

# Table of Contents

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

Last update:  
2024/07/07  
10:48

ma:wise24-25:termine\_aufgaben [https://www.hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine\\_aufgaben?rev=1720349294](https://www.hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine_aufgaben?rev=1720349294)

---

# 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.,<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 - Discover!</b>   | 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       |  | Rapid Prototyping I.: CAD (TinkerCAD), CAM (3D-Druck), VR, AR                                     | 1. <a href="#">Aufgabe 02</a> (Prototyping)   |

|    | 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> (Prototyping)<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>Rasberry 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>Konzeptentwicklung</b><br>-<br><a href="#">Ideate!</a> | User Experience<br>Design,<br>Experience<br>Prototyping,<br>Wizard of Oz  | 1. <a href="#">Aufgabe 04</a><br>(Konzeptentwicklung)   |
| 07 | Do.,<br>28.11.2024 | Raum<br>E-015 |   | Usability   | 1. <a href="#">Aufgabe 04</a><br>(Konzeptentwicklung)<br><br>Weiterführende Literatur<br>(siehe Sciebo):<br>- IDEO's Field Guide to<br>Human-Centered Design<br>(PDF)   |
| 08 | Do.,<br>05.12.2024 | Raum<br>E-015 | <b>Scheme Design -</b><br><a href="#">Make!</a>           | Mock-ups, Sketch<br>Modeling  | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a><br>(Schematisches<br>Design/Design Entwicklung)   |
| 09 | Do.,<br>12.12.2024 | Raum<br>E-015 |   | Storyboarding   | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a><br>(Schematisches<br>Design/Design Entwicklung)<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 |   | User Interface design   | 1. <a href="#">Aufgabe 05</a><br>(Schematisches<br>Design/Design Entwicklung)   |
| 11 | Do.,<br>02.01.2025 | Raum<br>E-015 | <b>Detailed Design -</b><br><a href="#">Make!</a>         | Appearance Model  | 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  |
|----|--------------------|---------------------|--------------------------------|---|--|
| 12 | Do.,<br>09.01.2025 | Raum<br>E-015       |                                |   | 1. <a href="#">Aufgabe 06</a><br>(Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)<br><br>Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):<br>- Designing Interactions <sup>12)</sup><br>- Interaktive Systeme <sup>13)</sup><br>- Coding Languages for Absolute Beginners <sup>14)</sup> |
| 13 | Do.,<br>16.01.2025 | Raum<br>E-015       |                                |   | 1. <a href="#">Aufgabe 06</a><br>(Ausformulierung/Entwicklung und Gestaltung von Details)  |
| 14 | Do.,<br>23.01.2025 | Raum<br>E-015       | <b>Dokumentation - Expose!</b> | Plakat Template, Präsentation Template, Präsentationsregeln | 1. <a href="#">Aufgabe 07</a><br><br>2. Ablage der Präsentationsslides auf Sciebo -<br><b>Deadline: 29. Januar (18 Uhr)</b>  |
| 15 | Do.,<br>30.01.2025 | Sandstein<br>Museum | <b>Konzeptvorstellung</b>      | Präsentation der Projekte                                   | 1. <a href="#">Aufgabe 08</a>  |
|    |                    |                     |                                |   | 1. Abgabe von gedrucktem Plakat (DIN A2), Ort t.b.d. -<br><b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b><br>2. Ablage von Plakat als PDF auf Sciebo -<br><b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b><br>3. Ablage der Webseitendaten auf Sciebo -<br><b>Deadline: 3. Juli (9 Uhr)</b>                             |

Research Methods for Product Design <sup>15)</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&srefix=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&srefix=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&srefix=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&srefix=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 Dachsel, Springer Verlag, Heidelberg, 1999

14)

Coding Languages for Absolute Beginners, Zach Webber, 2018

15)

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

From:

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

Permanent link:

[https://www.hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine\\_aufgaben?rev=1720349294](https://www.hardmood.info/doku.php/ma:wise24-25:termine_aufgaben?rev=1720349294)

Last update: **2024/07/07 10:48**

