

Table of Contents

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

Die Informationen auf dieser Seite werden bis zum Semesterbeginn sukzessive weiter ergänzt. (— [Felix Hardmood Beck](#) 2024/07/07 23:30)

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/Title	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	Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung ¹⁾ - Ausstellen und Präsentieren ²⁾
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 ³⁾ - Never Eat Alone ⁴⁾
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 ⁵⁾ , - Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets - Wearables mit Arduino und Raspberry Pi ⁶⁾ - Making Things Move ⁷⁾ , - Making Things Talk ⁸⁾ - The Manga Guide to Electricity ⁹⁾
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)
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 ¹⁰⁾ - Design is Storytelling ¹¹⁾
10	Do., 19.12.2024	Raum E-015		User Interface design	1. Aufgabe 05 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions ¹²⁾ - Interaktive Systeme ¹³⁾
11	Do., 09.01.2025	Raum E-015	Detailed Design - Make!	Appearance Model	1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
12	Do., 16.01.2025	Raum E-015			1. Aufgabe 06 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
13	Do., 23.01.2025	Raum E-015	Dokumentation - Expose!	Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln	1. Aufgabe 07 (Dokumentation) Achtung: Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo - Deadline: 29. Januar (18 Uhr)
14	Do., 30.01.2025	Sandstein Museum	Konzeptvorstellung	Präsentation der Projekte	1. Aufgabe 08 (Präsentation) Achtung: Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2) in Raum E-015. Außerdem als PDF auf Sciebo, sowie Ablage der Webseitendaten auf Sciebo - Deadline: Mittwoch, den 29. Januar (12:00 Uhr)

Research Methods for Product Design ¹⁴⁾ Paper Prototyping,
Quick-and-dirty Prototypes,
Poiesis,

1)

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

2)

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

3)

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

4)

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

5)

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

6)

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

7)

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

8)

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

9)

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

10)

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

¹¹⁾

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

¹²⁾

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

¹³⁾

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

¹⁴⁾

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=1723460518

Last update: **2024/08/12 11:01**

