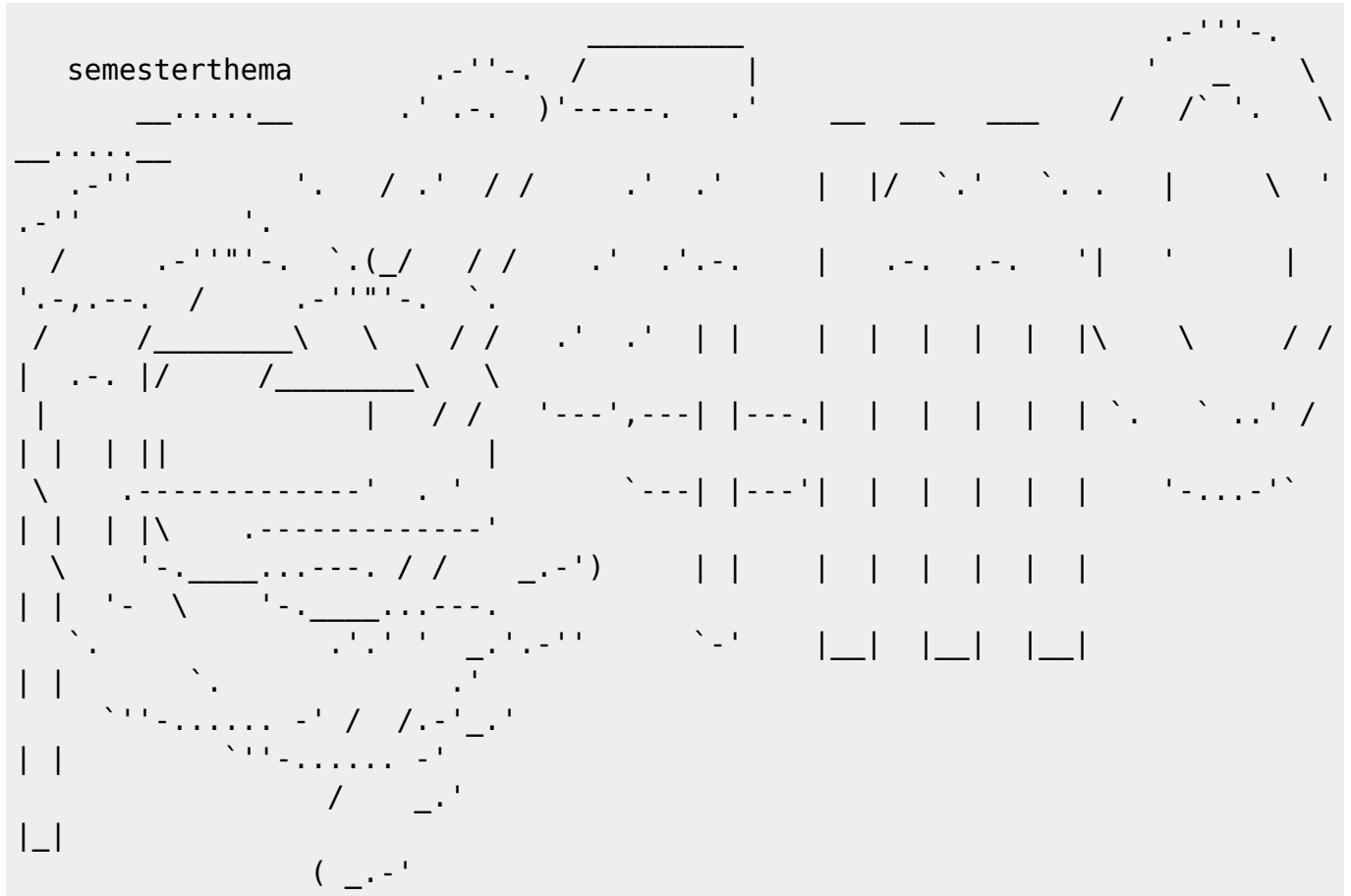


Table of Contents

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	Mi., 20.03.2024	Raum E-235	Einführung in den Kurs: <i>Was ist ein Medien Objekt?</i>	Vorstellung Semesterthema, Übersicht, Medien-Design Formate, Horror Vacui	

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
02	Mi., 27.03.2024	Raum E-015	Recherche - <i>Discover!</i>	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): - IDEO's Field Guide to Human-Centered Design (PDF) - The Design Thinking Playbook ¹⁾ - Never Eat Alone ²⁾ - Research Methods for Product Design ³⁾
03	Di. + Do., 02.04. + 04.04.2024	Raum E-015	Einführungs-Workshop (freiwillige Teilnahme)	Rapid Prototyping, CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck) Physical Computing, Raspberry Pi, "Glühbirnen-Hack"	Für die Teilnahme benötigt man folgende Soft- und Hardware
04	Do., 11.04.2024	Raum E-015		Speculative Design, Future Forecasting, Design for Conversations	1. Aufgabe 01 (Recherche) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Future ⁴⁾ - The Art of Critical Making ⁵⁾ - Speculative Everything ⁶⁾ - 200 Tipps für einen nachhaltigen Lebensstil ⁷⁾ - 100 Produkte der Zukunft ⁸⁾
05	Do., 18.04.2024	Raum E-015	Konzeptentwicklung - <i>Ideate!</i>	Kreativitätstechniken, Brainstorming & Handstorming, Mind-Maps, Paper Prototyping, Quick-and-dirty Prototypes, Poiesis, Ars Memoriae	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Getting Started with Arduino ⁹⁾ , - Zusammenstellung: Arduino Cheat Sheets - Wearables mit Arduino und Raspberry Pi ¹⁰⁾ - Making Things Move ¹¹⁾ , - Making Things Talk ¹²⁾ - The Manga Guide to Electricity ¹³⁾

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
06	Mi., 24.04.2024 Eigenarbeit	-		Rapid Prototyping, CAM: 3D-Druck (TinkerCAD), Physical Computing, Raspberry Pi	1. Aufgabe 03 (Prototyping) 2. Schauen Sie die folgenden Videos: - Objectified, 2009 (⇒ Kanopy), - 3D printing is changing the world (Youtube)
07	Mi., 01.05.2024 Feiertag	-			
08	Do., 09.05.2024	Raum E-015		Human-Centred Design, Personas	1. Aufgabe 02 (Konzeptentwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard ¹⁴⁾ - Design is Storytelling ¹⁵⁾ - MindMaps Zusammenstellung (PDF) - Zusammenstellung zum Thema Moodboard (PDF)
09	Do., 16.05.2024	Raum E-015	Scheme Design - Make!	User Experience Design, Storyboarding, Mock-ups	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Information Graphics ¹⁶⁾ - Nigel Holme's Map of Infographia ¹⁷⁾ - Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling ¹⁸⁾ - Webartikel zu Grundlegenden Animationstechniken ¹⁹⁾
10	Do., 23.05.2024	Raum E-015		Sketch Modeling, Experience Prototyping	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - The Making of Design ²⁰⁾ - Prototyping and Low-Volume Production ²¹⁾ - Handbuch Material Technologie ²²⁾
11	Do., 30.05.2024	Raum E-015		Informationshierarchien	1. Aufgabe 04 (Schematisches Design/Design Entwicklung)

	Datum	Ort	Einführung in Themen/Titel	Inhalte	Aufgaben für den jeweiligen Tag
12	Do., 06.06.2024	Raum E-015	Detailed Design - Make!	User Interface design, Usability	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Designing Interactions ²³⁾ - Interaktive Systeme ²⁴⁾ - Coding Languages for Absolute Beginners ²⁵⁾
13	Do., 13.06.2024	Raum E-015		Appearance Models	1. Aufgabe 05 (Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)
14	Do., 20.06.2025	Raum E-015		Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln, Wizard of Oz	1. Aufgabe 06
15	Do., 27.06.2025	Raum E-015	Dokumentation - Expose!	Präsentation der Projekte	1. Aufgabe 07 2. Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo - Deadline: 25. Juni (18 Uhr) Weiterführende Literatur (siehe Sciebo): - Projektfeld Ausstellung ²⁶⁾ - Ausstellen und Präsentieren ²⁷⁾
					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)

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)

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

4)

The Future, MIT Press, 2017 - <https://mitpress.mit.edu/books/future>

5)

The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson (Ed.), John Wiley & Sons, Hoboken New Jersey, 2013

6)

Speculative Everything, Design, Fiction, And Social Dreaming, Anthony Dunne, Fiona Raby, MIT Press, London, 2013

7)

Sewalski, Mimi, Nachhaltig leben jetzt, Hintergründe verstehen, Fakten checken, Gewohnheiten etablieren, Knesebeck GmbH & Co. Verlag KG, München, 2020

8)

Hänsch, Theodor W. (Hg.), 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007

9)

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

10)

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

11)

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

12)

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

13)

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

14)

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

15)

Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, 2017

16)

Sandra Rendgen, Wiedemann, Julius (Hg.), Taschen Verlag, 2020

17)

Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosyncratic Taxonomy

18)

Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling, Juan Velasco, Samuel Velasco, Gestalten Verlag, 2016

19)

e-teaching.org – E-Portal des Leibniz-Instituts für Wissensmedien (IWM) Tübingen

20)

The Making of Design, Vom Modell Zum Fertigen Produkt, edited by Gerrit Terstiege, Walter de Gruyter GmbH, 2009

21)

Prototyping and Low-Volume Production, The Manufacturing Guides, Rob Thompson, Thames & Hudson, London, 2011

22)

Handbuch Material Technologie, Nicola Sattmann, Rat für Formgebung, avedition, Ludwigsburg, 2003

23)

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

24)

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

25)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

26)

Last update:
2024/06/28 19:08

ma:sose24:termine_aufgaben https://www.hardmood.info/doku.php/ma:sose24:termine_aufgaben?rev=1712736983

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

²⁷⁾

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

From:

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

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/ma:sose24:termine_aufgaben?rev=1712736983

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

