

# Table of Contents

**Design Projekt (MA) - 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 (MA) - 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.,<br>10.10.2024 | Raum<br>E-015       | Einführung in den Kurs:<br><i>Was ist eine mediale Installation?</i> | Vorstellung Semesterthema, Medien-Design Formate, Design Prozess, Projekt Management, Zeitplanung |   |
| 02 | Do.,<br>17.10.2024 | Sandstein<br>Museum | <b>Recherche</b> - <a href="#">Discover!</a>                         | Exkursion <a href="#">Steinbruch Fark</a> und <a href="#">Sandstein-Museum</a>                    | Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- Projektfeld Ausstellung <sup>1)</sup><br>- Ausstellen und Präsentieren <sup>2)</sup>  |
| 03 | Do.,<br>24.10.2024 | Raum<br>E-015       |  | Horror Vacui, Kreativitätstechniken, Brainstorming vs. Handstorming, Mind-Maps, Ars Memoriae      | 1. <a href="#">Aufgabe 01</a> (Recherche)<br>2. Schauen Sie die folgenden Videos:<br>- <a href="#">1</a> (Rapid Prototyping),<br>- <a href="#">2</a> (Composting Prototypes)<br>- <a href="#">IDEOs Shopping Cart Design</a><br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- The Design Thinking Playbook <sup>3)</sup><br>- Never Eat Alone <sup>4)</sup> |
| 04 | Do.,<br>07.11.2024 | Raum<br>E-015       | <b>Konzeptentwicklung</b> - <a href="#">Ideate!</a>                  | Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR                                     | 1. <a href="#">Aufgabe 02</a> (Ideen Scribbles)   |

|                     | Datum              | Ort           | Einführung in Themen/Titel               | Inhalte   | Aufgaben für den jeweiligen Tag  |
|---------------------|--------------------|---------------|--|---|--|
| 05                  | Do.,<br>14.11.2024 | Raum<br>E-015 |  | Rapid Prototyping II.:<br>Physical Computing,<br>Arduino,<br>Raspberry Pi | 1. <a href="#">Aufgabe 03</a><br>(Konzeptentwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur<br>(siehe Sciebo):<br>- Getting Started with<br>Arduino <sup>5)</sup> ,<br>- Zusammenstellung: Arduino<br>Cheat Sheets<br>- Wearables mit Arduino und<br>Raspberry Pi <sup>6)</sup><br>- Making Things Move <sup>7)</sup> ,<br>- Making Things Talk <sup>8)</sup><br>- The Manga Guide to<br>Electricity <sup>9)</sup> |
| 06                  | Do.,<br>21.11.2024 | Raum<br>E-015 | <b>Scheme Design -</b><br><b>Make!</b>   | User Experience<br>Design,<br>Experience<br>Prototyping,<br>Wizard of Oz  | 1. <a href="#">Aufgabe 04</a> (Prototyp 1)   |
| 07                  | Do.,<br>28.11.2024 | Raum<br>E-015 |  | Usability   | 1. <a href="#">Aufgabe 04</a> (Prototyp:<br>Überlegungen zum Aufbau<br>und Durchführung)   |
| 08                  | Do.,<br>05.12.2024 | Raum<br>E-015 |  | Mock-ups, Sketch<br>Modeling  | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a> (Prototyp:<br>erste Version)   |
| 09                  | Do.,<br>12.12.2024 | Raum<br>E-015 |  | Storyboarding   | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a> (Prototyp:<br>zweite Version)<br><br>Weiterführende Literatur<br>(siehe Sciebo):<br>- Ideen visualisieren:<br>Scribble, Layout, Storyboard<br><sup>10)</sup><br>- Design is Storytelling <sup>11)</sup>  |
| 10                  | Do.,<br>19.12.2024 | Raum<br>E-015 | <b>Detailed Design -</b><br><b>Make!</b> | User Interface design   | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a> (Prototyp:<br>dritte Version)<br><br>Weiterführende Literatur<br>(siehe Sciebo):<br>- Designing Interactions <sup>12)</sup><br>- Interaktive Systeme <sup>13)</sup>  |
| <b>Winter Break</b> |                    |               |  |   |  |
| 11                  | Do.,<br>09.01.2025 | Raum<br>E-015 |  | Appearance Model  | 1. <a href="#">Aufgabe 06</a><br>(Ausformulierung/Entwicklung<br>und Gestaltung von Details)   |
| 12                  | Do.,<br>16.01.2025 | Raum<br>E-015 |  |   | 1. <a href="#">Aufgabe 06</a><br>(Ausformulierung/Entwicklung<br>und Gestaltung von Details)   |

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

Research Methods for Product Design <sup>14)</sup> 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](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](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

<sup>11)</sup>

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

<sup>12)</sup>

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

<sup>13)</sup>

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

<sup>14)</sup>

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=1729682521](https://hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine_aufgaben?rev=1729682521)

Last update: **2024/10/23 11:22**

