

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: <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⁾
01	Do., 02.04.2026	Raum E-015	Recherche - Discover!	Workshop 1/2: Physical Computing, Raspberry Pi	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		Kurs fällt aus wg. Osterferien		
03	Do., 16.04.2026	Raum E-015		Workshop 2/2: <i>"Glühbirnen-Hack"</i> 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 Raspberry Pi ⁹⁾
04	Do., 23.04.2026	Raum E-015		Glühbirnenhack - Workshop	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⁾

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
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		Kurs fällt aus wg. Christi Himmelfahrt		
08	Do., 21.05.2026	Raum E-015	Schema 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		Kurs fällt aus wg. Fronleichnam		
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)

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
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?crd=1YPGU5662GPBW&keywords=Making+Things+move&qid=1646315280&srefix=making+things+mov%2Caps%2C287&sr=8-1

6)

Amazon link:

https://www.amazon.de/-/en/Tom-Igoe/dp/1680452150/ref=sr_1_1?crd=1OKPS8GMJXY4V&keywords=Making+Things+talk&qid=1647511996&srefix=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 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 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 Dachsel, 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=1773919171>

Last update: **2026/03/19 11:19**

