

Table of Contents

Design Projekt: Zeit, Ort, Themen, Aufgaben und Abgabetermine 3
Termine 3

Design Projekt: 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/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
01	Do., 10.10.2024	Raum E-015	Einführung in den Kurs: <i>Was ist eine mediale Installation?</i>	Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung	
02	Do., 17.10.2024	Sandstein Museum	Recherche - Discover!	Exkursion Steinbruch Fark und Sandstein-Museum	
03	Do., 24.10.2024	Raum E-015		Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae	1. Aufgabe 01 (Recherche) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: - 1 (Rapid Prototyping), - 2 (Composting Prototypes) - IDEOs Shopping Cart Design Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Design Thinking Playbook ¹⁾ - Never Eat Alone ²⁾
04	Do., 07.11.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR	1. Aufgabe 02 (Prototyping)

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
05	Do., 14.11.2024	Raum E-015		Rapid Prototyping II.: Physical Computing, Arduino, Raspberry Pi	1. Aufgabe 03 (Prototyping) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Getting Started with Arduino ³⁾ , - Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets - Wearables mit Arduino und Rasberry Pi ⁴⁾ - Making Things Move ⁵⁾ , - Making Things Talk ⁶⁾ - The Manga Guide to Electricity ⁷⁾
06	Do., 21.11.2024	Raum E-015	Konzeptentwicklung - Ideate!	User Experience Design, Experience Prototyping, Wizard of Oz	1. Aufgabe 04 (Konzeptentwicklung)
07	Do., 28.11.2024	Raum E-015		Usability	1. Aufgabe 04 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF)
08	Do., 05.12.2024	Raum E-015	Scheme Design - Make!	Mock-ups, Sketch Modeling	1. Aufgabe 05 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
09	Do., 12.12.2024	Raum E-015		Storyboarding	1. Aufgabe 05 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard ⁸⁾ - Design is Storytelling ⁹⁾
10	Do., 19.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. Aufgabe 05 (Schematisches Design/Design Entwicklung)
11	Do., 02.01.2025	Raum E-015	Detailed Design - Make!	Appearance Model	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
12	Do., 09.01.2025	Raum E-015			1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions ¹⁰⁾ - Interaktive Systeme ¹¹⁾ - Coding Languages for Absolute Beginners ¹²⁾
13	Do., 16.01.2025	Raum E-015			1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
14	Do., 23.01.2025	Raum E-015	Dokumentation - Expose!	Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 07
15	Do., 30.01.2025	Sandstein Museum	Konzeptvorstellung	Präsentation der Projekte	1. Aufgabe 08 2. Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo - Deadline: 29. Januar (18 Uhr) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung ¹³⁾ - Ausstellen und Präsentieren ¹⁴⁾
					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)

Research Methods for Product Design ¹⁵⁾ Paper Prototyping,
Quick-and-dirty Prototypes,
Poiesis,

1)

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

2)

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

3)

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

4)

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

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

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

7)

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

8)

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

9)

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

10)

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

11)

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

12)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

13)

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

14)

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

15)

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

From:

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

Permanent link:

https://hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine_aufgaben?rev=1720349183

Last update: **2024/07/07 10:46**

