Termine im SoSe 2026

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**	
00	Do., 26.03.2026	Raum E-015	Einführung in den Kurs: *Was ist ein mediales Objekt?*	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)]
01	Do., 02.04.2026	Raum E-015	**Recherche** – *Discover!*	Workshop 1/2: Physical Computing, Raspberry Pi Besuch von Adriaan Bernstein	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Vorbereitet zum Workshop kommen! Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Coding Languages for Absolute Beginners [4)] – Making Things Move[5)], – Making Things Talk[6)] – The Manga Guide to Electricity[7)]
02	Do., 09.04.2026	Raum E-015	**frei! Hier kein Kurs**		
03	Do., 16.04.2026	Raum E-015		Workshop 2/2: "*Glühbirnen-Hack*" Rapid Prototyping, CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Vorbereitet zum Workshop kommen! Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Getting Started with Arduino [8)], – Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets – Wearables mit Arduino und Rasberry Pi [9)]

	Datum	**Ort ** ^Einführung in Themen/Titel****	**Inhalte**	**Aufgaben für den jeweiligen Tag**	
04	Do., 23.04.2026	Raum E-015		Einführung InDesign – Erstellung von Postertemplate	1. Aufgabe 02 (Prototyping: 3D-Druck) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Making of Design [10)] – Prototyping and Low-Volume Production [11)] – Handbuch Material Technologie [12)]
05	Do., 30.04.2026	Raum E-015	**Konzeptentwicklung** – *Ideate!*	Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Mapping, Ars Memoriae, Quick-and-dirty Prototypes, Poiesis,	1. Aufgabe 03 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Future [13)] – 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil[14)] – 100 Produkte der Zukunft[15)]
06	Do., 07.05.2026	Raum E-015		Speculative Design, Design for Conversations, Future Forecasting, Wizard of Oz	1. Aufgabe 03 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – The Art of Critical Making [16)] – Speculative Everything [17)]
07	Do., 14.05.2026	Raum E-015	**frei! Hier kein Kurs**		
08	Do., 21.05.2026	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 [18)] – IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF)
09	Do., 28.05.2026	Raum E-015			1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard [19)] – Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken [20)]
10	Do., 04.06.2026	Raum E-015	**frei! Hier kein Kurs**		

	Datum	Ort ** ^Einführung in Themen/Titel**	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag	
11	Do., 11.06.2026	Raum E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Information Graphics [21)] – Nigel Holme's Map of Infographia [22)] – Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling [23)]
12	Do., 18.06.2026	Raum E-015	**Detailed Design** – *Make!*	User Interface design, Usability, Mock-Ups	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): – Designing Interactions [24)] – Interaktive Systeme [25)]
13	Do., 25.06.2026	Raum E-015		Sketch Modeling, Appearance Models	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
14	Do., 02.07.2026	Raum E-015			1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)

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)
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&sprefix=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&sprefix=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 Rasberry Pi, Intelligente Kleidung selbst designen, René Bohne, Lisa Wassong, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg, 2017
10)
The Making of Design, Vom Modell Zum Fertigen Produkt, edited by Gerrit Terstiege, Walter de Gruyter GmbH, 2009
11)
Prototyping and Low-Volume Production, The Manufacturing Guides, Rob Thompson, Thames & Hudson, London, 2011
12)

Handbuch Material Technologie, Nicola Sattmann, Rat für Formgebung, avedition, Ludwigsburg, 2003
13)

The Future, MIT Press, 2017 – https://mitpress.mit.edu/books/future
14)

Sewalski, Mimi, Nachhaltig leben jetzt, Hintergründe verstehen, Fakten checken, Gewohnheiten etablieren, Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, München, 2020
15)

Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007
16)

The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013
17)

Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013
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 Idiosynchratic 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 Dachselt, Springer Verlag, Heidelberg, 1999

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ma:courses:media-objects:sose26:semester-schedule?rev=1773909749

Last update: **2026/03/19 08:42**