

20)

Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosyncratic Taxonomy

21)

Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling, Juan Velasco, Samuel Velasco, Gestalten Verlag, 2016

22)

e-teaching.org – E-Portal des Leibniz-Instituts für Wissensmedien (IWM) Tübingen

23)

designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007

24)

Interaktive Systeme, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Bernhard Reim, Raimund Dachzelt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999

25)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

26) 28)

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

27) 29)

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

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:semester-schedule?rev=1742721229>

Last update: **2025/03/23 09:13**

