

# Table of Contents

***Design Basics - Kursübersicht: Zeit, Ort, Themen, Aufgaben und Abgabetermine* ..... 3**  
***Termine* ..... 3**



# Design Basics - Kursübersicht: Zeit, Ort, Themen, Aufgaben und Abgabetermine

Bitte beachten Sie, dass die Inhalte dieser Webseite kontinuierlich ergänzt und angepasst werden und sich gegebenenfalls Termine verschieben und Abgabekriterien ändern können. Am Kurs teilnehmende Studierende werden dazu angehalten diese Seite regelmäßig zu besuchen und sich rechtzeitig über eventuelle Änderungen zu informieren.

## Termine

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
01	Di., 19.03.2024	Raum E-015	Einführung in den Kurs, Übersicht: Was ist Design?, Utilität, Venustas, Firmitas (Vitruvius), Dieter Rams Regeln für Gutes Design	
02	Di., 26.03.2024	Raum E-015	Visuelle Gesetzmäßigkeiten, Gestaltgesetze, Goldener Schnitt, Ikon ≠ Icon, Piktogramme	Mini-Challenge 1A (Icon)
03	Di., 02.04.2024 Osterferien	-	-	Steigen Sie ein in den <a href="#">Coding Train</a> von Daniel Shiffman <sup>1)</sup>
03	Di., 09.04.2024	Raum E-015	Logo, Markenzeichen, Wort- und Bildmarke	Mini-Challenge 1B (Generatives Logo)
04	Di., 16.04.2024	Raum E-015	1,2,3-Punkt Perspektive, Iso-, Di-, Trimetrie, CAD & CAM	Mini-Challenge 2A (CAD-Model)
05	Di., 23.04.2024 Eigenarbeit	-	-	Mini-Challenge 2A (3D Druck)
06	Di., 30.04.2024	Raum E-015	Mock-Ups	Mini-Challenge 3A (Produktvisualisierung)
07	Di., 07.05.2024	Raum E-015	Pixel vs. Vector	Mini-Challenge 3B (Vektor-Zeichnung)
08	Di., 14.05.2024	Raum E-015	Autoaktivität, Reaktivität, Interaktivität	Mini-Challenge 4A (VR Prototyp)
09	Di., 21.05.2024	Raum E-015	User Experience Design, User Interface Design	Mini-Challenge 4B (AR Prototyp)
10	Di., 28.05.2024	Raum E-015	Kreativmethoden, Designprozess, Moodboard, Zeitplanung, Project Management Tools, Handstorming	mp.Drei (01): Konzept

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
11	<a href="#">Di., 04.06.2024</a>	Raum E-015	Rapid Prototyping, Sketch Modeling, Paper Prototyping, Quick- and Dirty Prototypes, Usability, Appearance Models	<a href="#">mp.Drei (02)</a> : Prototyp
12	<a href="#">Di., 11.06.2024</a>	Raum E-015	Design is Storytelling, Storyboards	<a href="#">mp.Drei (03)</a> : 2D/3D/4D Visualisierungen
13	<a href="#">Di., 18.06.2025</a>	Raum E-015		<a href="#">mp.Drei (04)</a> : Logo
14	<a href="#">Di., 25.06.2025</a>	Raum E-015		<a href="#">mp.Drei Präsentation</a>

1)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel\\_Shiffman](https://en.wikipedia.org/wiki/Daniel_Shiffman)

From:  
<https://hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:  
[https://hardmood.info/doku.php/ba:sose24:termine\\_aufgaben?rev=1709914043](https://hardmood.info/doku.php/ba:sose24:termine_aufgaben?rev=1709914043)

Last update: **2024/06/28 19:08**

