

# 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,<br>26.03.2025 | Raum<br>E-015 | Einführung in den Kurs:<br><i>Was ist ein mediales Objekt?</i> | Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung | <p>1. <a href="#">Aufgabe 01</a> (Recherche)</p> <p>2. Schauen Sie die folgenden Videos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">1</a> (Rapid Prototyping),</li> <li>- <a href="#">2</a> (Composting Prototypes)</li> <li>- <a href="#">IDEOs Shopping Cart Design</a></li> </ul> <p>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Design is Storytelling</a> <sup>1)</sup></li> <li>- <a href="#">The Design Thinking Playbook</a> <sup>2)</sup></li> <li>- <a href="#">Never Eat Alone</a> <sup>3)</sup></li> </ul> |
| 02 | Mi,<br>02.04.2025 | Raum<br>E-015 | <b>Recherche - <a href="#">Discover!</a></b>                   | Workshop 1/2:<br>Physical Computing, Raspberry Pi   | <p>Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware</p> <p>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Coding Languages for Absolute Beginners</a> <sup>4)</sup></li> <li>- <a href="#">Making Things Move</a> <sup>5)</sup>,</li> <li>- <a href="#">Making Things Talk</a> <sup>6)</sup></li> <li>- <a href="#">The Manga Guide to Electricity</a> <sup>7)</sup></li> </ul>   |
| 03 | Mi,<br>09.04.2025 | Raum<br>E-015 |  | Workshop 2/2:<br><i>"Glühbirnen-Hack"</i>   | <p>Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware</p> <p>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Getting Started with Arduino</a> <sup>8)</sup>,</li> <li>- <a href="#">Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets</a></li> <li>- <a href="#">Wearables mit Arduino und Raspberry Pi</a> <sup>9)</sup></li> </ul>  |

|    | Datum          | Ort        | Einführung in Themen/Titel                    | Inhalte  | Aufgaben für den jeweiligen Tag   |
|----|----------------|------------|---|--|---|
| 04 | Mi, 16.04.2025 | Raum E-015 | <b>Konzeptentwicklung</b><br>- <b>Ideate!</b> | Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae, Quick-and-dirty Prototypes, Poiesis, | 1. <b>Aufgabe 01</b> (Recherche)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- The Future <sup>10)</sup><br>- 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil <sup>11)</sup><br>- 100 Produkte der Zukunft <sup>12)</sup>                                    |
| 05 | Mi, 23.04.2025 | Raum E-015 |   | Speculative Design, Future Forecasting, Design for Conversations Wizard of Oz  | 1. <b>Aufgabe 02</b> (Konzeptentwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- The Art of Critical Making <sup>13)</sup><br>- Speculative Everything <sup>14)</sup>   |
| 06 | Mi, 30.04.2025 | Raum E-015 |   | Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR  | 1. <b>Aufgabe 02</b> (Konzeptentwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- The Making of Design <sup>15)</sup><br>- Prototyping and Low-Volume Production <sup>16)</sup><br>- Handbuch Material Technologie <sup>17)</sup>                  |
| 07 | Mi, 07.05.2025 | Raum E-015 | <b>Scheme Design</b> - <b>Make!</b>           | Human-Centred Design, Personas, Experience Prototyping, User Experience Design   | 1. <b>Aufgabe 04</b> (Schematisches Design/Design Entwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- Research Methods for Product Design <sup>18)</sup><br>- IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF)                                   |
| 08 | Mi, 14.05.2025 | Raum E-015 |   | Storyboarding  | 1. <b>Aufgabe 04</b> (Schematisches Design/Design Entwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard <sup>19)</sup><br>- Webartikel zu <b>Grundlegenden Animationstechniken</b> <sup>20)</sup> |

|    | Datum          | Ort        | Einführung in Themen/Titel     | Inhalte   | Aufgaben für den jeweiligen Tag   |
|----|----------------|------------|--------------------------------|---|---|
| 09 | Mi, 21.05.2025 | Raum E-015 |                                |   | 1. <b>Aufgabe 05</b><br>(Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>– Information Graphics <sup>21)</sup><br>– Nigel Holme's Map of Infographia <sup>22)</sup><br>– Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling <sup>23)</sup> |
| 10 | Mi, 28.05.2025 | Raum E-015 | <b>Detailed Design - Make!</b> | User Interface design, Usability, Mock-Ups                  | 1. <b>Aufgabe 05</b><br>(Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>– Designing Interactions <sup>24)</sup><br>– Interaktive Systeme <sup>25)</sup>   |
| 11 | Mi, 04.06.2025 | Raum E-015 |                                | Sketch Modeling, Appearance Models                          | 1. <b>Aufgabe 06</b>  |
| 12 | Mi, 11.06.2025 | Raum E-015 |                                |   |   |
| 13 | Mi, 18.06.2025 | Raum E-015 | <b>Dokumentation - Expose!</b> | Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln | 1. <b>Aufgabe 07</b><br>2. Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo - <b>Deadline: 25. Juni (18 Uhr)</b><br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>– Projektfeld Ausstellung <sup>26)</sup><br>– Ausstellen und Präsentieren <sup>27)</sup>   |
| 14 | Mi, 25.06.2025 | Raum E-015 | <b>Konzeptvorstellung</b>      | Präsentation der Projekte                                   | Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>– Projektfeld Ausstellung <sup>28)</sup><br>– Ausstellen und Präsentieren <sup>29)</sup>  |
|    |                |            |                                |   | 1. Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2), Ort t.b.d. - <b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b><br>2. Ablage von Plakat als PDF auf Sciebo - <b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b><br>3. Ablage der Webseitendaten auf Sciebo - <b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b>   |

<sup>1)</sup>

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)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

5)

Amazon link:

[https://www.amazon.de/-/en/Dustyn-Roberts/dp/0071741674/ref=sr\\_1\\_1?crid=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&prefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1](https://www.amazon.de/-/en/Dustyn-Roberts/dp/0071741674/ref=sr_1_1?crid=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&prefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1)

6)

Amazon link:

[https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr\\_1\\_1?crid=1OKPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&prefix=making+things+talk%2Caps%2C228&sr=8-1](https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr_1_1?crid=1OKPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&prefix=making+things+talk%2Caps%2C228&sr=8-1)

7)

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

8)

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

9)

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

10)

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

11)

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

12)

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

13)

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

14)

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

15)

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

16)

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

17)

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

18)

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

19)

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

20)

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

[21\)](#)

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

[22\)](#)

Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosyncratic Taxonomy

[23\)](#)

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

[24\)](#)

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

[25\)](#)

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

[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=1742721568>

Last update: **2025/03/23 09:19**

