

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis

**BA Kommunikationsdesign
Sommersemester 2026**

Stand: 02.02.2026,
Technische Hochschule Mannheim

Inhaltsverzeichnis

Erläuterungen zum Vorlesungsverzeichnis	4
Grundlagen	5
GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1	5
GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2	6
GCT1 – Digitale Technik	7
GCT2 – Internettechnik	8
GDW1 – Geschichte und Gestaltung	9
GDW2 – Sprache, Schrift, Bildlichkeit, Theorie	10
GFS1 – Grundlagen Schrift/Typografie	11
GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1	12
GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2	13
GFT1 – Labor- und Kameratechnik	14
GFT2 – Studioteknik	15
GI1 – Internetkommunikation	16
GI2 – Design digitaler Medien	17
GPT1 – Drucktechnik	18
GPT2 – DTP-Technik 1	19
GPT3 – DTP-Technik 2	20
GTK1 – Textwerkstatt I (Grundlagen)	21
GTK2 – Kommunikationsstrategie	22
GZF1 – Zeichnung und Farbe 1	23
GZF2 – Ausstellungsrezeption	24
GZF3 – Zeichnung und Farbe 2	25
FAQ-D Tutorium	26
Aufbaumodule	27
ABB1 – Motion Graphics	28
ABB2 – Filmgeschichte	29
ADS1 – Corporate Design Typografie	30
ADS2 – Schrift und Typografie	31
ATD1 – Advertising Design Basics	32
ATD2 – Transmedial Theorie	33
ADM1 – Information und Kommunikation	34
ADM2 – Interface und Vernetzung	35
AF1 – Foto Design	36
AF2 – Fotogeschichte	37
Schwerpunktmodule	38
SBB – Bewegtbild	39
SAD – 360° Campaigning	41
STRD – Transformation Design: Brand Identity und Brand Design (CI/CD)	42
SF – Fotografie	43
SGD – Grafik-Design	44
SIM – Interaktive Medien	46
SKR1 – Ausstellungsprojekt Berlin	48
SKR2 – Ausstellungsprojekt Antandros	48
Kontextmodule	50
KAL – Tools for Conviviality: Übungen, Experimente, Erkundungen	51
KDT1 – Bild- und Medientheorie	53
KDT2 – Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie	54

KE – Experimentelles Leben (Vorlesung + Übung)	55
KFS – English for Design	57
KP – Psychologie	58
KR1 – Recht Grundlagen	59
KR2 – Recht und Existenzgründung	60
KSP1 – Textwerkstatt II für Fortgeschrittene	61
KSP2 – Präsentationstechnik	62

Vertiefungsmodule Wahlpflichtmodule **63**

VFA-3D – 3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene	64
VFD-SC – Something's cooking! Essen als Methode und Werkzeug der Konvivialität	65
VFD-EL – Experimentelles Leben: Theorie und Praxis (Vorlesung und Seminar)	67
VFD-TC – Tools for Conviviality: Theorie und Übungen (Vorlesung und Seminar)	67
VFO-FK – Fotografie Konzeption	68
VIR-KI – Grundlagen KI	69
VIR-UW – Untersuchung der Wahrnehmungsveränderung transdigitaler Strömungen	70
VIR-SI – Soundinstallation und Instrumentenbau	71
VIR-UX – User Experience (UX)	72
VIR-ML – Offenes Gestalten in HTML	73
VTG-GD – Generatives Design	74
VTG-ST – Offenes Projekt in Schrift und Typografie	75
VTG-CW – Creative Writing (Text)	76
VTG-EG – Vortragsreihe »Experimentelle Gestaltung & visuelle Forschung« Kollab. und Publikation	77
VZD-IS – Illustration und Skizzen	79
VTD-AR – Mit AR Printprodukte digital zum Leben erwecken	80
VAP – Ausstellungsgestaltung Praxis	81
VAK – Ausstellungsgestaltung Konzeption	82
VFO – Festival Organisation	83
VFK – Festival Konzept	83
VFL – Festival Leitung	84
VMP – Magazin Praxis	85
VMK – Magazin Konzept	85
VMR – Magazin Redaktion	86
VPK – Comlab: Podcast	87
VPS – Comlab: Podcast	88
VPL – Comlab: Podcast	88
VOM – Orga Management	89
VOL – Orga Leitung	90
VOP – Orga Praxis	91
VFF – Filmfestival	92
VFP2 – Freies Projekt 2	93
VFP3 – Freies Projekt 3	93
VIK – Veranstaltungen aller Fakultäten	94
VIK-AV – Angewandtes Visualisierungsprojekt	94
VIK-PD – Product Development Project (PDP)	95
VIK-PI – Prototype it yourself (PIY)	95

Anhang **96**

Glossar: Abkürzungen und Sprache des Vorlesungsverzeichnisses	96
Glossar: Studien- und Prüfungsleistungen	97
Studien- und Prüfungsordnung	99
Beispielhafter Studienverlauf	103

Erläuterungen zum Vorlesungsverzeichnis

Mit dem Übergang zu neuen Studien- und Prüfungsordnungen ab dem Wintersemester 2023/24 erfolgt ebenfalls eine Überarbeitung des Vorlesungs- und Veranstaltungsverzeichnisses. Der Einfachheit halber werden alle Veranstaltungen nun grob nach der Modulstruktur der überarbeiteten Studiengänge sortiert, d.h. in den Abschnitten **Grundlagen**, **Aufbau**, **Schwerpunkte**, **Vertiefung** und **Kontexte**. Die neue Studien- und Prüfungsordnung gilt verbindlich für alle Erst- und Zweitsemester, sowie freiwillig für Dritt- und Viertsemester (oder höher), die zur neuen Studien- und Prüfungsordnung wechseln möchten.

Damit auch höhere Semester die Veranstaltungen zu ihren Modulen finden können, sind die Modulzuordnungen (Anrechenbarkeiten) bei jeder Veranstaltung für alle Module, auch der älteren Studien- und Prüfungsordnung ausgewiesen.

Im Anhang des Vorlesungs- und Veranstaltungsverzeichnisses finden Sie ein **Glossar der Abkürzungen**, sowie eine **Erläuterung der Studien- und Prüfungsleistungen**. Bitte beachten Sie: sollten pro Veranstaltungen mehrere mögliche Prüfungsleistungen genannt werden, so bedeutet dies, dass zu Beginn des Semesters, je nach Zusammensetzung der Gruppe und Gegenstand der Veranstaltung, die jeweilige Prüfungsleistung festgelegt werden muss. Bitte sprechen Sie ggf. ihre:n Dozent:in darauf an. Es gibt selbstverständlich pro Veranstaltung nur eine Prüfungsleistungsform.

Auf der letzten Seite finden Sie ebenfalls zur Orientierung und Planung Ihres Studiums einen **beispielhaften Studienverlaufsplan**. Dieser ist, wie der Name schon sagt, nur ein Beispiel, zeigt aber eine mögliche, Gleichverteilung und sinnvolle Kombination von Lehrveranstaltungen, so dass Sie in jedem Semester mit einem ähnlichen Arbeitsaufwand rechnen können. Mögliche Auslandssemester sind hierbei nicht berücksichtigt, weil dies nicht in Form eines Beispiels möglich ist.

Grundlagen

GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1

Dozent:in: Christine Schmitt

Modul		Audiovisuelle Grundlagen 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GBK1
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Die Studierenden bekommen den ersten theoretischen und praktischen Kontakt mit allen wichtigen technischen Mitteln der Videoproduktion. Es werden Themen wie der Umgang mit der Kamera, der Einsatz von Licht, Audiofeatures und non-linearer Schnitt behandelt. Diese Hinführung soll die Grundlage für die späteren umfangreichen Projekte im Hauptstudium legen. Anhand von aktuellen und klassischen Beispielen aus Werbung, Spiel- und Dokumentarfilm werden die Zusammenhänge zwischen Technik und Gestaltung vorgestellt und diskutiert. Parallel hierzu werden erste praktische und technische Einführungen angeboten, um die genannten Inhalte zu festigen.

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnis der theoretischen Grundlagen und der Praxis der audiovisuellen Medien mit Schwerpunkt auf technischen und gestalterischen Aspekten der Videoproduktion

Aufgaben:

praktische Übung; Während des Semesters finden kleine Übungen zu unterschiedlichen, abgeschlossenen Themen statt. Als Ergebnis entsteht ein erster Film in Form eines Layouts.

Art der Veranstaltung: Präsenz-Veranstaltung und/oder Tutorien in Präsenz oder Online

Anmeldung: automatisch

GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2

Dozent:in: Lea Staron

Modul		Audiovisuelle Grundlagen 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GBK2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	2	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit / Präsentation
Voraussetzungen		Audiovisuelle Grundlagen 1
Leistungspunkte	5 CP	

Inhalt:

Das Teilmodul hat visuelle und auditive Gestaltungsgrundlagen zum Inhalt und baut auf den Inhalten aus Teil 1 auf. Das Seminar befasst sich mit Aspekten der Wahrnehmung, des Lichts, der Transformation von Raum in Bildraum, der Bewegung, des Tons, mit Phänomenen der Zeit und der Dramaturgie. Diese werden durch begleitendes Unterrichtsmaterial, Übungen und Diskussion zahlreicher Beispiele ergänzt. Ein komplettes Begleit-Tutorial in einem aktuellen Schnitt- und Effekt-Programm unterstützt die praktische Ebene der Produktion.

Ziele und Kompetenzen:

Grundlegendes Verständnis der Komplexität audiovisueller Wahrnehmung und ihrer Umsetzung in die gestalterische Praxis

Aufgaben:

Praktische Arbeit; der erste Schritt ist, übergeordnete Gestaltungsprinzipien zu verstehen und deren Übertragbarkeit auf unterschiedliche mediale Ausdrucksformen nachzuvollziehen. Dieser Teil schließt mit einem praktischen Zwischentest ab. Der zweite Schritt ist eine freie gestalterische Umsetzung in eine eigene audiovisuelle Form.

Art der Veranstaltung: Präsenz-Veranstaltung und/oder Tutorien in Präsenz oder Online

Anmeldung: automatisch

GCT1 – Digitale Technik

Dozent:in: Volker Keipp

Modul		Digitale Technik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GCT1
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

In DIT geht es weniger um das Erlernen von Programmen, sondern mehr um das Verstehen der computertechnischen Hintergründe. Die Schwerpunkte liegen hier den Themen Auflösung, Farbe und Dateiformat bei der Arbeit mit den klassischen Anwendungen bis hin zum Druck.

Ziele und Kompetenzen:

Beherrschen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen.

Aufgabe:

Mitarbeit, praktische Übungen

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GCT2 – Internettechnik

Dozent:in: Arno Richter

Modul		Internettechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GCT2
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit/Präsentation
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Der Kurs befasst sich mit der Vermittlung von anwendbaren HTML- und CSS-Grundkenntnissen. Die Kenntnisse sollen den Einstieg ins Webdesign ermöglichen und generell die Arbeit im interaktiven Bereich fördern. Zu Beginn des Unterrichts wird das Thema der Stunde im Rahmen einer kurzen Präsentation demonstriert. Anhand begleitender Aufgaben mit beschränktem Umfang werden anschliessend die einzelnen Aspekte von HTML und CSS erlernt und geübt. Die Semesteraufgabe beinhaltet das Erstellen einer Website, an der über mehrere Wochen gearbeitet wird.

Ziele und Kompetenzen:

Basiswissen zur Erstellung von Websites und zur grundlegenden Herangehensweise ans Webdesign. Kenntnisse in HTML und CSS sowie über verschiedene Browser und Editoren.

Aufgabe:

Mitarbeit und Erstellen einer Praktischen Arbeit

Art der Veranstaltung: online

Anmeldung: automatisch

GDW1 – Geschichte und Gestaltung

Dozent:in: Clemens Bellut

Modul		Kunstgeschichte
Modulkürzel (neue Ordnung)		GDW1
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	1	
SWS	1-2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	22,5	Vor- und Nachbereitung; qualifizierte Teilnahme
	30	Gemeinsame Prüfungsleistung mit Teilmodul 2
Art der Prüfungsleistung		Klausur über beide Veranstaltungen (120 Minuten)
Voraussetzungen		keine

Bitte beachten Sie:

Diese Veranstaltung schließt mit einer gemeinsamen Prüfung (gemeinsame Klausur) mit der Veranstaltung »GDW2 – Einführung Kommunikations- und Medientheorie« ab. Es empfiehlt sich daher, beide Veranstaltungen, wenn möglich, bereits im ersten Semester zu belegen.

Inhalt:

Dieses Verhältnis hat gleich schon mal zwei unterschiedliche Hinsichten. Zunächst anhand der Fragen, was hatte es mit Kunst und Design auf sich, als es dafür noch keine eigenständige Begrifflichkeit gegeben hat, und auf welchen Wegen haben sich die heutigen Unterscheidungen von Kunst und Design distinktiv entwickelt. Dann aber umgekehrt auch anhand der Fragen, welche geschichtlichen Veränderungen für diese Einschnitte verantwortlich sein können.

Ziel ist ein tragfähiges fachliches und zeitgeschichtliches Selbst-Bewusstsein, das zu einem kritischen, also »untersuchenden« und »unterscheidenden« Verständnis, des eigenen geschichtlichen und disziplinären »Orts« befähigen soll.

Aufgaben:

Lektüre, Recherche, Diskussion

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GDW2 – Sprache, Schrift, Bildlichkeit, Theorie

Dozent:in: Clemens Bellut

Modul		Einführung Kommunikations- und Medientheorie
Modulkürzel (neue Ordnung)		GDW2
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	1-2	
SWS	2	Vorlesung
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	22,5	Vor- und Nachbereitung
	30	Gemeinsame Prüfungsleistung mit Teilmodul 1
Art der Prüfungsleistung		Klausur über beide Veranstaltungen (120 Minuten)
Voraussetzungen		Kunstgeschichte (kann auch im selben Semester belegt werden)

Bitte beachten Sie:

Diese Veranstaltung schließt mit einer gemeinsamen Prüfung (gemeinsame Klausur) mit der Veranstaltung »GDW1 – Kunstgeschichte« ab. Es empfiehlt sich daher, beide Veranstaltungen, wenn möglich, bereits im ersten Semester zu belegen.

Inhalt:

Gegenüber den womöglich allzu gängigen Begrifflichkeiten von »Kommunikation«, »Information« und »Medien« läßt sich einiges davon gewinnen, noch einmal zurückzugehen auf ältere und heute weiterentwickelte Überlegungen zur Unterscheidung dieser Grundbegriffe. Das kann helfen, ihre Verwendungshorizonte nicht verarmen und nicht überfordern zu lassen. Dazu kann man sich von klassischen und aktuellen philosophischen sprach- und bildtheoretischen Reflexionen unterstützen lassen.

Ziel ist die Öffnung und Fähigkeit zu einem eigenständigen, reflektierten und bewußten Einsatz gestalterischer Verfahren - auch um den wohlfeilen Kurzschlüssen zu entgehen (z.B. »Ein Bild sagt mehr als tausend Worte«).

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GFS1 – Grundlagen Schrift/Typografie

Dozent:in: Prof. Astrid Farmer

Modul		Grundlagen Schrift/Typografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS1
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	qualifizierte Teilnahme (praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Gestalterische, anwendungsorientierte und historische Grundlagen von und mit Schrift. Durch Schrift schreiben und Schrift zeichnen wird das Formverständnis entwickelt und vertieft. Die Anatomie der Buchstaben wird durch das Schreiben mit klassischen und anderen Werkzeugen erfahren und verinnerlicht. Parallel zu den einzelnen Übungen werden Grundzüge der Schriftgeschichte vermittelt.

Ziele und Kompetenzen:

Kennenlernen und Erarbeiten grundlegender Kenntnisse zu Schrift: Gestaltungsgesetze, optische Gesetze, Form, Schwarz- und Weißraum, Klassifizierung von Schrift, Herkunft der Schriftformen.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Arbeit, kleine Dokumentation

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Grundlagen Gestaltung 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS2
Veranstaltungsart		Seminar und Vorlesung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	20	Vor- und Nachbereitung
	47,5	qualifizierte Teilnahme (praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Bitte beachten: Dieser Kurs wird als Blockwoche abgehalten, flankiert von online abgehaltenen Theorieblöcken.

Inhalt:

Die Studierenden erproben anhand abstrakter Stegreifübungen die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und zur Sensibilisierung in der Anwendung der gestalterischen Mittel. Vertiefend werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen begleitet, passend zum jeweiligen Thema.

Ziele und Kompetenzen:

- Erprobung der Gestaltungsparameter zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires, Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche
- Einführung: Semantik der Schrift, Schriftgeschichte und Schriftklassifizierung
- Einführung: Gestaltungsmethodik

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Übung

Art der Veranstaltung:

Seminar und Vorlesung; dieser Kurs wird als Blockwoche abgehalten, flankiert von online abgehaltenen Theorieblöcken.

Anmeldung: automatisch

GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Grundlagen Gestaltung 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS3
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung
Semester	2	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	15	Vor- und Nachbereitung
	90	Prüfungsleistung Praktische Arbeit
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen Gestaltung 1

Inhalt:

Die Studierenden erproben anhand gesellschaftlich aktueller Themen Wissen aufklärend und klar verständlich zu gestalten.

Unterschiedliche Darstellungsweisen werden analysiert und besprochen. Begleitet werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen zu aktuellen Designtrends.

Ziele und Kompetenzen:

- Erprobung von Gestaltung und Wirkungsweisen zur Wissenvermittlung / Informationsdesign
- Gestaltungsfunktionalität

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GFT1 – Labor- undameratechnik

Dozent:in: Rainer Diehl

Modul		Labor- undameratechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFT1
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Vermittlung von technischen Grundlagen der Fotografie (Zusammenhang von Blende und Zeit, Tiefenschärfe, Anwendungsbeispiele verschiedener Objektivbrennweiten usw.), technische Grundlagen der Labortechnik, Einführung in die Schwarz-Weiß-Filmentwicklung und Positivtechnik.

Ziele und Kompetenzen:

Grundlagen der Fotografie und derameratechnik, sowie Arbeit in der schwarz-weiß-Dunkelkammer in Theorie und praktischer Übung.

Aufgaben und Prüfungsleistung:

praktische Übung; erste fotografische Praxis, Erstellung sinnvoller Belichtungskombinationen (gestalterischer Zeit- und Blendeneinsatz), Schwarz-Weiß-Film- und Positiventwicklung, Erstellung eines Kontaktbogens

Art der Veranstaltung: praktische Übung (Präsenz)

Anmeldung: automatisch

GFT2 – Studiotechnik

Dozent:in: Rüdiger Dunker

Modul		Studiotechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFT2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit / Präsentation
Voraussetzungen		Labor- undameratechnik

Inhalt:

Grundlagen der Beleuchtungstechnik. Gestalterische Standpunkte in der Fotografie. Überblick über die Möglichkeiten, Funktionen und Entwicklungen des Mediums. Technische Grundlagen analoger und digitaler Aufnahmesysteme im Umgang mit verschiedenen Lichtsituationen. Bewusster Einsatz und Verständnis des Lichts. Sammeln erster unterstützter Erfahrungen im Umgang mit künstlicher Beleuchtung im Fotostudio.

Ziele und Kompetenzen:

Umgang mit dem Medium Fotografie als Gestaltungsmittel. Reflexion über Sinn und Bedeutung von Fotografie und der Wirkungsweise von Bildern. Bewusster Einsatz von Licht. Präsentation eigener Arbeiten

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Vorstellung eines Fotografen oder fotografischen Standpunkts. Reflexion über die Aussagefähigkeit von Fotografien anhand einer Selbstdarstellung. Bewusste Analyse und Ausführung einer gegebenen Beleuchtungssituation und Bewältigung der damit verbundenen technischen Probleme. Sammeln erster eigener Erfahrungen und Erkundungen der Möglichkeiten im Umgang mit Studioblitztechnik. Anfertigung einer Präsentationsmappe mit eigenen Arbeiten (Praktische Arbeit).

Art der Veranstaltung: Seminar in Präsenz

Anmeldung: automatisch

GI1 – Internetkommunikation

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Modul		Internetkommunikation
Modulkürzel (neue Ordnung)		GI1
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
	30	qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Grundkenntnisse der Funktionsweisen des Internets, online-basierter Medienprodukte und ihrer netzpolitischen Implikationen. Es werden anhand von Videoaufzeichnungen und

dokumentarischen Material die geschichtlichen Voraussetzungen und Bedingungen behandelt, die die Entwicklung des Internets bestimmen. Vergangene und/oder aktuelle Trends werden analysiert und Kriterien für Popularisierung erarbeitet. Anhand aktueller Beispiele wird die Entwicklung der interaktiven Medien verfolgt. Begleitend werden Themen wie Free Software Foundation, Open Source, Creative Commons, Datenschutz, KI und Crypto behandelt.

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Wöchentliche Lektüre, Anwesenheit und Beteiligung an Diskussionen

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GI2 – Design digitaler Medien

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Modul		Design digitaler Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		GI2
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	2	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Die interaktiven Medien und insbesondere das Internet sind von dramatischen Umwälzungsprozessen ergriffen, als deren Folge die Produktionsmittel in Händen weniger, grosser Konzerne gefallen sind, deren Produkte und Waren unsere Daten sind. Wie kann es gelingen uns selbst zu ermächtigen das Netz nach unserem Wünschen zu nutzen und zu gestalten? Wie können wir mit Phänomenen, wie Filterbubbles und dem daraus resultierenden Diktatur der Stochastik umgehen? Wie können wir unserer Aufgabe als Designer:innen nachkommen, die Welt zum Wohle aller zu gestalten?

Making the World a better place: Anhand von selbstgewählten Aufgaben, die geeignet sein könnten, die digitale Welt zu einem besseren Ort machen, werden Studierende in die Grundlagen der digitalen Kommunikation und deren Prozesse und Wirkungsweisen eingeführt. Neben den Grundlagen des Designs digitaler Medien wird vermittelt, Kommunikationsprozesse strategisch zu gestalten und zielgruppenrelevant umzusetzen.

Ziele und Kompetenzen:

Verständnis von digitalen Kommunikationsprozessen. Grundlagen der Kommunikation in sozialen Netzwerken. Sicherer Umgang mit Projektmanagement Tools und den daraus resultierenden Gestaltungsprozessen.

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GPT1 – Drucktechnik

Dozent:in: Nadine Zimmer

Modul		Drucktechnik
Modulkürzel		GPT1
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Im Theorieteil des Kurses beschäftigen wir uns (geteilt in Gruppe A und B) mit ...

- ...manuellen und industriellen Drucktechniken.
- ...der Klärung wichtiger Grundlagen und Fachbegriffe.
- ...dem Workflow im Netzwerk Gestalter – Druckerei – Dienstleister.
- ...Anforderungen und Hürden im Produktionsprozess.
- ...der Qualität und Optimierung von Farbe im Ausdruck.
- ...den Auswirkungen der Weiterverarbeitung auf das Anlegen von Druckdaten.
- ...Entwicklung und Eigenheiten verschiedener Bedruckstoffe.
- ...Geschichte und Entwicklung der Druck- und Satztechnik.

Der praktische Teil des Kurses besteht aus vier Teilen, die mit je maximal 12 Studierenden (Gruppe C, D & E) in der Druckwerkstatt stattfinden. Wir beschäftigen uns mit...

- ...handwerklichen Arbeitsabläufen.
- ...den Möglichkeiten in der Druckwerkstatt (Nutzung von Werkzeugen und Maschinen).
- ...der buchbinderischen Weiterverarbeitung.
- ...den Unterschieden und Qualitäten manueller Drucktechniken.

Ziele und Kompetenzen:

Grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Mitarbeit; praktische Übungen

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GPT2 – DTP-Technik 1

Dozent:in: Marek Slipek

Modul		DTP-Technik 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT2
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Vor- und Nachbereitung
	30	qualifizierte Teilnahme
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (praktische Übung, Referat)
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Es werden technische Grundlagen des Programms Indesign vermittelt – von Layout, Satz und Grafik bis hin zur Druckvorstufe. Sowohl Proportionslehre und Gestaltpsychologie kommen zum Einsatz: als Begründung gestalterischer Entscheidungen und für den Aufbau von Gestaltungssystemen.

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis und Anwendung grundlegender typografischer und grafischer Werkzeuge von Indesign
- Verständnis der Bedeutung eines Rastersystems für das Aufräumen und Strukturieren von Information
- Kenntnis der Gestaltpsychologie beim Layouten

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Anhand kleiner Gestaltungsaufgaben üben Studierende Werkzeuge und Konzepte der Informationsaufbereitung mit Indesign ein. Als Prüfungsleistung gestalten Studierende eine Doppelseite zu einer Person aus dem gestalterisch-gesellschaftlichem Wirkungskreis. Das Ergebnis präsentieren sie als Kurzreferat

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GPT3 – DTP-Technik 2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		DTP-Technik 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT3
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit und Präsentation
Voraussetzungen		DTP-Technik 1

Inhalt:

In den praktischen Übungen erlernen die Studierenden ihre Layoutideen effektiv mittels aktueller Layoutprogramme und einem typografischen Raster modular und teilweise automatisiert und damit zeitsparend umzusetzen und auch professionell für die Druckvorstufe aufzubereiten. Die praktischen Übungen werden von theoretischen Grundlagen zu Typographie, Farbräumen, Bildauflösungen und unterschiedlichen Druckverfahren begleitet.

Ziele und Kompetenzen:

- Vergleich von unterschiedlichen aktuellen Satz- und Layoutprogrammen.
- Satztechniken, Layout, Mikrotypografie und typografisches Vokabular
- Arbeiten mit typografischen Rastersystemen sowie Stil- und Zeichenformaten
- Aufbereiten von Daten für den professionellen Druck

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GTK1 – Textwerkstatt I (Grundlagen)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Einführung ins (wissenschaftliche) Schreiben
Modulkürzel (neue Ordnung)		GTK1
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung und qualifizierte Teilnahme
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung), CA, PÜ
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Die Veranstaltung bietet eine Einführung ins Schreiben und Lesen als welterschließende Kulturtechniken im Kontext gestalterischer Arbeit und führt in Methoden der Lektüre und Kritik anspruchsvoller Texte anhand von klassischen und aktuellen Beispielen ein.

Vor allem aber soll das Seminar Lust und Mut machen, sich lesend und schreibend auszudrücken, sich von Texten unterschiedlichster Art berühren und begeistern zu lassen, die Welt als Text zu entdecken und eigene Streifzüge zu unternehmen - manchmal ganz wörtlich, durch die Stadt, das Netz, die Welt, die eigenen Gedanken. Vergiss ChatGPT und andere Werkzeuge für Second-Hand-Denkende - hier wird selbst gedacht, gelesen und geschrieben! Es geht um Lesen, Schreiben und Denken als Erfahrung, als Abenteuer, als Selbstermächtigung und Befreiung.

Ziele und Kompetenzen:

- Befähigung und Ermutigung zur Lektüre anspruchsvoller Texte
- Lust am Text (Texten von anderen und eigenen Texten)
- Versuche mit manischen Streifzügen, wilden Recherchen, experimentellen Formen des Lesens und Schreibens
- Kritik und Argumentation
- Fähigkeiten in Planung, Aufbau und Konzeption kleinerer und größerer Textprojekte
- Freude für Lesen und Schreiben

Aufgaben:

Verfassen eigener Texte anhand klassischer und zeitgenössischer Beispiele aus Literatur, Kunst, Philosophie und Gestaltung; Übungen zu Lektüre, Schreiben, gegenseitiger, konstruktiver Kritik; Übungen zu Argumentation; Übungen zu Planung, Aufbau und Konzeption kleinerer und größerer Textprojekte

Prüfungsleistung: qualifizierte Teilnahme (Mitarbeit und Erstellen eigener, kleiner Texte)

Ort und Zeit: Gebäude Z, Raum Z112; mittwochs, 15:30 – 17:00 Uhr

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GTK2 – Kommunikationsstrategie

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Modul		Kommunikationsstrategie
Modulkürzel (neue Ordnung)		GTK2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung und qualifizierte Teilnahme
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Dieses Modul vermittelt Grundlagen der strategischen Kommunikation. Es dient als Basis für alle weiteren Angebote, die sich mit Auftragskommunikation beschäftigen.

Anhand von Praxisbeispielen werden die Grundlagen strategischer Kommunikation und ihrer Prozesse vermittelt. Studierende sollen lernen, Kommunikationsprozesse strategisch zu gestalten und zielgruppenrelevant umzusetzen. Sie erarbeiten Consumer Insights und erstellen Zielgruppenanalysen, entwickeln werbliche Kommunikationspunkte und fassen diese in einem Strategic Brief zusammen, welcher dann gestalterisch umgesetzt wird. Anhand dieser sehr konkreten Vermittlung von Arbeitsweisen der Werbeindustrie, wird ihr Einfluss auf die Gesellschaft und deren Wirklichkeitskonstrukte reflektierbar.

Kompetenzen und Lernziele:

Grundkenntnisse über kommunikationsstrategische Überlegungen, über Berufsbild und Aufgaben des Designs

Aufgaben:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GZF1 – Zeichnung und Farbe 1

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Modul		Zeichnung und Farbe 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF1
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	1	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	qualifizierte Teilnahme (praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Die Veranstaltung dient der Entwicklung der eigenen zeichnerischen und malerischen Fähigkeiten. Beziehungen von Figur und Grund, Licht und Schatten, Perspektive, Farbwirkung und Farbkontrasten werden systematisch analysiert und in eigene Gestaltungen eingebracht. Die Wirkungen von Linie, Fläche, Farbe, Struktur und Schraffur werden bewusst gemacht und gezielt eingesetzt. Unterschiedliche Materialien und Techniken werden vorgestellt; sie eröffnen den Studierenden neue Ausdrucksmöglichkeiten. In kurzen Referaten werden ausgewählte künstlerische Positionen in Bezug auf Inhalt und Form analysiert.

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden erarbeiten sich den bewussten Umgang mit malerischen und grafischen Mitteln als Grundlage eines eigenständigen gestalterischen Ansatzes.

Aufgaben:

praktische Übung, qualifizierte Teilnahme (Referat)

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

GZF2 – Ausstellungsrezeption

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler, Prof. Frank Göldner

Modul		Orientierung Ausstellungsrezeption
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF2
Veranstaltungsart		Blockveranstaltung, Exkursion, Übung
Semester	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (Skizzenbuch, Exkursionsbericht)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Exkursionen zu ausgewählten Ausstellungen führen die Studierenden in Kunst- und Designszene der Region ein.

Ziele und Kompetenzen:

Kennenlernen zeitgenössischer und historischer, künstlerischer Positionen, die zusammen mit der eigenen Praxis die Basis für einen reflektierten und eigenständigen gestalterischen Ansatz bilden.

Aufgaben:

Skizzenbuch führen, Exkursionsbericht

Art der Veranstaltung: Präsenz in der ersten Prüfungswoche

Anmeldung: automatisch

GZF3 – Zeichnung und Farbe 2

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler, Nadine Zimmer

Modul		Zeichnung und Farbe 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF3
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung, Workshop
Semester	2	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	15	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Continuous Assessment, Portfolioprüfung
Voraussetzungen		Zeichnung und Farbe 1

Inhalt:

Ziel der Veranstaltung ist es, die eigenständige Bildsprache der Studierenden weiter zu entwickeln. Um das Repertoire zu erweitern, werden künstlerische Strategien wie Abstraktion, Collage, Metamorphose, Verfremdung, Übermalung und Zitat vorgestellt und erprobt. Zu vorgegebenen Themen werden in Versuchsreihen eigene Ideen skizziert. Anhand der Vorstellung und Diskussion der Entwürfe im Plenum wird die jeweils beste Form der Umsetzung ermittelt. Die anschließende Umsetzung von Entwürfen in originalgrafische Drucke (etwa Linol-, Holzschnitt, Radierung) und/oder die (digitale) Ausarbeitung von Entwurfsstudien zur Visualisierung von Ideen (etwa als Realisierung am Tablet, in Illustrator oder Photoshop) fördern das Vorstellungs- und Abstraktionsvermögen.

Ziele und Kompetenzen:

Die je eigene künstlerische Handschrift der Studierenden wird gestärkt. Die Studierenden werden befähigt, gestalterische Konzepte zu formulieren, Projekte zu strukturieren und gestalterische Mittel als Skizze, Studie und Entwurf gezielt einzusetzen.

Aufgaben:

Praktische Arbeit, Illustration und Visualisierung eines vorgegebenen Themas

Art der Veranstaltung: Präsenz in der Blockwoche vom 13. – 17. April 2026, sowie einzelne Termine davor und danach

Anmeldung: automatisch

FAQ-D Tutorium

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz, Luisa Melzer, Lena Gercken

Modul	FAQ-D Tutorium
Veranstaltungsart	Online Seminar
Semester	ALLE
SWS	2

Form: Semesteroffenes Seminar

Inhalt:

Peer-to-Peer-Tutorium im Umgang mit kreativen Softwareprogrammen

Wir helfen euch im Umgang mit den gängigen Softwareprogrammen. Zu den Programmen Photoshop, Illustrator und InDesign gibt eine jeweils eine fundierte Einführung. Danach könnt ihr eure Fragen stellen, die wir mit Schwarmintelligenz beantworten.

Ziele und Kompetenzen:

- Erlernen von unterschiedlichen Programmen, insbesondere Photoshop, Illustrator und InDesign
 - Tipps und Tricks
-

Aufbaumodule

Aus den Aufbaumodulen müssen drei Module belegt werden. Diese dienen dem bereits spezialisierenden Aufbau auf den allgemeinen Grundlagen und der Vorbereitung der Schwerpunkte. Die Wahl der Aufbaumodule entscheidet über die möglichen Schwerpunkte, die anschliessend belegt werden können (siehe auch unter Voraussetzungen der jeweiligen Schwerpunkte → Kapitel »Schwerpunktmodule«).

Im Allgemeinen finden die Aufbaufächer im Wechsel (Sommersemester/Wintersemester) zu den jeweiligen Schwerpunktmodulen statt, für die sie qualifizieren. Bei besonders nachgefragten Aufbau- und Schwerpunktmodulen können diese davon abweichend jedes Semester angeboten werden.

Der Gesamtumfang der drei zu belegenden Aufbaumodule ist 18 SWS und 18 CP.

Zuordnung der Aufbaumodule und Schwerpunkte:

Module → kombinierbare Schwerpunkte

ABB	→ SBR
ADS	→ SGD, SAD
ADW	→ SAD, SBD, SGD
ADM	→ SIM, SKR
AF	→ SF
AKR	→ SKR, SIM

Legende der Modulkürzel (neue Ordnung)

ABB	Aufbaumodul Bewegtbild
ADS	Aufbaumodul Design und Schrift
ADM	Aufbaumodul Digitale Medien
ATD	Aufbaumodul Transmedia Design (ehem. ADW)
AF	Aufbaumodul Fotografie
AKR	Aufbaumodul Kommunikation im Raum
SDT	Schwerpunkt Transmedia Design
STRD	Schwerpunkt Transformation Design
SBR	Schwerpunkt Bewegung und Raum
SGD	Schwerpunkt Grafik-Design
SF	Schwerpunkt Fotografie
SIM	Schwerpunkt Interaktive Medien
SKR	Schwerpunkt Kommunikation im Raum

ABB1 – Motion Graphics

Dozent:in: Tobias Gallé

Modul		Motion Graphics
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB1
Modulkürzel (alte Ordnung)		EMG
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 6	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GBK – Grundlagenmodul Bewegung und Klang

Inhalt:

Im Zentrum des Moduls steht die audiovisuelle Gestaltung zeitbasierter Medienformate – darunter Motion Graphics, Film-Vorspanne, Video-Clips, Trailer, Social-Media-Formate sowie immersive Projektionen.

Gestalterische Konzeption und technische Umsetzung werden anhand aktueller Werkzeuge und Workflows praxisnah vermittelt – von Storyboarding und Produktionsdesign über Kamera, Licht, Audio und non-lineare Postproduktion bis hin zur Entwicklung interaktiver und nicht-linearer Erzählformate.

Ergänzend werden medientheoretische, technologische und gestaltungsrelevante Grundlagen im Bereich virtueller Kameratechniken, KI-generierter Bilderwelten sowie Projektmanagement audiovisueller Produktionen vermittelt. Das Modul versteht sich als praxisorientierte Einführung in das Lehrgebiet Audiovisuelle Medien und bildet eine Schnittstelle zu Raum-, VR/AR- und Interactive Design.

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

- erwerben gestalterische und technische Grundlagen zur Produktion audiovisueller Medieninhalte,
- verstehen die zeitlichen, dramaturgischen und räumlichen Dimensionen von Bewegtbildgestaltung,
- entwickeln kreative Konzepte und führen diese mediengerecht und zielgruppenorientiert um,
- beherrschen klassische und computergestützte Animationstechniken,
- lernen, immersive Räume und narrative Formen (VR/AR, Fulldome) zu gestalten,
- wenden Methoden des Storytellings, Campaigning und Creative Filmmaking an,
- analysieren die gesellschaftliche Wirkung audiovisueller Formate und reflektieren ethische Fragen,
- erwerben Grundlagenwissen zu KI, virtuellen Kameras, Prompt Engineering und Medienanalyse,
- planen, realisieren und dokumentieren eigenständig Bewegtbildprojekte unter professionellen Produktionsbedingungen.

Aufgaben: Praktische Arbeit; Hierzu werden mindestens zwei praktische Aufgaben in den oben aufgeführten Gebieten umgesetzt, die den Nachweis der erfolgreichen Teilnahme erbringen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an t.galle@pikdreier.com bis zum 13. März 2026

ABB2 – Filmgeschichte

Dozent:in: David Borymski

Modul		Filmgeschichte
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB 2
Modulkürzel (alte Ordnung)		FIG
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 6	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung; Referat (qualifizierte Teilnahme)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		GBK – Grundlagenmodul Bewegung und Klang

Inhalt:

Die Faszination, die Film auf uns ausübt, ist wesentlich darauf zurückzuführen, dass wir im Kino Bewegung sehen und wirkliche Geschichten erzählt bekommen (manchmal auch nicht). Dabei sitzen wir einer Täuschung auf, denn uns wird im Kino nur eine Folge unbewegter Einzelbilder vorgeführt; auch die »Realität« des Films (Modelle, Kulissen, Animationen) hat mit der Wirklichkeit wenig zu tun. Das Seminar wird die Geschichte des bewegten Bildes begleiten und dabei verfolgen, welchen Bedingungen sich der Realitätseindruck des Films verdankt: wie die Illusion der Realität auf der Illusion der Bewegung aufbaut. Auf der Website der Fakultät unter Filmgeschichte finden sich die aktuellen online-Skripte der Vorlesung mit Filmen, Erläuterungen, Studienmaterialien und weiterführenden Literaturhinweisen.

Ziele und Kompetenzen:

Historisches Verständnis der Entwicklung des Films und bewegter Bilder; Kompetenz in der Lektüre und Analyse filmischer Techniken und dafür notwendiger handwerklicher Schritte; Kenntnis verschiedener Mittel der Montage und der mise-en scène; in Kenntnis der Filmgeschichte werden damit aktuelle Techniken und Praktiken der Bildproduktion beurteil- und bewertbar.

Aufgaben:

Filmbesprechung; Referat

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an d.borymski@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

ADS1 – Corporate Design Typografie

Dozent:in: Prof. Astrid Farmer

Modul		Corporate Design Typografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADS1
Modulkürzel (alte Ordnung)		CDT
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GFS – Grundlagenmodul Form und Schrift und GPT – Grundlagenmodul Publikationstechnik

Inhalt:

Das Teilmodul vermittelt wesentliche Kenntnisse der Gestaltung eines Zeichens als einer Bild-, Buchstaben- oder Wortmarke. Das Zeichen wird als Signet für ein Unternehmen, eine Institution oder ein Event zur Geschäftsausstattung ausgebaut und/oder findet im Rahmen eines fiktiven Erscheinungsbildes auf unterschiedlichen Medien Anwendung. Dabei werden Fragen und Grundlagen zur Einbindung des Signets in ein Erscheinungsbild und/oder eine Geschäftsausstattung bis hin zur Entwicklung eines Corporate Designs behandelt. Komplexe Corporate-Design-Systeme werden anhand aktueller Beispiele besprochen und analysiert. Der Fokus des Kurses liegt auf Typografie im Rahmen von Corporate-Design-Anwendungen.

Im Sommersemester 2026 wird der Kurs durch einen Typo-Animations-Workshop mit Marek Slipek bereichert (2 x 2h).

Ziele und Kompetenzen:

Befähigung zur Entwicklung und Erstellung eines Erscheinungsbildes vom Zeichen über die Geschäftsausstattung bis zu den Ansätzen eines Corporate Designs.

Aufgaben:

Praktische Arbeit, Kurzvortrag, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an a.farmer@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

Hinweise:

Es ist von Vorteil, die Teilmodule ADS1 + ADS2 gemeinsam zu belegen, da sie sich sinnvoll ergänzen. Aus Erfahrung kann der Kurs für Drittsemester-Studierende, die parallel an der Vorbereitung der Werkschau teilnehmen, in Hinblick auf den Gesamt-Workload nicht empfohlen werden. Gerne berate ich Studierende individuell bei ihrer Kursauswahl. Bitte spricht mich an oder schreibt mir per E-Mail.

ADS2 – Schrift und Typografie

Dozent:in: Prof. Astrid Farmer

Modul		Schrift und Typografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADS2
Modulkürzel (alte Ordnung)		SUT
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 6	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		GFS – Grundlagenmodul Form und Schrift und GPT – Grundlagenmodul Publikationstechnik

Inhalt:

Konzeptionelle und experimentell-künstlerische Auseinandersetzungen mit Schrift werden anhand zahlreicher Beispiele im Kurs thematisiert und diskutiert. Durch Schriftzeichnen und die Gestaltung einer eigenen Schrift entwickeln die Studierenden ihr individuelles Schriftverständnis weiter. Die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Ansätzen und die Gestaltung eines Alphabets schulen die Fähigkeit, wesentliche Qualitäten einer Schrift zu erkennen und anzuwenden. Gemeinsame Besprechungen der verschiedenen Ansätze erweitern das Wissen über Schrift und den Schriftfundus.

Ziele und Kompetenzen:

Die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zu Schrift und Typografie werden vertieft und in einem experimentell-künstlerischen Kontext weiterentwickelt. Konzeptionelle Kompetenzen zur Gestaltung einer eigenen Schrift werden gefördert und der experimentelle Umgang mit Schrift wird durch ein Semesterprojekt geschult.

Aufgaben:

Praktische Übungen, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an a.farmer@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

Hinweis:

Es ist von Vorteil, die Teilmodule ADS1 + ADS2 gemeinsam zu belegen, da sie sich sinnvoll ergänzen.

ATD1 – Advertising Design Basics

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Modul		Advertising Design Basics
Modulkürzel		ADT1
Modulkürzel (alte Ordnung)		ADW1 / ADB
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GTK – Grundlagenmodul Text und Konzeption und GDW – Grundlagenmodul Designwissenschaften

Im Zentrum des Moduls steht die Entwicklung und gestalterische Umsetzung einer transmedialen Kampagne mit gesellschaftlicher Relevanz. Als praxisorientiertes Semesterprojekt bearbeiten die Studierenden in Zweierteams ein realitätsnahes Kommunikationsszenario. Dabei werden strategische, gestalterische und technologische Perspektiven miteinander verknüpft, um eine konsistente Kampagnenidee medienübergreifend umzusetzen.

Zu Beginn erfolgt eine Recherche- und Analysephase aktueller nationaler und internationaler Kampagnen, mit Fokus auf Social-Media-Strategien, visuelle Narration und politische Relevanz. Die Ergebnisse werden in gemeinsamen Präsentationen reflektiert und diskutiert.

In der Umsetzungsphase werden Konzept, Bildsprache, Textstil und Kanalstrategie schrittweise ausgearbeitet und prototypisch realisiert – mit besonderem Augenmerk auf Zielgruppendefinition, mediengerechte Adaption und den Einsatz digitaler Tools, inkl. KI-unterstützter Formate.

Das Modul ist eingebettet in das Lehrgebiet Transmediale Gestaltung, das Marken-, Werbe- und Imagekommunikation im Spannungsfeld von Kreativität, Technologie und gesellschaftlicher Verantwortung betrachtet.

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

Die Studierenden:

- erwerben vertiefte Kenntnisse im Bereich strategischer Auftragskommunikation,
- können gesellschaftlich relevante Themen in transmediale Kommunikationsstrategien überführen,
- entwickeln ganzheitliche Kampagnenkonzepte, die in Tonalität, Bildsprache und Medieneinsatz aufeinander abgestimmt sind,
- wenden Methoden der Zielgruppenanalyse, Wettbewerbsbeobachtung und Wirkungsreflexion an,
- nutzen digitale und KI-gestützte Werkzeuge für die Entwicklung und Umsetzung crossmedialer Maßnahmen,
- verstehen die Wirkung von Designprozessen auf gesellschaftliche Wirklichkeitskonstruktionen,
- reflektieren ethische, interkulturelle und politische Aspekte gestalterischer Kommunikation,
- sind in der Lage, Kommunikationsprojekte eigenverantwortlich und im Team zu planen, umzusetzen und zu evaluieren,
- entwickeln ein kritisches Verständnis für aktuelle Debatten im Kommunikationsdesign und die Rolle von Nachhaltigkeit, Werteorientierung und technologischer Innovation.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

praktische Übungen (Entwurf), Praktische Arbeit und Präsentation

Art der Veranstaltung: Präsenz, ZOOM (nach Absprache zur Abstimmung)**Anmeldung:** per Email an j.hamilius@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

ATD2 – Transmedial Theorie

Dozent:in: Hans-Ulrich Papin

Modul		Transmedia Design Basics
Modulkürzel		ATD2
Modulkürzel (alte Ordnung)		ADW2 / WER
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	(im selben Semester wie das dazugehörige Seminar)
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GTK – Grundlagenmodul Text und Konzeption und GDW – Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:

Das Modul führt in die theoretischen, historischen und medienanalytischen Grundlagen **strategischer Kommunikation und transmedialer Gestaltung** ein. Im Fokus stehen die **Wirkmechanismen und Funktionen von Kampagnenkommunikation**, ihre Einbettung in gesellschaftliche Kontexte sowie die Rolle von Designer:innen in öffentlichen Diskursen.

Behandelt werden Ansätze aus den Bereichen:

- Kommunikations- und Medientheorie
- Cultural Studies & visuelle Kultur
- Werbung und Öffentlichkeitsarbeit im soziopolitischen Spannungsfeld
- Designtheorie (insbesondere mit Blick auf persuasive, ethische und systemische Kommunikation)
- Plattformlogiken, digitale Affordanzen und narrative Strukturen
- KI und Automatisierung in der Contentproduktion
- Kritik der Werbeindustrie und Reflexion realer Gestaltungsmacht

Fallbeispiele, Kampagnenanalysen und aktuelle Diskurse (z. B. über Greenwashing, Corporate Activism, oder kulturelle Aneignung in der Markenkommunikation) vertiefen das theoretische Verständnis.

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

Die Studierenden:

- kennen zentrale Theorien und Modelle der strategischen und transmedialen Kommunikation,
- analysieren Kampagnen unter gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Gesichtspunkten,
- erkennen die impliziten Machtstrukturen und Gestaltungsentscheidungen, die öffentliche Wirklichkeit mitprägen,

- entwickeln ein reflektiertes Verhältnis zur eigenen Rolle als Kommunikationsdesigner:in,
- verstehen die Dynamik digitaler Plattformen, Zielgruppenadressierung und emotionaler Gestaltungsmuster,
- setzen sich kritisch mit Werteorientierung, ethischer Verantwortung und Nachhaltigkeit im Kommunikationsdesign auseinander,
- können theoretische Einsichten in praxisorientierte Konzeption und Projektentwicklung übersetzen.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Referate

Anmeldung: per Email an Uli.papin@web.de bis zum 13. März 2026

ADM1 – Information und Kommunikation

Dozent:in: Stefan Apfel

Modul		Information und Kommunikation
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM1
Modulkürzel (alte Ordnung)		IIK
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	30	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GCT – Grundlagenmodul Computertechnik und GI – Grundlagenmodul Interaktion

Inhalt:

Aufbau von Techniken und Fertigkeiten zum Gestalten komplexer Interfaces (Eingabe und Ausgabe). Das Teilmodul dient der Vorbereitung auf den Schwerpunkt und stellt wesentliches Wissen zum praktischen Arbeiten bereit. Dies ist notwendig, um auch mit einem experimentellen Ansatz auf ausreichende Fertigkeiten zurückgreifen zu können.

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnisse technischer Grundlagen der Gestaltung komplexer Interfaces

Aufgaben:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: teilgeblockt: wöchentliche Präsenz halbes Semester, sowie in der Blockwoche ganztags.

Anmeldung: per email an s.apfel@hs-mannheim.de bis 13. März 2026

ADM2 – Interface und Vernetzung

Dozent:in: Christian Fernandez

Modul		Interface und Vernetzung
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM2
Modulkürzel (alte Ordnung)		IIV
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	(im selben Semester wie das dazugehörige Seminar)
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		GCT – Grundlagenmodul Computertechnik und GI – Grundlagenmodul Interaktion

Inhalt:

Die Veranstaltung führt in die Grundlagen und Methoden des Usability-Engineerings ein und vermittelt neben Grundlagenwissen auch Einblicke in die Praxis. Durch die Arbeit an einem Projekt werden die Studierenden in die Lage versetzt, interaktive Systeme und deren Interfaces zu konzipieren sowie Evaluationsmethoden anzuwenden und dabei neben Usability auch Aspekte wie User Experience und Marketing zu berücksichtigen.

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in Usability-Engineering und User Experience

Aufgaben:

praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an fernandez@graustufen.de bis zum 13. März 2026

AF1 – Foto Design

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Modul		Foto Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		AF1
Modulkürzel (alte Ordnung)		FOD
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung
Semester	3 – 6	(im selben Semester wie das dazugehörige Seminar)
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	45	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		GFT – Grundlagenmodul Fototechnik und GDW –Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:

Verschiedene technische Grundlagen: Brennweitenumrechnung für unterschiedliche Aufnahmeformate, Blendenreihe, Ermittlung der förderlichen Blende, Belichtungsmessung, erforderliche Belichtungskorrekturen. Bewältigung schwieriger Beleuchtungssituationen. Fortgeschrittene gezielte Bildbearbeitung als Gestaltungsmittel. Konzeption und Gestaltung von Bilderserien. Analyse und Anwendung fotografischer Gestaltungsmittel zur Erzeugung gezielt unterschiedlicher Bildwirkung.

Ziele und Kompetenzen:

Ausweitung und Vertiefung des fotografischen Basiswissen aus den vorangegangenen Kursen. Kreative Auseinandersetzung mit der fotografischen Technik. Befähigung zum selbstständigen und selbstverständlichen Umgang mit dem Medium Fotografie. Heranführung an professionelle Arbeitsweise, konzeptionelle Projektplanung, Verfeinerung des gestalterischen Ausdrucks. Präsentation der eigenen Arbeiten in einer Ausstellungssituation.

Aufgaben:

- Bau einer Camera Obscura und deren praktische Erprobung.
- Entwicklung und visuell spannende Umsetzung einer Geschichte in einer Bildserie.
- Nachts – sichtbar machen, was im Dunkeln passiert.
- Gut & Böse. Mithilfe fotografischer Technik (Kamera, Licht) unterschiedliche Bildwirkungen erzielen.
- Ausstellung der Ergebnisse im Rahmen einer Ausstellung.

Art der Veranstaltung: wöchentliche Präsenz + Webex

Anmeldung: per Email an f.goeldner@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

AF2 – Fotogeschichte

Dozent:in: Anne Ackermann

Modul		Fotogeschichte
Modulkürzel (neue Ordnung)		AF2
Modulkürzel (alte Ordnung)		FOG
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar
Semester	3 – 6	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Referat, praktische Übung)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		GFT – Grundlagenmodul Fototechnik und GWD – Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:

Historische Entwicklungen der Fotografie im Kontext gestalterischer Auseinandersetzung

Ziele und Kompetenzen:

- Fundiertes Wissen über die Geschichte der Fotografie als Basis für die eigene gestalterische Praxis
- Weiterentwicklung sprachlicher Ausdrucksfähigkeit im Kontext der Fotografie sowie präziser Analyse historischer Zusammenhänge
- Kompetenz in der Diskussion und Präsentation fotografischer Themen im historischen Kontext und ihrer Wechselwirkungen

Aufgaben:

qualifizierte Teilnahme, Präsentation in Form von Referaten

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an anne@anneackermann.com bis zum 13. März 2026

Schwerpunktmodule

Das Bachelorstudium Kommunikationsdesign bietet die Möglichkeit, sich in drei verschiedenen Schwerpunkten zu spezialisieren. Die Schwerpunkte sind u.a. Grafik-Design, Brand Design, Gesellschafts- u. Unternehmenskommunikation, Bewegung und Raum, Interaktive Medien, Fotografie, und Kommunikation im Raum. Ihnen sind je spezifische Aufbaumodule zugeordnet, die – je nach Schwerpunkt – zuvor belegt werden müssen, wobei manche Aufbaumodule für mehrere Schwerpunkte qualifizieren (siehe Zuordnungstabelle unten, sowie unter Voraussetzungen in den Abschnitten der jeweiligen Schwerpunktmodule).

Die Schwerpunktmodule dienen dazu, das in der Breite in verschiedene Bereiche des Kommunikationsdesigns einführende Studium nun fachlich in der Tiefe zu spezialisieren und anspruchsvolle, voraussetzungsreiche gestalterische Aufgaben auf dem je konkreten Gebiet umsetzen zu lernen. Die individuelle Wahl der Schwerpunkte erlaubt den Studierenden dabei auch ihr eigenes Profil zu formen, Kompetenzen ihren Interessenschwerpunkten entsprechend stärker auszubilden und sich somit für den späteren Beruf als Kommunikationsdesigner:in weiter zu qualifizieren.

Es müssen drei Schwerpunktmodule belegt werden. Die Wahl dreier verschiedener Schwerpunktmodule ermöglicht die Breite der Kompetenzen und Vielfalt der Zugänge zu Medien und möglichen Gegenständen der Gestaltung zu bilden und zugleich zu vertiefen.

Der Gesamtumfang der drei zu belegenden Schwerpunktmodule ist 18 SWS und 24 CP.

Zuordnung der Aufbaumodule und Schwerpunkte:

Module → vorausgesetzte Aufbaumodule

SAD	→ ADS oder ADW
SBR	→ ABB
SBD	→ ADW oder ABB
SF	→ AF
SGD	→ ADS oder ADW
SIM	→ ADM oder AKR
SKR	→ AKR oder ADM

Legende der Modulkürzel (neue Ordnung)

ABB	Aufbaumodul Bewegtbild
ADS	Aufbaumodul Design und Schrift
ADM	Aufbaumodul Digitale Medien
ATD	Aufbaumodul Transmedial Design
AF	Aufbaumodul Fotografie
AKR	Aufbaumodul Kommunikation im Raum
STD	Schwerpunktmodul Transmedia Design
STRD	Schwerpunktmodul Transformation Design
SBR	Schwerpunktmodul Bewegung und Raum
SF	Schwerpunktmodul Fotografie
SGD	Schwerpunktmodul Grafik-Design
SIM	Schwerpunktmodul Interaktive Medien
SKR	Schwerpunktmodul Kommunikation im Raum

SBB – Bewegtbild

Dozent:in: David Borymski

Modul		Schwerpunkt Bewegtbild
Modulkürzel (neue Ordnung)		SBB
Modulkürzel (alte Ordnung)		SBR, BWB
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Bewegtbild (ABB)

Inhalt:

Das Modul bietet eine umfassende Einführung in die Gestaltung und Produktion audiovisueller Medienformate mit besonderem Fokus auf interaktive, immersive und zukunftsweisende Erzählformen. Es verbindet technische Grundlagen mit konzeptionellem Denken und experimenteller Praxis – von klassischen Bewegtbildformaten bis hin zu VR/AR-Erfahrungen, KI-generierten Bildwelten, smarten Räumen und non-linearem Storytelling.

Im Rahmen projektbasierter Lehre setzen sich Studierende mit der Transformation von Raum in Bildraum, der Inszenierung von Zeit, Licht und Dramaturgie sowie mit der Konzeption und Umsetzung multimedialer Inhalte auseinander. Zentrale Lehrinhalte sind unter anderem **Spielformen der Figur-Grund-Interaktion**, **Szenenbild**, **Bildkomposition**, **Drei-Akt-Struktur** sowie **Storytelling** in linearen und nicht-linearen Formaten. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung und Produktion von Social-Media-Formaten, Trailern, Animationen und interaktiven Interfaces.

Die Projekte können dabei **u. a. im neu eingerichteten Mediastudio** realisiert werden, das professionelle Produktionsbedingungen für experimentelle und angewandte Umsetzungen bietet. Theoretische Einblicke in Filmgeschichte, Montage, Mise-en-scène sowie die Analyse gegenwärtiger Medienpraktiken und -technologien (z. B. Promptgraphics) ergänzen die praktische Arbeit.

Das Modul versteht sich als Schnittstelle zwischen audiovisueller Gestaltung, Raum- und Interactive Design und integriert aktuelle Fragestellungen zu Gestaltung, Technologie, Ethik und kultureller Wirksamkeit.

Besonderheit: Das Modul ist interdisziplinär offen und wird häufig in Kooperation mit externen Partnern (Planetarium, Museen, Studios, Labs) oder anderen Studienrichtungen angeboten.

Ziele und Kompetenzen:

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- klassische und computergestützte Techniken der Bewegtbildproduktion sicher anzuwenden (Kamera, Licht, Ton, Schnitt, Postproduktion),
- audiovisuelle Konzepte für Film, Social Media, Trailer, Musikvideo sowie interaktive und immersive Formate zu entwickeln und umzusetzen,
- gestalterische Grundlagen wie **Szenenbild**, **Bildkomposition**, **Figur-Grund-Interaktion**, **Dramaturgie**, **Drei-Akt-Struktur** und **Storytelling** gezielt einzusetzen,

- immersive Medienerlebnisse in VR/AR-Kontexten sowie **nicht-lineare Erzählformen** zu konzipieren und technisch zu realisieren,
- interaktive, nicht-lineare Erzählformen zu entwerfen und mit digitalen Tools zu realisieren,
- neue Technologien wie **KI-generierte Bildwelten**, virtuelle Kameras und **Prompt Engineering** reflektiert und gestalterisch anzuwenden,
- komplexe Medienprojekte im Team zu planen und umzusetzen – **u. a. im neuen Mediastudio**,
- historische, medientheoretische und gesellschaftliche Aspekte audiovisueller Gestaltung einzuordnen und sich gestalterisch im Feld von **Design, Technologie und kultureller Praxis** zu positionieren.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an d.borymski@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

SAD – 360° Campaigning

Dozent:in: Cora Jessica Pereghy

Modul		Schwerpunkt Advertising Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		SAD
Modulkürzel (alte Ordnung)		ADD
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Transmedia Design oder Aufbaumodul Design und Schrift

Inhalt:

Im Sommersemester 2026 werdet ihr zwei zentrale Projekte umsetzen: Zum einen entwickelt ihr eine Kampagne für Weinreben aus ökologischem Anbau für den Kunden Weincampus Neustadt.

Zum anderen wird die Kampagne für die Fakultät für Gestaltung für Schülerinnen und Schüler evolutiv weitergeführt. In diesem Zusammenhang ist das Dekanat ein wichtiger Kunde.

Hierbei erhaltet ihr neben den bisher klassischen Werbemedien einen detaillierten Einblick in ein besonders wichtiges Feld des Advertisings: Social Media.

Das Modul ist dem Lehrgebiet Transmediale Gestaltung zugeordnet, das Marken-, Werbe- und Imagekommunikation im Spannungsfeld von Kreativität, Technologie und gesellschaftlicher Verantwortung betrachtet.

Ziele & Kompetenzen:

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

- Analyse der aktuellen Werbewelt und Entwicklungstendenzen
- Analyse des Wettbewerbs
- Kampagnenentwicklung inkl. Briefing-Erstellung, Strategie, Konzeption, Text, Design, Produktion, Präsentation
- Praktische Erfahrung als Brand Ambassadors an Schulen und Studientagen in Zusammenarbeit mit dem Kurs Kommunikation im Raum von Prof. Dr. Martin Kim
- Präsentationsfähigkeit: Professionelle Vorstellung von Ideen & Konzepten
- Praxisnahe Erfahrung: Arbeiten unter agenturähnlichen Bedingungen

Echte Kunden. Echte Chancen. Und echte Projekte für euer Portfolio.

Aufgaben:

Praktische Arbeit, Präsentation, praktische Umsetzung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an info@corapereghy.com bis zum 13. März 2026

STRD – Transformation Design: Brand Identity und Brand Design (CI/CD)

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul		Schwerpunkt Transformation Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		STRD
Modulkürzel (alte Ordnung)		SBD / SGM
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Transmedia Design oder Aufbaumodul Bewegtbild oder Aufbaumodul Digitale Medien

Inhalt:

Im WS 2025/2026 werden wir ein theoretisch fundiertes und praxisrelevantes Markenentwicklungsprojekt durchführen:

Brand Identity und Brand Design (CI/CD) der Mannheimer Kulturinstitution ALTE FEUERWACHE

Dies in Kooperation mit dem Team der ALTEN FEUERWACHE und teilweise auch direkt in deren Räumen. Mit dabei werden zwei Gründer:innen eines Agentur-StartUps sein, die bei dieser Gelegenheit über ihre Erfahrungen mit der Agenturgründung berichten werden.

Ziele und Kompetenzen:

Aneignung von Kompetenzen zum Thema Brand Identity und Brand Design

- Design Research
- Brand Strategy, Brand Identity / Corporate Identity
- Brand Story Telling
- Brand Design / Corporate Design Exemplarische Visualisierung in ausgewählten Medien.
- Einsicht in die Bedeutung von Teamarbeit, Kooperation und Aufgabenteilung
- Strukturierung und Durchführung einer Kreativ-Präsentation
- Geben und Nehmen von konstruktiver Kritik

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Research, Strategie, Konzeption und Kreation (Entwurf) einer Marke und ihrer Kommunikation;
Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

SF – Fotografie

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Modul		Schwerpunktmodul Fotografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		SF
Modulkürzel (alte Ordnung)		FOT
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Fotografie

Inhalt:

Weitestgehend selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer umfangreichen Fotoarbeit mit individueller Unterstützung bei der Lösung der dabei auftretenden Probleme.

Ziele und Kompetenzen:

Selbstständiges Arbeiten. Aneignung und Vertiefung von spezifischem fotografischem Wissen. Konzeption und professionelle Umsetzung einer eigenständigen, umfangreichen Gestaltungsaufgabe mit dem Medium Fotografie zu einem vorgegebenen Thema. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache. Konzeption und Umsetzung einer passenden Präsentations- und Ausstellungsform für die erstellte Arbeit.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Vorstellung und Diskussion ähnlicher fotografisch/gestalterischer Ansätze. Technische Einführungen und Unterstützung nach Bedarf. Konzeption und Umsetzung einer Ausstellungssituation. Erstellung einer thematisch schlüssigen Serie von mindestens 8 Motiven im Mindestformat 30×40 cm und deren angemessene Präsentation im Rahmen einer Ausstellung.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an f.goeldner@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

SGD – Grafik-Design

Dozent:in: Prof. Astrid Farmer

Modul		Schwerpunkt Grafik Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		SGD
Modulkürzel (alte Ordnung)		TED
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Design und Schrift oder Aufbaumodul Design und Werbung

Inhalt:

Im Schwerpunktmodul Grafik-Design entwickeln die Studierenden im Rahmen eines offen angelegten Dachthemas individuelle Semesterarbeiten. Diese sollten in Umfang und Komplexität anspruchsvoll sein und können in verschiedensten Medien umgesetzt werden. Möglich sind insbesondere komplexe Druckobjekte, wie Bücher, Kataloge, Magazine etc. und auch deren Umsetzung in digitalen Medien. Die individuell gewählten Hauptprojekte werden begleitet und ergänzt durch kleinere Übungen oder Gestaltungsaufgaben, z.B. im Bereich der Plakatgestaltung.

Im Sommersemester 2026 ist Folgendes geplant:

- Gemeinsame Tages-Exkursion nach München zur Ausstellung »Type is Image« der Grafikerin Paula Scher (<https://www.pinakothek-der-moderne.de/ausstellungen/paula-scher>), voraussichtlich am 26. März oder 9. April 2026, bitte beide Tage freihalten. Der Eintritt ist für Studierende kostenlos.
- Im Rahmen des Kurses gemeinsame Teilnahme an einem Plakatwettbewerb (digitale Einreichfrist Ende Juli 2026).
- Individuelle gestalterische Semesterprojekte zu einem vorgegebenen Dachthema. Dieses wird am ersten Kurstag besprochen.
- An einem Kurstermin* findet ganztags (voraussichtlich 9–17 Uhr) ein Workshop der Gestalterin Aurelia Peter aus Zürich statt (www.aureliapeter.ch, Instagram @aurelia.peter). Die Teilnahme ist im Rahmen des Grafik-Design-Kurses verpflichtend. Der Workshop wird über den allgemeinen Mailverteiler angekündigt, sodass mögliche freie Plätze gegebenenfalls auch an Kurseexterne vergeben werden können.
*Der Workshop-Termin wird am ersten Kurstag verbindlich bekanntgegeben, angedacht ist u.a. der 26. März oder 9. April.

Ziele und Kompetenzen:

Entwicklung gestalterischer und konzeptioneller Kompetenzen zur Erstellung komplexer Gestaltungsprojekte, insbesondere im Bereich der Druckobjekte. Kennenlernen, Vertiefen und Anwenden sämtlicher gestalterischer Mittel wie Typografie, Zeichnung, Illustration, Fotografie oder Schaubilder und deren Anwendungen in unterschiedlichen Medien.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Arbeit, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an a.farmer@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

SIM – Interaktive Medien

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Modul		Schwerpunkt Interaktive Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		SIM
Modulkürzel (alte Ordnung)		IAD
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Digitale Medien oder Aufbaumodul Kommunikation im Raum

Inhalt:

Das Schwerpunktmodul Interaktive Medien widmet sich aktuellen, zukunftsweisenden Themen. Im Zentrum steht die Anwendung von Künstlicher Intelligenz im Bereich interaktiver Medien. Daneben wird ein Block zum Screendesign angeboten, sowie einen offenen Teil zu aktuellen Entwicklungen der digitalen Medien. Ob ein eigenständiges KI-Projekt entwickelt werden soll oder ein klassisches Screendesign (ev. mit KI) erstellt wird – beides ist möglich.

Installationen mit KI

Künstliche Intelligenz ist nicht nur ein Werkzeug – sie ist ein Kreativmotor. Sie ermöglicht es Menschen ohne tiefes technisches Know-how, anspruchsvolle interaktive Projekte umzusetzen, die vor wenigen Jahren nur in großen Entwicklerteams möglich gewesen wären. Im Kurs lernen Sie, KI gezielt in den kreativen Prozess einzubinden: von der automatischen Generierung von Code über die Entwicklung dynamischer Interfaces bis hin zur Gestaltung immersiver Installationen und Erlebnisse.

Screendesign

Der zweite Schwerpunkt liegt auf Screendesign. In einer begleitenden Vorlesung werden grundlegende Themen vermittelt: Gestalt Principles, Screendesign Best Practices, Design Systems und Screendesign Usage. Wer eine Website, eine App oder ein anderes Interface entwickeln möchte, ist hier genau richtig. Auch experimentelle Projekte sind willkommen – insbesondere dann, wenn sie mit KI weitergedacht und umgesetzt werden.

Aktuelle Themen

Um im Bereich digitaler Medien stets am Puls der Zeit zu bleiben, gibt es einen wöchentlichen Block (10:30–11:15), in dem wir gemeinsam über aktuelle Fragestellungen diskutieren – sei es gesellschaftlich, rechtlich, wirtschaftlich oder technologisch. Dieser Teil orientiert sich ein wenig an Internetkommunikation aus dem ersten Semester, soll aber stärker von Austausch und Diskussion leben. Die Teilnahme ist freiwillig, aber wir hoffen, dass die Themen spannend genug sind, um viele einzubeziehen.

Weitere Infos im SIM Channel auf dem Discord Server des MAD Lab. Invite: <https://discord.gg/hEKwVuuBAu>

Organisation

Der Kurs findet donnerstags von 8:00 bis 13:00 Uhr statt. Informatik-Studierende können das Modul als Wahlfach von 9:45 bis 13:00 Uhr belegen. Von 8:00 bis 9:45 stehen über das Formular unter <https://bit.ly/habuSlots> 30-minütige Termine für individuelle Projektbesprechungen zur Verfügung. Diese können einzeln oder in Gruppen wahrgenommen werden. Alle sind eingeladen, an diesen Gesprächen teilzunehmen – denn oft lernt man am meisten aus den Projekten anderer.

Ziele und Kompetenzen:

Wertschätzung experimenteller, ergebnisoffener Herangehensweisen in technisch basierten interaktiven Arbeiten. Zusammenhang zwischen eigenem Ausdruck und technischen Möglichkeiten erfahren.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Arbeit, Projektarbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an woe@hs-mannheim.de, Betreff bis zum 13. März 2026

SKR1 – Ausstellungsprojekt Berlin

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Modul		Schwerpunkt Kommunikation im Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		SKR
Modulkürzel (alte Ordnung)		HKR
Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Digitale Medien oder Aufbaumodul Kommunikation im Raum

Inhalt:

Eine Ausstellung und Social Media für die Abguss-Sammlung Berlin, die in einem zweiwöchigen Block in Berlin entworfen und aufgebaut wird.

Ziele und Kompetenzen:

Es gibt in diesem Kurs die seltene Möglichkeit die eigenen Entwürfe gebaut umzusetzen, selber Rauminstallationen zu bauen und Erfahrungen mit Konstruktion und Handwerk zu sammeln. Raum erfährt man erst richtig wenn man im gebauten Raum steht und ihn in seiner Größe und Proportion sehen und spüren kann.

Aufgaben:

Praktische Arbeit; ein innovativer Aspekt in der Umsetzung sollte berücksichtigt werden.

Art der Veranstaltung: Präsenz, plus Vorbesprechung

Vorbesprechung: Di., 31.03.2026 10:15 – 11:15 Uhr in Raum 056

Hauptteil (Block): 07.–17. April in Berlin (inkl. Wochenende!)

Anmeldung: alle Plätze sind vergeben

SKR2 – Ausstellungsprojekt Antandros

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Modul	Schwerpunkt Kommunikation im Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)	SKR
Modulkürzel (alte Ordnung)	HKR

Veranstaltungsart		Seminar, Projektarbeit
Semester	4 – 7	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand	67,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	142,5	Prüfungsleistung (Projektarbeit)
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Aufbaumodul Digitale Medien oder Aufbaumodul Kommunikation im Raum

Inhalt:

Eine Ausstellung, Filmdokumentation und Social Media für die Archäologische Grabung in Antandros (Altinoluk) Türkei, die in einem zweiwöchigen Block vor Ort entworfen und aufgebaut wird.

Ziele und Kompetenzen:

Es gibt in diesem Kurs die seltene Möglichkeit die eigenen Entwürfe gebaut umzusetzen, selber Rauminstallationen zu bauen und Erfahrungen mit Konstruktion und Handwerk zu sammeln. Raum erfährt man erst richtig wenn man im gebauten Raum steht und ihn in seiner Größe und Proportion sehen und spüren kann.

Aufgaben:

Praktische Arbeit; ein innovativer Aspekt in der Umsetzung sollte berücksichtigt werden.

Art der Veranstaltung: Präsenz, plus Vorbesprechung

Vorbesprechung: Di., 31.03.2026 11:30 – 12:30 Uhr in Raum 056

Hauptteil (Block): 10.–16. April in Berlin (inkl. Wochenende!)

Anmeldung: alle Plätze sind vergeben

Kontextmodule

Die Kontextmodule bilden den Rahmen des Studiums und vermitteln die kulturwissenschaftlichen, gesellschaftlichen, rechtlichen, designtheoretischen, (fremd-)sprachlichen und psychologischen Grundlagen des Kommunikationsdesigns.

Als trans- und interdisziplinärer Arbeitsbereich setzt sich das Kommunikationsdesign aus einer Vielzahl an disziplinären und inhaltlichen Perspektiven und Gegenständen zusammen, welche im Rahmen der Kontextmodule in ihrer Eigenständigkeit vermittelt werden. Die Auseinandersetzung mit diesen Kontexten bereitet auf den komplexen beruflichen Alltag sowie die vielfältigen gesellschaftlichen und kulturellen Dimensionen des gestalterischen Wirkens des Kommunikationsdesigns vor und schult das Reflexionsvermögen in unübersichtlichen, komplexen sozialen Zusammenhängen.

Die Kontextmodule sollen zwischen dem 3. und 7. Semester belegt werden. Der Gesamtumfang der Kontextmodule ist 30 SWS und 38 CP.

KAL – Tools for Conviviality: Übungen, Experimente, Erkundungen

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Soziologie Vorlesung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KALV + KALS
Modulkürzel (alte Ordnung)		KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3-7	
SWS	2+2	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit (zusammen mit dem Seminar)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

1973 schrieb Ivan Illich das Buch »Tools for Conviviality« ('Werkzeuge für Konvivialität') das heute zu den bedeutendsten Klassikern der Technologiekritik zählt. Seine Diagnose könnte aktueller nicht sein - hat er sie wirklich vor über 50 Jahren geschrieben? - : die Entwicklung der Technologien und Institutionen der industriellen, globalisierten, kapitalistischen Weltgesellschaft, kurz und weit gefasst: Werkzeuge der Menschen, der Gesellschaft, haben sich gegen sie, die Menschen und die Gesellschaft gewendet. Was einmal zur Erleichterung der Arbeit der Menschen erfunden worden war, dient nun sich selbst; ja schlimmer: die Menschen dienen mehr den Werkzeugen, den Institutionen als umgekehrt, die Mensch-Werkzeug-Beziehung wurde eine neue Form der Sklaverei, statt von dieser zu befreien. Was die Menschen bräuchten, so Illich, wären »new tools to work *with* rather than tools that 'work' *for* them« (10).

Es braucht Werkzeuge, die uns helfen, uns auszudrücken, die Welt zu einer besseren zu gestalten, uns zu befreien, und Werkzeuge die selbst schon verhindern, dass Menschen sich oder andere unterdrücken, ausbeuten, für sich oder andere arbeiten lassen.

Das Ziel dieser neuen Werkzeuge: »Konvivialität« - Formen des freien, sich gegenseitig bereichernden, lustvollen, geselligen Zusammenlebens, die durch autonomen, freien, kreativen Austausch unter den Menschen und mit ihrer Umwelt geprägt sind. Das bedeutet nichts weniger als eine vollständige Umwälzung der Bildungssysteme, der Institutionen, Kritik und Analyse bestehender Ausbeutungszusammenhänge, und experimentelle Erprobung neuer Werkzeuge.

Sommersemester 2026

Die Veranstaltung ist die Fortsetzung und Weiterentwicklung der Veranstaltung aus dem zurückliegenden Wintersemester (aber: keine Vorkenntnisse nötig). Aufbauend auf den Erfahrungen aus vorangegangenen Arbeiten wird das Verhältnis von Vorlesung und Übung umgekehrt: die praktische Übung steht im Zentrum der Arbeit! Anhand der Lektüre von Illich und anderer kleiner Texte soll der Versuch unternommen werden, Illichs Kritik auf die heutige Gesellschaft zu übertragen und praktisch erkundend zu überlegen, wie man seinen Hinweisen folgend die schlechten Werkzeuge erkennen und neue erfinden könnte. Welche Ideen, Formen und konkreten Werkzeuge brauchen wir für eine konviviale, freie Gesellschaft heute? Und wie lassen sie sich ganz konkret erproben? Das langfristige Ziel ist eine Art kritisch-experimentelles Kompendium, ein Katalog an Werkzeugen (ähnlich eines Whole Earth Catalogue) für Konvivialität heute, die von uns in eigener Erfahrung und Versuchsanordnungen erprobt werden.

Beispiele für Themen und Übungen: Rituale, Feste/Feiern, Beziehungsformen, Konsensorientierte Entscheidungsfindung, Essen/Kochen, Wohnen, Schenken/Tauschen, Mutual Aid, Formen der Solidarität, usw.

Bitte beachten: Die Veranstaltung bildet Synergien mit der Vertiefungsveranstaltungen »Something's cooking!« im Sommersemester 2026. Der Besuch beider Veranstaltungen ist *keine Voraussetzung* aber bietet sich an und intensiviert Erfahrungs- und Arbeitszusammenhänge.

Ziele und Kompetenzen:

Theoretische, praktische, empirische und methodische Reflexion experimenteller, philosophischer und künstlerischer Zugänge zu Gesellschaft und Lebenswelt; analytische Reflexion und Darstellung gesellschaftlicher, medialer und technologischer Wandlungsprozesse; Entwicklung eigener Fragestellung für (neue) Handlungsfelder eines kritischen Kommunikationsdesigns; künstlerisch-forschendes Ausdrucksvermögen; Erweiterung und Schärfung von Bewusstsein und Aufmerksamkeit für die lebensweltlichen Grundlagen als wesentlicher Kontexte menschlichen Daseins; Übung in Konvivialität.

Aufgaben:

Lektüre; praktische Übungen; Teilnahme und Teilgabe; künstlerische Experimente; Prüfungs- und Studienleistungen: praktische Arbeit, semesterbegleitend.

Art der Veranstaltung: Präsenz, Experimente und Interventionen; die aktive Teilnahme ist Teil der Studien- und Prüfungsleistungen

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

Ort: Gebäude Z, Raum Z102

Zeit: Dienstags, 15:30 - ca. 18:30 Uhr

KDT1 – Bild- und Medientheorie

Dozent:in: Annie Kurz

Modul

Modulkürzel (neue Ordnung)		KDT1
Modulkürzel (alte Ordnung)		KM2, DMG
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3 – 7	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	33,7	Präsenz
	26,3	Vor- und Nachbereitung
	30	qualifizierte Teilnahme (Referat)
Art der Studienleistung		Referat
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Das Teilmodul vermittelt Grundlagen sowohl klassischer als auch zeitgenössischer Bild- und Medientheorien und veranschaulicht exemplarisch die Praxis der theoretischen Analyse. Als empirischer Untersuchungsgegenstand werden »Apps gegen Apps« (Kurz 2020) herangezogen. Im Zentrum der kritischen Auseinandersetzung mit der Kulturindustrie der Gegenwart stehen insbesondere philosophische Ansätze aus der Semiotik und der Phänomenologie. Medien- und bildtheoretische Positionen werden im gesellschaftlichen und historischen Kontext vorgestellt und reflektiert.

Ziele und Kompetenzen:

Vermittlung grundlegender medientheoretischer Kenntnisse; Anwendung analytischer und kritischer Fähigkeiten im gesellschaftlichen und medialen Kontext sowie im Kontext von Kunst und Design. Entwicklung der Lesekompetenz visueller Bildsprachen; vertieftes Verständnis medialer Vermittlungsmechanismen.

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Qualifizierte Teilnahme, Referat, exemplarische Analyse visueller Kommunikation mithilfe bildsemiotischer Methoden sowie der »App Walkthrough-Methode« (Ben Light, Jean Burgess, and Stefanie Duguay, 2018).

Art der Veranstaltung: vorwiegend online!

Anmeldung: per E-Mail an anikurz@gmail.com bis zum 13. März 2026

KDT2 – Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie

Dozent:in: Annie Kurz

Modul		Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie
Modulkürzel (neue Ordnung)		KDT2
Modulkürzel (alte Ordnung)		KM3, DMG
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3 – 7	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	33,7	Präsenz
	56,3	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Hausarbeit, Klausur
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Das Modul widmet sich der theoretischen Auseinandersetzung mit Walter Benjamins Aufsatz »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« und überträgt dessen Thesen auf die Bedingungen zeitgenössischer Medienkulturen. Anhand zeitgenössischer Beispiele – etwa KI-generierter Kunst, algorithmischer Bildproduktion oder digitaler Avatare – werden Begriffe wie Aura, Authentizität und Rezeption neu kontextualisiert. Der Fokus liegt auf der Frage, wie Medien die Rolle des Subjekts in der Bildproduktion und -wahrnehmung transformieren. Philosophische Grundlagen aus kritischer Theorie und Medientheorie bilden den theoretischen Rahmen.

Ziele und Kompetenzen:

Einführung in zentrale Begriffe der medienphilosophischen Bildtheorie Walter Benjamins mit Verständnis für den Wandel von Bildmedien im digitalen (und biokybernetischen) Zeitalter. Entwicklung eines kritischen Blicks auf Reproduzierbarkeit, Autorschaft und Materialität digitaler und KI-Kunst. Fähigkeit zur Analyse komplexer medialer Phänomene unter Anwendung geeigneter Theoriemodelle.

Aufgaben:

Qualifizierte Teilnahme, kurzer Aufsatz (vsl. handgeschrieben): Analyse eines digitalen Bildphänomens (z. B. Face Filter, Deepfake, KI-Kunstwerke) mit Reflektion zur Relevanz Benjamins Thesen im Kontext gegenwärtiger digitaler Kulturindustrien.

Art der Veranstaltung: vorwiegend online

Anmeldung: per E-Mail an anikurz@gmail.com bis zum 13. März 2026

KE – Experimentelles Leben (Vorlesung + Übung)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Experimentalität Vorlesung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KEV
Modulkürzel (alte Ordnung)		KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3-7	
SWS	2+2	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit / Portfolioprüfung (gemeinsam mit dem Seminar!)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Die Zeit der Lebenskünstler:innen, derjenigen, die ihr eigenes Leben zu einem Werk gemacht und sich diesem ganz verpflichtet haben, scheint vorbei. Und mit ihr auch eine utopischer Alternativmodelle des Zusammenlebens. Was haben wir als erstes verloren? Der Siegeszug der sogenannten modernen Welt, eine 'Ästhetisierung des Alltags' oder Selbstoptimierung nach Wille und Vorstellung großer Konzerne wird als schaler 'Ersatz' hingenommen und die damit einhergehende Vernichtung der Künste auf praktisch allen Gebieten und der Verlust der freien Bildung zu Gunsten strategischer Qualifikation als technologischer Fortschritt gefeiert und von Institutionen (Hochschulen eingeschlossen) gefordert und propagiert.

Unter diesen Bedingungen stellt sich die Frage, ob eine Gestaltung des eigenen Lebens überhaupt noch möglich ist. Denn: der Griff der zugerichteten und zurichtenden Welt bis hinein ins Eigene scheint vollständig, unausweichlich und irreversibel.

Die Vorlesung im Modul »Experimentalität« widmet sich in diesem Semester, anschließend an das Wintersemester, mit einer Fortführung der Frage nach dem »experimentellen Leben«. Um dem totalen Zugriff zu entkommen braucht es radikale Versuche. Anhand von Beispielen solcher aus den bildenden Künsten, der Literatur, Philosophie und sozial engagierten Kulturwissenschaften werden wir uns die Fragen stellen, wie sich zum einen die Zwänge der Systeme beobachten und befragen lassen, und zum anderen wie sich darin Freiräume, Spielräume, Bewegungsmöglichkeiten entwickeln lassen.

Die Vorlesung sucht, dokumentiert und entwickelt experimentelle Anordnungen, welche sich im je eigenen Leben nur zeigen und versuchen lassen. Durchweg wird hier »Experimentalität« aber nicht als ein Modus des Wissenschaftlichen oder Technischen, sondern eine Haltung der Kunst gedacht. Die Ahnung, als Ausgangspunkt, ist: Experimentelles Leben kann nur als künstlerisches, poetisches Leben, das Leben nur als Lebenskunst befragt und gestaltet werden. Noch lange nicht ausgemacht ist, ob ein solcher Versuch gelingen kann oder was dabei 'herauskommt'. Die ernsthaftesten Zweifel müssen angebracht werden, ob es innerhalb von Institutionen wie Hochschulen und selbst noch an Fakultäten für Gestaltung möglich ist, an solchen Fragen zu arbeiten. Aber was bleibt uns anderes übrig, als es zumindest zu versuchen?

In Vorlesung und begleitenden Übungen, beobachtend, diskutierend, experimentierend, (ein)übend die Gegenbewegung: die Ausweitung der Handlungszone, das ganze Leben zum experimentellen-künstlerischen Atelier, zum Erfahrungsraum, zum Material und Gegenstand künstlerischer Praxis und epistemischer Reflexion zu machen.

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnis von künstlerischen Positionen im Bereich experimenteller Lebenskunst; Kenntnis und Übung experimenteller Verfahren und Ansätze zwischen Kunst und Gestaltung; kulturwissenschaftliches Reflexions- und Analysevermögen; philosophische, methodologische und kritische Reflexion gestalterischer Prozesse; sprachlich-begriffliches und künstlerisch-fragendes Darstellungsvermögen gegenwärtiger sozialer und kultureller Zusammenhänge; Fähigkeit zu Kultur- und Ideologiekritik; Praxis künstlerischer Lebensformen; Ermutigung zu eigenen Zugängen zu Lebenskunst.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Vor- und Nachbereitung, Textlektüre, praktische Übungen, Textaufgaben, Versuchsreihen;
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Voraussetzungen: Mut, Verwegenheit, Experimentierfreude, Begeisterung für experimentelles, künstlerisch-forschendes und lebenspraktisches Arbeiten und das eigene Leben, zumindest einmal versuchsweise, als Lebenskunst zu verstehen!

Art der Veranstaltung: Präsenz, draußen, drinnen (an der Hochschule sowie ggf. an anderen Orten in Mannheim und Umgebung)

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

Ort: Zeichensaal, Gebäude C, Raum C411

Zeit: Montags, 15:30 - 18:30 Uhr (Vorlesung+Praxis)

KFS – English for Design

Lecturer: Sabine Maurer-Neubert, M.A.

Modul		Kontextmodul Fremdsprache
Modulkürzel (neue Ordnung)		KFS
Modulkürzel (alte Ordnung)		FSP
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Presence (mandatory)
	45	Preparation and follow-up
	60	Examination requirements
Art der Prüfungsleistung		Written exam, presentation, and continuous assessment
Voraussetzungen		English Language level B2 (acc. to CEFR)

Contents:

The course »English for Design« is a class taught in English about design.

It is decisive for a designer to communicate appropriately about the different design fields in English, using proper vocabulary and mastering complex language structures. In this class we will not only discuss design topics and improve linguistic skills but will deal with writing suitable documents and practise negotiation competences as well. Any design topic can be subject of in-depth discussions and studies, e.g. editorial design, illustration, animation, urban design and street art, photography, UI/UX design, branding - depending on the interests of the participants.

If considered necessary, grammatical structures will be reviewed.

Effective presentations will also be dealt with as well as giving feedback or practise team building measures to ensure the students' aptitude to function in a future workplace.

Learning objectives and competencies:

Foreign language proficiency on level 2

Assignments: Continuous assessment, presentation, final exam

Seminar type: Presence (mandatory);

The course starts one week after the official beginning of the semester:

On Wed., March 25, 2026, at 1:40 p.m.

Enrollment: via **MOODLE** <https://moodle.hs-mannheim.de/user/index.php?id=3922>
or via e-mail to s.maurer-neubert@th-mannheim.de until March 25, 2026.

Neben dem explizit für Kommunikationsdesigner:innen angebotenen Kurs »English for Design« können hier auch andere Sprachen aus dem Programm des Sprachenzentrums der Hochschule Mannheim gewählt werden, wie etwa Französisch, Spanisch, Portugiesisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch etc.

Das Angebot möglicher Fremdsprachen ist im Sprachzentrum der Hochschule einsehbar:
<https://www.hs-mannheim.de/die-hochschule/studium-und-lehre/sprachenzentrum.html>

KP – Psychologie

Dozent:in: Prof. Dr. Santos-Stubbe (Sozialwesen)

Modul		Psychologie Vorlesung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KP
Modulkürzel (alte Ordnung)		KPV/KPÜ, PSY
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Klausur, Hausarbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Siehe Fakultät für Sozialwesen

Ziele und Kompetenzen:

Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie.

Aufgaben:

Lektüre, Recherche, Diskussion, Hausarbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an c.santos-stubbe@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

KR1 – Recht Grundlagen

Dozent:in: Kai Klebba

Modul		Recht Grundlagen
Modulkürzel (neue Ordnung)		KR1
Modulkürzel (alte Ordnung)		UIR
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	4 – 7	
SWS	2	Vorlesung
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	37,5	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Klausur (90 Minuten)
Voraussetzungen		Recht (Grundlagen)

Inhalt:

- Praxisnahe allgemeine Rechtsgrundlagen für Kreative im Lichte des Rechts des geistigen Eigentums (Urheberrecht, Markenrecht, Geschmacksmusterrecht, Gebrauchsmusterrecht, Patentrecht)
- Allgemeine und Besondere Vertragsgestaltung bei Kreativen (Vertragsarten, Lizenzrecht, Rechtekataloge, Vergütungsmodelle, Besonderheiten im kaufmännischen Rechtsverkehr)

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in designrelevanten und allgemeinen Rechtsgebieten

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung, Klausur (90 Min)

Art der Veranstaltung: Überwiegend Online! (erster und letzter Veranstaltungstermin in Präsenz)

Anmeldung: per Email klebba@glori.legal bis zum 13. März 2026

KR2 – Recht und Existenzgründung

Dozent:in: Andreas Heinrich

Modul		Recht und Existenzgründung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KR2
Modulkürzel (alte Ordnung)		UIR
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	4 – 7	
SWS	2	Vorlesung
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	30	Vor- und Nachbereitung
	37,5	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Klausur (90 Minuten)
Voraussetzungen		KR1

Inhalt:

Das Modul vermittelt grundlegendes rechtliches und betriebswirtschaftliches Wissen für die berufliche Selbstständigkeit im kreativen Umfeld. Ziel ist es, Studierende auf eine eigenverantwortliche berufliche Praxis in Design, Medien und verwandten Bereichen vorzubereiten.

Im Fokus stehen Fragen rund um Gründungsformen, Honorargestaltung, Steuern und Versicherungen sowie Fördermöglichkeiten für kreative Gründungsvorhaben.

Ergänzt wird das Modul durch praxisnahe Einblicke durch Gastvorträge von Gründer:innen und Unternehmer:innen sowie Vertreter:innen aus der Gründungsförderung oder angrenzenden Disziplinen.

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

- kennen rechtliche Grundlagen für den Einstieg in die berufliche Selbstständigkeit,
- verstehen die Unterschiede zwischen freiberuflicher Tätigkeit und gewerblichen Strukturen,
- verstehen die Grundlagen der auf sie zukommenden Steuerangelegenheiten,
- lernen geeignete Förder- und Finanzierungsinstrumente für kreative Gründungsideen kennen,
- gewinnen Sicherheit im professionellen Umgang mit Auftraggeber:innen, Agenturen und öffentlichen Institutionen,
- gewinnen durch Gastvorträge von Gründer:innen und Unternehmer:innen Einblicke aus der Praxis

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung, Klausur (90 Min)

Art der Veranstaltung: in Präsenz, bei Bedarf online

Anmeldung: per Email andy@dievonquaer.de bis zum 13. März 2026

KSP1 – Textwerkstatt II für Fortgeschrittene

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen
Modulkürzel (neue Ordnung)		KSP1
Modulkürzel (alte Ordnung)		BLS
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 4	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand	33,7	Präsenz
	15	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme
	41,3	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Hausarbeit, Continuous Assessment
Voraussetzungen		GTK – Grundlagenmodul Text und Konzept

Inhalt:

Die Textwerkstatt für Fortgeschrittene setzt die Arbeit aus der Textwerkstatt I im Hinblick auf Stil, Ausdruck, Aufbau und Schreibweisen literarischer und künstlerisch-wissenschaftlicher Texte im erweiterten Bereich des Kommunikationsdesigns fort. Zentral ist dabei jedoch die Entwicklung eigener Ausdrucksformen, Mut zu finden, zur Aneignenden, freien Sprachkompetenz (lesend, schreibend, sprechend). Die Veranstaltung besteht aus gemeinsamen Lektüren, Schreibübungen und Reflexion. Wir arbeiten dabei auch an der Fähigkeit zum gegenseitigen Feedback und gegenseitiger Unterstützung individueller oder gemeinsamer Schreibprojekte. Wesentliches Kriterium der Arbeit und Maßstab: Lust am Text!

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis und Kritik von Stil, Ausdruck und Schreibweise unterschiedlicher literarischer Gattungen
- Mut und Befähigung zu eigenem Schreiben
- Einübung in die Praxis als Lesende:r/Schreibende:r
- Kenntnisse und Kritik von Konventionen literarischer Texte
- Kompetentes Feedback und gegenseitige Unterstützung in Schreibprojekten

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Vertiefende Übungen zum Lesen und Schreiben eigener Texte; Übungen zu Stil, Ausdruck, Aufbau und Schreibweise verschiedener Textgattungen; intensive, kollektive Lektüreerfahrungen; Übungen zur gegenseitigen Unterstützung und Kritik beim Verfassen eigener Texte

Art der Veranstaltung: Präsenz in der Blockwoche vom 13. – 17. April 2026, jeweils 10 - 18 Uhr, Präsenz ist Teil der Prüfungsleistung

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026; die Teilnehmer:innenzahl ist auf 30 Personen beschränkt.

KSP2 – Präsentationstechnik

Dozent:in: Simone Müller

Modul		Präsentationstechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		KSP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	4 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Voraussetzungen		GTK – Grundlagenmodul Text und Konzept

Inhalt:

In diesem Teilmodul werden Fähigkeiten im Bereich der Körpersprache, Einsatz von Atmung, Stimme, Haltung und Bewegung durch gezielte Übungen vermittelt. Zum Einsatz kommen Körperarbeit, Stimmtraining und Schauspieltechniken. Die Studierenden erhalten Einblicke in Kommunikationsformen (verbal, nonverbal, paraverbal) und Kommunikationsmodelle und reflektieren die Präsentationen unter diesem Aspekt.

Die Veranstaltung gliedert sich in eine kurze theoretische Einführung und 3 Praxisblöcke.

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden erkennen eigene Stärken und Unsicherheiten, entwickeln Strategien, damit umzugehen und finden einen eigenen Stil. Sie gewinnen an Sicherheit und Souveränität im Auftritt und können Inhalte/ Sprachstil /Vorgehensweise an gegebene Kontextfaktoren/Zielgruppen anpassen.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Übung. Die Studierenden halten je einen kleinen Impulsvortrag und 2 Präsentationen, mit einem frei gewählten und einem vorgegebenen Thema.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an s.mueller@lba.hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

Vertiefungsmodule

Wahlpflichtmodule

Die Wahlmodule dienen der Vertiefung und Erweiterung der in den Grundlagenmodulen vermittelten und erlernten Inhalte, Methoden, Theorien, Techniken und konzeptionellen Fähigkeiten. Neben den Aufbaufächern, welche bestimmte Schwerpunkte vorbereiten, dienen die Vertiefungsmodule der komplementären (Erweiterung) oder verstärkenden (Spezialisierung) Vertiefung in verschiedenen theoretischen und praktischen Bereichen des Kommunikationsdesigns und dafür konstitutiver Disziplinen. Je nach Wahl der Vertiefungsmodule können so den individuellen Interessen entsprechende Ausrichtungen des Studiums verfolgt werden.

Aus dem Angebot der Vertiefungsmodule müssen im Laufe des Studiums 30 CP erreicht werden. Voraussetzung für die Vertiefungsmodule ist der erfolgreiche Abschluss der Grundlagen.

Die verschiedenen Vertiefungsmodule können als Wahlpflichtmodule entsprechend den Möglichkeiten jedes Semester oder im Wechsel (Wintersemester/Sommersemester) angeboten werden.

VFA-3D – 3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

Dozent:in: Teresa Hoffmann

Modul		Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFI-3D
Modulkürzel (alte Ordnung)		VFA, V3D
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Für Anfänger beginnt der Kurs mit einer kurzen Einführung in 2D-Animation um die nötigen Grundlagen für 3D-Animation zu schaffen. Den Kern der Veranstaltung bildet das Modellieren mit einfachen geometrischen Grundobjekten aber auch von organischen Körpern, Texturierung, unterschiedliche Animationsmethoden, das Ausleuchten einer Szene und das Rendering von Sequenzen. Fortgeschrittene lernen den Weg zu einer Character-Animation. Das umfasst eine zeichnerische Entwicklung des Characters, Modeling, UV-Setup, Texturierung, Rigging und die eigentliche Animation.

Ziele und Kompetenzen:

Der Kurs bildet einen Einstieg in die Welt der 3D-Animation und 3D-Illustration und deren umfassende Einsatzmöglichkeiten. Es soll der souveräne Umgang mit Werkzeugen erlernt werden, um kreativen Ideen die Barrieren der technischen Umsetzbarkeit zu nehmen. Ziel ist es, Verständnis für Bildaufbau, Bewegung und Vorgehensweisen zu erlangen.

Aufgabe:

Anfänger bekommen zu Beginn des Semesters kleinere Aufgaben, um die im Unterricht erlernten Themen zu vertiefen. Das Semesterprojekt ist frei wählbar und kann von einem ausgearbeiteten Still (Standbild) bis hin zu einer Animation alles Umfassen, was mit 3D-Inhalten arbeitet. Die Aufgabe der Fortgeschrittenen ist in der Regel ein Kurzfilm mit einem Character, kann aber auch ein freies Projekt sein.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in teresalarahoffmann@web.de bis zum 13. März 2026

VFD-SC – Something's cooking! Essen als Methode und Werkzeug der Konvivialität

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Vertiefung Forschung im Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFD-SC
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, praktische Arbeit
PL-Gewichtung	5	
Vorraussetzungen		Grundlagen
Leistungspunkte	5 CP	
Modulgewichtung	5	

Inhalt:

Wir erzeugen einen experimentellen Arbeitsraum, treten ein, wenden uns den Sachen zu, der Praxis. In Verbindung mit der Arbeit an Werkzeugen der Konvivialität (siehe Kontextmodul KAL) wollen wir im Sommersemester experimentelle, künstlerische Arbeitsformen am konkreten Gegenstand eines Werkzeugs der Konvivialität erproben: *dem gemeinsamen Essen*.

In Zeiten der zunehmenden Entfremdung der Menschen von ihrem Leben, der Arbeit, der Umwelt und untereinander, in Zeiten der zunehmenden Faschisierung und Spaltung des öffentlichen Raums, suchen wir konkrete, wirkliche Erfahrungsräume für Alternativen. Mit künstlerischen, aktivistischen und forschenden Methoden soll dabei – das gemeinsame Essen im Mittelpunkt – eine Praxis entwickelt werden, welche als ein Reflexions- und Entwicklungsraum dient.

Von historischen und kulturellen Zusammenhängen von (geistiger und körperlicher) Nahrung, des (gemeinsamen) Essens, des Gabentauschs, der Tischgemeinschaft, von Care, Fürsorge und Gemeinschaft aus, widmen wir uns allen Facetten des Themas: Nahrungszubereitung, Ernährung, Speisegebote, Rituale, Ort/Raum von Gemeinschaft, Gastfreundschaft, Umgangsformen, Feste, alternative Lebensformen, utopische Gesellschaftsräume und ihre konkreten Mittel, usw. Das Mittel unserer Arbeit, welches im Zentrum aller praktischen Überlegungen steht ist das gemeinsame Essen. In jeder Sitzung werden wir gemeinsam ggf. kochen, essen, teilen, diskutieren, und reflektieren, was es heißt, heute diese Fragen zu stellen. Das Seminar ist ein offener Übungs- und Forschungsraum. Am Anfang steht nur ein Thema und eine Methode als Rahmen. Was geschieht, wie wir arbeiten, und was dabei entstehen kann, hängt von der Gruppe / den Teilnehmenden als *Teilgebenden* selbst ab.

Bitte beachten: Die Veranstaltung bildet Synergien mit den Veranstaltungen zu Tools for Conviviality aus dem Wintersemester 25/26 und im Sommersemester 2026. Der Besuch dieser Veranstaltungen ist allerdings *keine Voraussetzung* für die Teilnahme an dieser Vertiefungsveranstaltung. Für Voraussetzungen siehe bitte den Abschnitt »Aufgaben und Prüfungsleistungen« unten.

Ziele und Kompetenzen:

Gemeinsame, langsame Lektüre einzelner Texte; Kenntnis von künstlerischen Positionen zum Thema Essen; Entwicklung eigener künstlerisch-forschender Zugänge zum Thema; experimentelle Erforschung von Gemeinschaft, Fürsorge, Miteinander; explorative Zugänge zu aktuellen gesellschaftlichen Großthemen.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Die aktive Teilnahme ist zentraler Teil der Aufgaben und Prüfungsleistung, die Prüfungsleistung entsteht in begleitender praktischer Arbeit. Der Kurs erfordert die Bereitschaft, füreinander zu sorgen, Interesse an Gruppenprozessen, Aufgeschlossenheit gegenüber experimentellen Methoden der künstlerischen Arbeit in sozialen Bereichen, commitment.

Art der Veranstaltung: Präsenz: Mittwochs, ca. 17:30 bis ca. 20 Uhr (inkl. gemeinsames Abendessen), sowie ggf. einzelne Zusatztermine nach Absprache. Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Hochschule sowie an unterschiedlichen Orten in Mannheim und Heidelberg statt.

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026, bitte schreibt eine kurze Begründung für euere Anmeldung: Was sind deine Fragen zum Thema? Was kannst du zur Gruppe beitragen?

Bitte beachten: Die Veranstaltung ist beschränkt auf 10 bis max. 15 Teilnehmer:innen. Aktive Teilnahme an den Präsenzterminen ist wesentlich.

VFD-EL – Experimentelles Leben: Theorie und Praxis (Vorlesung und Seminar)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Vertiefung Forschung im Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFD-EL
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, praktische Arbeit
PL-Gewichtung	5	

Beschreibung und Anmeldung: siehe Veranstaltung in den [Kontextmodulen](#).

VFD-TC – Tools for Conviviality: Theorie und Übungen (Vorlesung und Seminar)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Vertiefung Forschung im Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFD-TC
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, praktische Arbeit
PL-Gewichtung	5	

Beschreibung und Anmeldung: siehe Veranstaltung in den [Kontextmodulen](#).

VFO-FK – Fotografie Konzeption

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Modul		Vertiefung Fotografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFO-FK
Modulkürzel (alte Ordnung)		VF, VKFA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Referat
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Weitestgehend selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer umfangreichen Fotoarbeit mit individueller Unterstützung bei der Lösung der dabei auftretenden Probleme. Vorstellung und Diskussion ähnlicher fotografisch/gestalterischer Ansätze. Technische Einführungen und Unterstützung nach Bedarf. Konzeption und Umsetzung einer Ausstellungssituation.

Ziele und Kompetenzen:

Konzeption und professionelle Umsetzung einer eigenständigen, umfangreichen Gestaltungsaufgabe mit dem Medium Fotografie zu einem selbstgewählten Thema nach Absprache. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache. Selbständiges Arbeiten. Vertiefung des fortgeschrittenen und Erlangung von spezifischen fotografischen Wissen. Konzeption und Umsetzung einer passenden Präsentations-/Ausstellungsform für die erstellte Arbeit.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Konzeption und Erstellung einer thematisch schlüssigen Serie von mindestens 6 Motiven im Mindestformat 30x40 cm und deren angemessene Präsentation im Rahmen einer Ausstellung.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an f.goeldner@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VIR-KI – Grundlagen KI

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR-KI
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIR, VOSA/B, VNDA/B, VKRA/B, VOGA/B
Veranstaltungsart		Seminar / Praktische Übung ggf. Exkursion
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Deutsch/Englisch/Italienisch

KI Grundlagen und Experimente auf den neuen KI PCs. Wir werden uns damit befassen, wie generative KIs lernen und arbeiten, sie auf eigene Stile trainieren und damit experimentieren.

Ziele und Kompetenzen:

Grundlagenwissen über die Funktionsweise der Kiste erwerben und die Arbeit damit erlernen.

Aufgabe:

Arbeit vor Ort und Dokumentation der Arbeit als PDF oder Film

Art der Veranstaltung: Präsenz

Beginn: Do, 26. März 2026, 9:45 – 13:00 Uhr (ausnahmsweise Online, Link erfolgt nach Anmeldung)

Anmeldung: per Email an m.kim@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VIR-UW – Untersuchung der Wahrnehmungsveränderung transdigitaler Strömungen

Dozent:in: Tobias Hammer

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR-UW
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIR, FP2
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Die Welt verändert sich aktuell schneller denn je. Wo bleibt der Mensch dabei und wie entwickelt er sich im Spannungsverhältnis des transdigitalen Zeitalters. Wir forschen nach digitalen Drogen, untersuchen unsere Abhängigkeit vom elektronischen Kosmos. Welche Veränderungen können wir bei uns wahrnehmen? Wie werden wir uns weiter entwickeln? In diesem Vertiefer werden wir ProphetInnen einer ungewissen und aufregenden Zukunft. Wir werden soziale Experimente ausprobieren und hoffentlich an die Grenzen der eigenen Vorstellung kommen. Die Untersuchung der Wahrnehmungsveränderungen im Kontext transdigitaler Strömungen kann wichtige Erkenntnisse darüber liefern, wie sich die zunehmende Digitalisierung auf die menschliche Wahrnehmung auswirkt und wie sich diese Veränderungen verschiedene Aspekte des täglichen Lebens auswirken können. Zitat: ChatGBT 2023

Aufgaben:

Digital: AntiApp,

Film/Analog: Wahrnehmungsbeeinflussender Apparat, Spiel, Antitouchscreen

Text: Beschreiben sie in einer Kurzgeschichte, welche Folgen die Digitalisierung haben könnte.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an tobiashammer@gmail.com bis zum 13. März 2026

VIR-SI – Soundinstallation und Instrumentenbau

Dozent:in: Stefan Apfel

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR-IS
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIR, VIAA/B
Veranstaltungsart		Seminar / Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundstudium / KEIN MUSIKALISCHES VORWISSEN NÖTIG!

Inhalt:

Der Mensch findet immer neue Wege, Klang zu erzeugen... In diesem Kurs wird genau nach solchen Wegen gesucht.

Akustisch-mechanische Musik-Instrumente als Wege der Tonerzeugung gibt es seit mehreren 10.000 Jahren. Trommeln, pfeifen, tröten, zupfen, streichen, anschlagen, singen, etc. – Schwingung erzeugen. All das entwickelt sich seitdem stetig weiter. Durch die Evolution der Technik kommen immer neue Möglichkeiten hinzu.

Mit der Elektrisierung von Musik ist im letzten Jahrhundert ein ganz neuer Horizont aufgerissen worden, in dem zahlreiche neue Instrumente hervorgebracht worden sind und damit gleichzeitig der Grundstein für Rock- und Popmusik gelegt wurde.

Die Digitalisierung von Musik reist diesen Horizont noch viel weiter auf. Sound-Wellen können nun einfach in Programmen erzeugt und/oder manipuliert werden – ohne, dass reale Instrumente überhaupt noch benötigt werden. Sampling ermöglicht es, auf Synthesizer-Keyboards jeden beliebigen Sound in jeder Tonhöhe zu spielen. Und anstelle eines Keyboards lässt sich so ziemlich alles als Interface nutzen. Die Möglichkeiten interaktiver Instrumente sind quasi unendlich.

Und in dieser Unendlichkeit an Möglichkeiten wird in diesem Kurs versucht, Ideen zu kristallisieren und auszuarbeiten, um neue Wege der Tonerzeugung zu bereiten.

Ziele und Kompetenzen:

Experimenteller Umgang mit dem Thema Musik. Erarbeitung eines Konzepts unter Berücksichtigung existierender Instrumente und dem weiten Horizont technischer Möglichkeiten. Musiktheoretische und physikalische Grundlagen zur Ton-Erzeugung. Verstehen eines Instrumentes als musikalisches Interface Design. Erfahrungen im handwerklichen Arbeiten.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: via Email an s.apfel@hs-mannheim.de bis 13. März 2026

VIR-UX – User Experience (UX)

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR-UX
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIR, VOGA/B
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Das SEP ist das inhouse-Praktikum der Informatik Studenten unserer HS. Eine Firma gibt eine Aufgabe, die es gilt, mit Ihnen umzusetzen. Meist handelt es sich um ein digitales Produkt in Form einer App oder Website oder unterstützt einen Service. Und so bietet es sich an, das Projekt gemeinsam zu bearbeiten, damit nicht nur etwas entsteht, das gut funktioniert, sondern auch optimal an den Benutzer angepasst ist. In diesem Kurs kann mal alles UX-, Screen- und Navigationsdesign anwenden oder lernen. Gruppengrößen je nach Teilnehmerzahl, da meist 5 bis 6 Gruppen seitens der Informatiker gebildet werden.

Mehr Infos im Discord Channel <https://discord.com/channels/754295224628674611/1450873542911459449>
(Invite: <https://discord.gg/hEKwVuuBAu>)

Ziele und Kompetenzen:

Wertschätzung experimenteller, ergebnisoffener Herangehensweisen in technisch basierten interaktiven Arbeiten. Zusammenhang zwischen eigenem Ausdruck und technischen Möglichkeiten erfahren.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

Art der Veranstaltung:

Wöchentliche Treffen real oder Zoom, je nach Thema und Absprache der Gruppe. Endpräsentation gemeinsam mit Informatikern in Präsenz

Anmeldung: per Email an woe@hs-mannheim.de, Betreff: »Anmeldung VIR-UX« bis 13. März 2026

VIR-ML – Offenes Gestalten in HTML

Dozent:in: Arno Richter

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR-ML
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIR, VOGA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Der Kurs knüpft inhaltlich etwa am Kenntnisstand an, den die teilnehmenden Studierenden zu Ende des Kurses INT erworben haben.

In einzelnen Vorlesungen werden weiterführende Themen verdeutlicht, wie die Arbeit mit CSS-basierten Layoutsystemen, die Theorie und Anwendung von Responsive Web Design und Mobile First Design. Ebenfalls findet je in der zweiten Hälfte des Kurses eine Einführung in die Arbeit mit Javascript statt. Hierfür werden zunächst grundlegende Aspekte von Programmiersprachen vermittelt, anschliessend über deren praktische Anwendung im Webdesign gesprochen. Weitere Themen sind Neuerungen in HTML5 und CSS3, sowie theoretische Kenntnisse zum Arbeitsablauf und der Projektplanung in Webdesign-Projekten. Ein selbstständiges Arbeiten und eine ungezwungene Frage-Antwort-Atmosphäre sind möglich und gewünscht.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Die Semesteraufgabe beinhaltet das Erstellen eines Web-basierten Minigames, oder einer vergleichbaren Anwendung, an dem über mehrere Wochen gearbeitet wird. Die Erstellung und Weiterentwicklung eigener Web-Projekte ist prinzipiell möglich, bedarf aber individueller Abstimmung und Freigabe durch den Dozenten Arno Richter.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an mail@arnorichter.de bis zum 13. März 2026

VTG-GD – Generatives Design

Dozent:in: Marek Slipek

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VTG-GD
Modulkürzel (alte Ordnung)		VSTG / VOG-CC
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Der Kurs vermittelt grundlegende Strategien Generativen Designs. Projektabhängig kommen Programme wie TouchDesigner oder Processing zum Einsatz. Erweitert werden grafische Ausdrucksmöglichkeiten mit aufwändigen Mustern und Kompositionen in Echtzeit, die auf Wiederholung und Modulation basieren. Manuell wären solche Kompositionen nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich. Generatives Design eröffnet neue medienübergreifende Gestaltungsräume.

Ziele und Kompetenzen:

Studierende lernen Grundlagen im Umgang mit generativen Designsystemen. Sie verstehen prozedurale Methoden für gestalterische Zwecke bewußt einzusetzen und zu steuern.

Aufgaben:

Das Videobildnis des Dorian Gray – Gestaltung eines interaktiven Plakats unter Verwendung einer Webcam. Das Ergebnis präsentieren Studierende in einem Kurzreferat.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an m.slipek@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VTG-ST – Offenes Projekt in Schrift und Typografie

Dozent:in: Erik Faulhaber

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie & Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VTG-ST
Modulkürzel (alte Ordnung)		VSTG / VOGA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Entwicklung eines eigenen Schriftentwurfs. Ausgangspunkt ist eine Idee, die sich im Verlauf konkretisiert und Schritt für Schritt in typografische Formen übersetzt. Der Prozess führt von analogen Ansätzen zu präzisen digitalen Ergebnissen – immer mit Raum für Entdeckung.

Ziele und Kompetenzen:

Im Fokus stehen die Arbeit mit Proportionen, Rhythmen und Räumen sowie ein klares Verständnis dafür, wie Schrift aufgebaut ist und wie aus einzelnen Zeichen ein funktionierendes System entsteht. Der Kurs stärkt die Fähigkeit, gestalterische Entscheidungen bewusst zu treffen und eine eigene Haltung zu entwickeln. Persönliche Begleitung sorgt dafür, dass jede Idee ihren passenden Weg findet.

Aufgabe:

Praktische, projektorientierte Arbeit im Bereich Schriftgestaltung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an typerik@web.de bis zum 13. März 2026

VTG-CW – Creative Writing (Text)

Dozent:in: Steffen Herbold

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VTG-CW
Modulkürzel (alte Ordnung)		VSTG / VTXA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

»Wer Gestalter ist, hat mit Texten nur als Grauwert zu tun.« Diese Haltung ist zwar schlichtweg falsch, aber in der Praxis häufig noch anzutreffen. Tatsache ist, dass Gestalter aus mehreren Gründen und in mehrerer Hinsicht »textsicher« sein sollten, denn einerseits sind in der Werbe- und Kommunikationsbranche beispielsweise die Übergänge zwischen Art Director und Texter längst fließend, und andererseits wird ein Designer über kurz oder lang nicht darum herumkommen, seine Gedanken, Ideen, Pläne, Projekte und Visionen auch schriftlich darzustellen. In diesem Kurs wollen wir die vielfältigen Möglichkeiten kennenlernen, die wir dabei nutzen können. Dabei konzentrieren wir uns auf praktische Übungen, lernen beispielhafte textliche Umsetzungen kennen und leiten uns Faustregeln für den Umgang mit eigenen Texten ab. Es werden nicht nur unterschiedliche Genres behandelt, sondern auch Tipps und Methoden vermittelt, eigene Texte signifikant zu verbessern.

Ziele und Kompetenzen:

Ziel des Kurses ist es, einen bewussteren Umgang mit eigenen und fremden Texten zu fördern und Wege aufzuzeigen, den eigenen schriftlichen Ausdruck zu schärfen und zu verbessern. Daraus folgert die Befähigung der Studenten ihre Ideen und Konzepte auch textlich zu »gestalten«.

Aufgabe:

Ein Abschlussprojekt und Kurzprojekte = über das Semester verteilte Stegreifübungen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an steffen.herbold@wob.ag bis zum 13. März 2026

VTG-EG – Vortragsreihe »Experimentelle Gestaltung & visuelle Forschung« Kollab. und Publikation

Dozent:in: Prof. Astrid Farmer

Titel		Vortragsreihe »Experimentelle Gestaltung & visuelle Forschung« Kollaboration und Publikation
Modul		Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VTG-EG
Modulkürzel (alte Ordnung)		VSTG / VTXA/B
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung, Vortragsreihe
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Lust auf aktiven Austausch im Gespräch, konkretes Vernetzen und inhaltlich-gestalterische Kollaboration. Grundlegende Erfahrungen mit Typografie und InDesign o.Ä. sind hilfreich.

Inhalt:

Im Zeitraum der Blockwoche (13.–17. April 2026) werden primär junge Absolvent*innen sowie Kolleg*innen anderer Hochschulen eingeladen, ihre experimentell-gestalterischen (Abschluss-)Arbeiten zu präsentieren. Die Vortragsreihe ist relevant für alle Studierenden des Kommunikationsdesigns und beschäftigt sich mit den Themenbereichen Experiment / Buchgestaltung / Typografie / KI / Coding.

Die Vorträge werden über den allgemeinen Mailverteiler angekündigt, sind hochschulöffentlich und daher für alle Interessierten offen. Im Rahmen des Vertiefers ist die Teilnahme an den Veranstaltungen obligatorisch. Dabei geht es um wertvolle Impulse von außerhalb, Horizonterweiterung, Inspiration, Austausch und die hochschulübergreifende Vernetzung von Studierenden. Teilnehmende dieses Vertiefers gehen dabei noch weiter: Wir treten nicht nur in Dialog mit den Eingeladenen, sondern auch miteinander. Kollektiv loten wir Praktiken des Vernetzens und Kollaborierens aus, erstellen eine Methodensammlung und gestalten eine gemeinsame Publikation.

Ziele und Kompetenzen:

- Weiterentwicklung und Vertiefung kommunikativer, konzeptioneller und fachlicher Kompetenzen
- Reflexion aktueller Ansätze im Kommunikationsdesign
- Fähigkeit zur sinnstiftenden Kollaboration und gemeinsame Entwicklung einer Publikation

Aufgaben:

Aktive Teilnahme bei Vorträgen, inhaltliche Vorbereitung von Gesprächsrunden und Fragen, konzeptionelle und gestalterische Mit-Erarbeitung einer gemeinsamen Publikation, Arbeit in Kleingruppen

Art der Veranstaltung: Präsenz in der Blockwoche: 13.–17. April 2026, jeweils 8–13 Uhr. Zusätzliche Termine: Kick-off-Treffen + mindestens vier Termine in der Umsetzungsphase der Publikation (online und/oder vor Ort).

Anmeldung: per Email an a.farmer@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VZD-IS – Illustration und Skizzen

Dozent:in: Natalie Letschert

Modul		Vertiefung Zeichnung, Malerei und Druckgrafik
Modulkürzel (neue Ordnung)		VZD-IS
Modulkürzel (alte Ordnung)		VZMD / VTZA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Der Kurs beschäftigt sich mit dem Medium »Buch« als künstlerisches Ausdrucks- und Illustrationsformat. Die Studierenden lernen verschiedene Formen kennen: von Graphic Memoirs über Pop-Up-Bücher bis hin zu Graphic Novels und experimentellen Publikationen und setzen sich in praktischen Übungen mit deren Möglichkeiten auseinander. Parallel erarbeiten sie ein eigenes Projekt, das in einer gebundenen Form als Abschlussarbeit umgesetzt wird. Ein weiterer Bestandteil sind Referate, in denen die Studierenden Illustratoren und deren Buchwerke vorstellen.

Ziele und Kompetenzen:

- Entwicklung eines eigenständigen, portfolio-tauglichen Buchprojekts
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Formen der illustrierten Publikation
- Fähigkeit, Inspiration aus Vorbildern und künstlerischen Praktiken in die eigene Arbeit zu übertragen
- Vertiefung der individuellen Bildsprache

Aufgaben im Kurs:

- Praktische Übungen zu verschiedenen Buchgenres
- Vorbereitung und Durchführung eines Referats über eine/n Illustrator/in
- Entwicklung, Konzeption und Realisierung eines eigenen Buchprojekts in gebundener Form als Semesterabgabe

Prüfungsleistung: Referat, Abgabe in gebundener Form

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an natalie.letschert@web.de bis zum 13. März 2026

VTD-AR – Mit AR Printprodukte digital zum Leben erwecken

Dozent:in: Deborah Enzmann

Modul		Vertiefung Transmediales Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VTD-AR
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

- Einführung in die Grundlagen der Plakatgestaltung anhand zahlreicher Praxisbeispiele. Gemeinsame Diskussion und Analyse bestehender Plakate im Hinblick auf gestalterische, konzeptionelle und kommunikative Aspekte.
- Einführung in digitale Erweiterungen von Plakaten durch den Einsatz einer Augmented-Reality-Ebene.
- Erarbeitung eigener inhaltlicher Schwerpunkte auf der Grundlage des vom Deutschen Studierendenwerks vorgegebenen Wettbewerbsthemas »KI: Mein Study Buddy«. Vertiefende Auseinandersetzung mit Entwurf, Konzeption und Ausarbeitung von Plakaten. Entwicklung und Umsetzung eigener Plakatideen mit regelmäßigen gemeinsamen Besprechungen und Feedbackrunden.

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden erwerben vertiefte Kenntnisse und gestalterische Kompetenzen in der Plakatgestaltung sowie Einblicke in mögliche digitale Erweiterungen von Plakaten. Sie setzen sich aus unterschiedlichen gestalterischen, konzeptionellen und inhaltlichen Perspektiven intensiv mit einem vorgegebenen Thema auseinander. Am Ende des Moduls nehmen die Studierenden mit ihren Arbeiten am 40. Plakatwettbewerb des Deutschen Studierendenwerks teil.

Weitere Informationen: <https://www.studierendenwerke.de/themen/wettbewerbe/plakatwettbewerb>

Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an d.enzmann@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VAP – Ausstellungsgestaltung Praxis

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Ausstellungsgestaltung Praxis / WERKSCHAU
Modulkürzel (neue Ordnung)		VAP
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	10 CP	

Inhalt: Der Käfig ist geöffnet! — Für 2026 ist geplant in der Alten Feuerwache die besten Semester- und Abschlussarbeiten der Fakultät in der Alten Feuerwache zu präsentieren und dabei neuartige Ausstellungssysteme umzusetzen, die über das normale Maß studentischer Showrooms hinausgehen und Besonderes schaffen. Die Werkschau der Mannheimer Design-Studierenden versteht sich nicht nur als reine Leistungsschau der Fakultät, sondern als Ort der Inspiration und Diskussion.

In diesem Kurs machen wir uns auf die Suche nach überraschend neuartigen Raumkonzepten.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption und Planung von ungewöhnlichen Ausstellungskonzepten im Raum
- Strategische Raumplanung und Inszenierung
- Projektmanagement von der Idee bis zur Umsetzung
- Umgang mit Grundrissen
- Präsentationstechniken

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VAK – Ausstellungsgestaltung Konzeption

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Ausstellungsgestaltung Konzeption / WERKSCHAU
Modulkürzel (neue Ordnung)		VAK
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	10 CP	

Inhalt: In diesem Kurs konzipieren und realisieren wir kreative Foto-, Film-, Werbe-, Social-Media- und Eventformate für die Werkschau. Ziel ist es, Design nicht nur zu zeigen, sondern gezielt zu kommunizieren und eine starke visuelle Identität zu entwickeln. Über ein Semester hinweg durchlaufen die Studierenden praxisnah zentrale Aufgabenfelder späterer Berufsbilder – von der Ideenfindung über die Konzeption bis zur Umsetzung im realen Kontext.

Der Käfig ist geöffnet! — Für 2026 ist geplant in der Alten Feuerwache die besten Semester- und Abschlussarbeiten der Fakultät zu präsentieren und dabei neuartige Ausstellungskonzepte umzusetzen, die über das normale Maß studentischer Showrooms hinausgehen und etwas Besonderes schaffen. Die Werkschau der Mannheimer Design-Studierenden versteht sich nicht nur als reine Leistungsschau der Fakultät, sondern als Ort der Inspiration und Diskussion.

Ziele und Kompetenzen:

- Kreation, Planung und Umsetzung von Foto-, Film-, Werbe-, Social-Media- und Eventkonzepten
- Projektmanagement

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VFO – Festival Organisation

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Festival Organisation / CAPTCHA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFO
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

Die Captcha ist das jährlich stattfindende Design Festival der Fakultät, bestehend aus Symposium, Workshops und Ausstellung. Teilnehmer erarbeiten in Workshops verschiedene Exponate, die zum Abschluss in einer öffentlichen Ausstellung präsentiert werden. Die Captcha findet jedes Jahr unter einem einzigartigen Motto statt, die Findung dessen, Kommunikation und Organisation des Festivals ist Aufgabe dieses Kurses.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung des Festivals
- Projektmanagement

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VFK – Festival Konzept

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Festival Konzept / CAPTCHA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFK
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Credits

5 CP

Inhalt:

Die Captcha ist das jährlich stattfindende Design Festival der Fakultät, bestehend aus Symposium, Workshops und Ausstellung. Teilnehmer erarbeiten in Workshops verschiedene Exponate, die zum Abschluss in einer öffentlichen Ausstellung präsentiert werden. Die Captcha findet jedes Jahr unter einem einzigartigen Motto statt, die Findung dessen, Kommunikation und Organisation des Festivals ist Aufgabe dieses Kurses.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung des Festivals
- Projektmanagement und Organisation

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VFL – Festival Leitung

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Festival Leitung / CAPTCHA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFL
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

Die Captcha ist das jährlich stattfindende Design Festival der Fakultät, bestehend aus Symposium, Workshops und Ausstellung. Teilnehmer erarbeiten in Workshops verschiedene Exponate, die zum Abschluss in einer öffentlichen Ausstellung präsentiert werden. Die Captcha findet jedes Jahr unter einem einzigartigen Motto statt, die Findung dessen, Kommunikation und Organisation des Festivals ist Aufgabe dieses Kurses.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung des Festivals
- Projektmanagement und Organisation

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VMP – Magazin Praxis

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Magazin Praxis / KOMMA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VMP
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

komma ist das Magazin der Fakultät für Gestaltung der Technischen Hochschule Mannheim. Jedes Semester werden die Highlights studentischer Arbeiten der Fakultät aus den Bereichen DTP, interaktive und zeitbasierte Medien, Illustration, Fotografie und Designtheorie präsentiert. Ein weiterer Bestandteil sind Artikel von Professoren, Berichte von Ehemaligen und Vorträgen an der Hochschule.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung der aktuellen Ausgabe der Komma inkl. Release
- Projektmanagement

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VMK – Magazin Konzept

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Magazin Konzept / KOMMA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VMK
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz

	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

komma ist das Magazin der Fakultät für Gestaltung der Technischen Hochschule Mannheim. Jedes Semester werden die Highlights studentischer Arbeiten der Fakultät aus den Bereichen DTP, interaktive und zeitbasierte Medien, Illustration, Fotografie und Designtheorie präsentiert. Ein weiterer Bestandteil sind Artikel von Professoren, Berichte von Ehemaligen und Vorträgen an der Hochschule.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung der aktuellen Ausgabe der Komma inkl. Release
- Projektmanagement

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VMR – Magazin Redaktion

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Magazin Redaktion / KOMMA
Modulkürzel (neue Ordnung)		VMR
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

komma ist das Magazin der Fakultät für Gestaltung der Technischen Hochschule Mannheim. Jedes Semester werden die Highlights studentischer Arbeiten der Fakultät aus den Bereichen DTP, interaktive und zeitbasierte Medien, Illustration, Fotografie und Designtheorie präsentiert. Ein weiterer Bestandteil sind Artikel von Professoren, Berichte von Ehemaligen und Vorträgen an der Hochschule.

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption, Planung und Umsetzung der aktuellen Ausgabe der Komma inkl. Release
- Projektmanagement

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Mail an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VPK – Comlab: Podcast

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul		Comlab: Podcasts Entwurf
Modulkürzel (neue Ordnung)		VPK
Modulkürzel (alte Ordnung)		VKE / FP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	4 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Im WS 2025/2026 werden im redaktionellen Teamwork eine Podcast-Reihe zum »BRAIN R!OT«, dem Science Slam der Mannheimer Hochschulen recherchieren, konzipieren, produzieren und live schalten. Der Science Slam »BRAIN R!OT« versteht sich als Aufruhr der forschenden Gehirne – und ist damit ein Antipode des um sich greifenden Brainrot.

Der Science Slam »BRAIN R!OT« wird am **3. November 2025** in der ALTEN FEUERWACHE live stattfinden.

Auf der Bühne werden Professor:innen der Technischen Hochschule Mannheim und der Universität Mannheim ihr Fachgebiet und Herzensthema in unterhaltsamer und geballter Form »rüberbringen«. Dafür bleiben ihnen jeweils nur 10min Zeit.

Mit unseren begleitenden Podcasts werden wir diese Beiträge vertiefen, kontextualisieren und mediengerecht-gerecht für SocialMedia-Kanäle gestalten.

Dies macht ihr nicht alleine, sondern im versierten Redaktionsteam:

Unterstützend und aktiv mit dabei ist das sagenhafte SocialMedia-Team des TRANSFORMA COMLAB mit Ines Skrzypek, Karsten Kammholz, Ali Badakhshan Rad und Jonas Eisenhofer.

Art der Veranstaltung: Präsenz, Produktionstermine nach Absprache mit der Redaktion

Anmeldung: per Email an i.skrzypek@hs-mannheim.de und a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VPS – Comlab: Podcast

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul		Comlab: Podcasts Strategie
Modulkürzel (neue Ordnung)		VPS
Modulkürzel (alte Ordnung)		VKE / FP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	4 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Im WS 2025/2026 werden im redaktionellen Teamwork eine Podcast-Reihe zum »BRAIN R!OT«, dem Science Slam der Mannheimer Hochschulen recherchieren, konzipieren, produzieren und live schalten. Der Science Slam »BRAIN R!OT« versteht sich als Aufruhr der forschenden Gehirne – und ist damit ein Antipode des um sich greifenden Brainrot.

Der Science Slam »BRAIN R!OT« wird am **3. November 2025** in der ALTEN FEUERWACHE live stattfinden.

Auf der Bühne werden Professor:innen der Technischen Hochschule Mannheim und der Universität Mannheim ihr Fachgebiet und Herzensthema in unterhaltsamer und geballter Form »überbringen«. Dafür bleiben ihnen jeweils nur 10min Zeit.

Mit unseren begleitenden Podcasts werden wir diese Beiträge vertiefen, kontextualisieren und mediengerecht-gerecht für SocialMedia-Kanäle gestalten.

Dies macht ihr nicht alleine, sondern im versierten Redaktionsteam:

Unterstützend und aktiv mit dabei ist das sagenhafte SocialMedia-Team des TRANSFORMA COMLAB mit Ines Skrzypek, Karsten Kammholz, Ali Badakhshan Rad und Jonas Eisenhofer.

Art der Veranstaltung: Präsenz, Produktionstermine nach Absprache mit der Redaktion

Anmeldung: per Email an i.skrzypek@hs-mannheim.de und a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VPL – Comlab: Podcast

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul	Comlab: Podcasts Leitung
-------	--------------------------

Modulkürzel (neue Ordnung)		VPL
Modulkürzel (alte Ordnung)		VKE / FP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	4 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Im WS 2025/2026 werden im redaktionellen Teamwork eine Podcast-Reihe zum »BRAIN R!OT«, dem Science Slam der Mannheimer Hochschulen recherchieren, konzipieren, produzieren und live schalten. Der Science Slam »BRAIN R!OT« versteht sich als Aufruhr der forschenden Gehirne – und ist damit ein Antipode des um sich greifenden Brainrot.

Der Science Slam »BRAIN R!OT« wird am **3. November 2025** in der ALTEN FEUERWACHE live stattfinden.

Auf der Bühne werden Professor:innen der Technischen Hochschule Mannheim und der Universität Mannheim ihr Fachgebiet und Herzensthema in unterhaltsamer und geballter Form »rüberbringen«. Dafür bleiben ihnen jeweils nur 10min Zeit.

Mit unseren begleitenden Podcasts werden wir diese Beiträge vertiefen, kontextualisieren und mediengerecht-gerecht für SocialMedia-Kanäle gestalten.

Dies macht ihr nicht alleine, sondern im versierten Redaktionsteam:

Unterstützend und aktiv mit dabei ist das sagenhafte SocialMedia-Team des TRANSFORMA COMLAB mit Ines Skrzypek, Karsten Kammholz, Ali Badakhshan Rad und Jonas Eisenhofer.

Art der Veranstaltung: Präsenz, Produktionstermine nach Absprache mit der Redaktion

Anmeldung: per Email an i.skrzypek@hs-mannheim.de und a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VOM – Orga Management

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Modul		Orga Management
Modulkürzel (neue Ordnung)		VOM
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung

Art der Studienleistung	praktische Arbeit
Voraussetzungen	Grundlagen
Credits	5 CP

Inhalt:

- Interessenvertretung der Studierenden ggü. der Hochschulleitung
- Organisation von Veranstaltungen der Fakultät
- Mitgestaltung von Studieninhalten

Art der Veranstaltung: Engagement in der Fachschaft

Anmeldung: per Mail an k.beiderwellen@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VOL – Orga Leitung

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Modul		Orga Leitung
Modulkürzel (neue Ordnung)		VOL
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

- Interessenvertretung der Studierenden ggü. der Hochschulleitung
- Organisation von Veranstaltungen der Fakultät
- Mitgestaltung von Studieninhalten

Art der Veranstaltung: Engagement in der Fachschaft

Anmeldung: per Mail an k.beiderwellen@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VOP – Orga Praxis

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Modul		Orga Praxis
Modulkürzel (neue Ordnung)		VOP
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

- Interessenvertretung der Studierenden ggü. der Hochschulleitung
- Organisation von Veranstaltungen der Fakultät
- Mitgestaltung von Studieninhalten

Art der Veranstaltung: Engagement in der Fachschaft

Anmeldung: per Mail an k.beiderwellen@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VFF – Filmfestival

Dozent:in: David Borymski, Sina Geiger

Modul		Filmfestival
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFF
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

Die Fakultät für Gestaltung der Technischen Hochschule Mannheim zeigt regelmäßig Highlights aus Semesterarbeiten, Projekten und Bachelorergebnissen aus dem Institut für zeitbasierte Medien. Ob leidenschaftlicher Filmexperte, Designkollege, die Familie oder einfach Interessiert: für jeden ist etwas Spannendes aus den Bereichen Realfilm, Doku, Zeichentrick und 3D-Animation dabei. Kontakt zum Cinema Quadrat besteht, wo das Festival Anfang Juni stattfinden soll. Der Vortrag im Vorprogramm wird in diesem Jahr voraussichtlich von dem Alumni und Oscar-Preisträger **Tobias Eckerlin** (Auszeichnung für *A Sparrow's Song*) sowie der Lead-Animatorin **Lili-Luisa Heckmann** gehalten.

Gesucht wird ein Kompetenz-Team das folgende Bereiche der Veranstaltungplanung übernehmen soll:

- Management & Produktion (Leitung der Organisation, Playlist-Erstellung, Kontakt zu Cinema² etc.)
- Corporate Communication (Logoerstellung, Printmedien: Flyer/Poster)
- Social-Media (z.B. Erstellung von viralen Event-Werbung für Instagram, Youtube etc.)
- Filmmedien (Erstellung einiger cineastischer Filmclips die im Kino-Vorprogramm laufen sollen)
- Netzwerk (Diverse Kanäle mit Informationen versorgen. z.B. Webseite Fakultät/TH Newsletter an andere Hochschule)
- Entertainment (Organisation von After-Party-Event DJ, Musikanlage etc.)

Ziele und Kompetenzen:

- Überarbeitung des bisherigen Formates ».mov«
- Planung und Umsetzung des Kurzfilmfestivals

Mindestteilnehmerzahl: 12 Personen

Anmeldung: per Mail an d.borymski@hs-mannheim.de bis zum 13. März 2026

VFP2 – Freies Projekt 2

Dozent:in: alle

Modul		Vertiefungsmodul Freies Projekt 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

Studierende erarbeiten ein von Dozent:innen gegebenes Thema in einem Medium ihrer Wahl.

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: eigenständige Ausarbeitung

VFP3 – Freies Projekt 3

Dozent:in: alle

Modul		Vertiefungsmodul Freies Projekt 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFP2
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3 – 7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen
Credits	5 CP	

Inhalt:

Studierende erarbeiten ein freies Thema.

Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: eigenständige Ausarbeitung

VIK – Veranstaltungen aller Fakultäten

Dozent:in: Verschiedene

Modul		Vertiefung Interdisziplinäre Kontexte
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIK-EXT
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIDA/B, VNDA/B, VOGA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung, Seminar, Praktische Übung
Semester	3 – 7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Referat, Hausarbeit, Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Angebote anderer Fakultäten, die für Studierende der Fakultät D offen sind und den **Umfang von 5 ECTS** oder mehr Punkten haben.

Sie können hier jede Veranstaltung wählen, die diese Voraussetzungen erfüllt! Bitte wenden Sie sich an die Dozent:innen der jeweiligen Veranstaltung bezüglich der Anmeldemodalitäten.

VIK-AV – Angewandtes Visualisierungsprojekt

Leitung: Prof. Dr. Till Nagel

In Kooperation mit dem MARCHIVUM, dem Mannheimer Stadtarchiv und Institut für Stadtgeschichte
Wie lassen sich historische Sammlungen und urbane Archive visuell erfahrbar machen?

Im Kurs *Angewandte Projektvisualisierung (APV)* entwickeln wir innovative und ästhetisch einladende Datenvisualisierungen, von der **Recherche und Designkritik** bis zur **Konzeption und Umsetzung**.

- Fokus: Datenvisualisierung & Infografik
- Ansatz: forschendes, interdisziplinäres Lernen
- Praxisnähe: Kooperation mit externen Partnern

Kick-off: Di, 23.09., 15:20 Uhr, Gebäude A

Credits: 5 ECTS

Web: <https://www.hdilab.org>

VIK-PD – Product Development Project (PDP)

Leitung: Innospace

In PDP, bachelor students 6th semester plus and master students work on resolving broad business and societal challenges using design thinking methods. Accompanied and guided by experienced coaches they learn to develop innovative products and service concepts. Close collaboration with a corporate partner ensures high practical relevance of the solutions. This way, they are prepared for tackling the innovations of tomorrow. At the end of the course, the final concept is in the form of an executable prototype.

Weitere Informationen unter <https://inno-space.de/courses-offers.html>

Credits: 10 ECTS

Info: Bewerbung an inno.space@hs-mannheim.de

VIK-PI – Prototype it yourself (PIY)

Leitung: Innospace

You have a good idea and want to find out if it can be implemented in the real world? Or you don't have an idea, but would still like to participate in a hands-on project? Then you've come to the right place. In Prototype It Yourself you will learn how to create prototypes in various forms and, above all, what you can do with prototypes. In interdisciplinary teams of students from various universities in Baden-Württemberg, you will learn how to operate digital manufacturing (e.g. 3D Printers, Vinyl Cutter, Laser Cutter) equipment and how to flesh out and perfect ideas.

This course is organized in a blended setup, which includes: lectures online, lab and developing prototypes at inno.space. At the end of the course, you will present the final concept in the form of an executable prototype..

Weitere Informationen unter <https://inno-space.de/courses-offers.html>

Credits: 5 ECTS

Anhang

Glossar: Abkürzungen und Sprache des Vorlesungsverzeichnisses

Zum besseren Verständnis findet sich hier eine Übersicht über Abkürzungen, Begriffe und Prüfungsformen, die im Weiteren verwendet werden.

Modul	thematisch-didaktische Einheit im Aufbau des Studiengangs
SWS	Semesterwochenstunden, 1 Semesterwochenstunde entspricht 45 Minuten
CP	Credit Points, Masseinheit für den Arbeitsaufwand, d.h. die Anzahl der Zeitstunden; 1 CP entspricht 30 Zeitstunden
ECTS	Creditpunkte gemäß dem European Credit Transfer System
Studienleistung	immer unbenotete Leistungen; schriftliche, mündliche oder praktische Leistungen, die im Zusammenhang mit Lehrveranstaltungen/ Veranstaltung/Projekt erbracht werden. Zu den praktischen Leistungen zählt beispielsweise die qualifizierte Teilnahme (siehe Studienleistungen unten).
Prüfungsleistung	immer benotete Leistung (mögliche Arten der Prüfungsleistung: mündliche Prüfung, Referat, Klausur, Hausarbeit, Continuous Assessment sowie praktische/gestalterische Arbeit; siehe »Prüfungsleistungen« unten). Ist in der Modulbeschreibung unter »Art der Prüfungsleistung« mehr als eine angegeben, so wird bei Beginn der Veranstaltung die Art der Prüfungsleistung verbindlich festgelegt.
PL-Gewichtung	Gewichtung der Note einer Prüfungsleistung eines Teilmoduls; Teil oder Ganzes der Modulgewichtung. Für die Gewichtung der Modulnoten siehe Tabellarische Übersicht im Anhang. Die unter PL-Gewichtung angegebene Zahl x bezeichnet damit immer das Gewicht der Note für die Bildung der Gesamtnote im Verhältnis x/164.
CA	Continuous Assessment (siehe »Studien- und Prüfungsleistungen« weiter unten)
PF	Portfolioprüfung oder Portfolio als Studienleistung (siehe Studien- und Prüfungsleistungen unten)
PB	Praktikumsbericht (siehe Studienleistungen unten)
B	Projektbericht
M	mündliche Prüfung (siehe Prüfungsleistungen unten)
Voraussetzungen	Die unter Voraussetzungen angegebenen Module oder Modulbereiche müssen abgeschlossen sein, bevor das Modul belegt werden kann.
Modulgewichtung	Gewichtung der Modulnote für die Abschlussnote (x/164). Die unter Modulgewichtung angegebene Zahl x bezeichnet damit immer das Gewicht der Modulnote für die Bildung der Gesamtnote im Verhältnis x/164

Hinweis zu konditionalen Bestimmungen formaler Beschreibungen: »müssen« bezeichnet eine zwingende Bedingung, die erfüllt sein *muss*; »sollen« bezeichnet dagegen Richtlinien und Empfehlungen, *von denen* in begründeten Fällen *abgewichen werden kann*.

Glossar: Studien- und Prüfungsleistungen

Studienleistungen:

Referat	Präsentation in verschiedenen Formen, meist ca. 15-30 Minuten plus ggf. Moderation der Diskussion und knappe, schriftliche Zusammenfassung (etwa in Form eines ausführlichen Handouts)
Schriftliche Arbeit	kurze, schriftliche Arbeit zu einem selbstgewählten oder vorgegebenen Thema von drei bis max. acht Seiten
Test	unbenotete, schriftliche Prüfung von 30 bis 60 Minuten
Praktische Übung	praktische, gestalterische, oder experimentelle Arbeit (in beliebiger Form)
Continuous Assessment	Continuous Assessment (CA) als Studienleistung setzt sich aus mehreren Teilleistungen zusammen, die im Rahmen eines Moduls erbracht werden, wie zum Beispiel schriftliche Ausarbeitung, mündliche Präsentation, qualifiziertes Protokoll, Posterpräsentation, digitale Präsentation, Kurztext, Prüfungsgespräch, Programmmentwurf oder Gestaltungsentwurf. Die Lehrenden definieren, wann das CA als bestanden gilt, d.h. ob und wie nicht bestandene Prüfungsteile ausgeglichen werden können (Kompensationsregel). Dabei soll das freiwillige Nichtbestehen nicht durch attraktive Kompensationsregeln erleichtert werden.
Qualifizierte Teilnahme	Nachweis der aktiven Teilnahme an einer Veranstaltung, z.B. durch Kurzpräsentationen, Berichte, praktische Aufgaben, etc.
Praktikumsbericht	schriftlicher Bericht im Umfang von ca. 20 Seiten oder Äquivalent auf dem Niveau von Gestalter:innen im höheren Semester (siehe Modul Praktikum). Die Medienwahl ist frei. Die Seitenangabe bezieht sich auf den dem Anspruchsniveau entsprechenden Umfang eines Berichts als Fließtext.
Portfolio-Studienleistung	eine Sammlung aus mehreren Teilen (z.B. Dokumentation in Form von Text, Bild, Audio, oder Video und Bericht einer projektbasierten Arbeit über ein Semester), die als Einheit am Ende des Semesters abgegeben wird.

Prüfungsleistungen:

Klausur	schriftliche Prüfung mit einer Dauer von höchstens 120 Minuten pro Lehrveranstaltung
Mündliche Prüfung	mündliche Prüfung von maximal 20 Minuten Länge; als Kolloquium der BA Arbeit maximal 45 Minuten Länge, davon ca. 20 Minuten Präsentation, 15 bis 20 Minuten Diskussion.
Hausarbeit	schriftliche Ausarbeitung mit einem Umfang von 15-20 Seiten Text bei einer Bearbeitungszeit von maximal 4 Wochen.
Referat	Aufbereitung eines Themas/einer Fragestellung mit wissenschaftlichem/fachlichem Anspruch, bestehend aus Vortrag, ggf. Moderation der Diskussion und schriftlicher Ausarbeitung (von 3 bis max. 8 Seiten). Der Workload ist äquivalent zur Hausarbeit.
Praktische Arbeit	eine gestalterische, praktische oder wissenschaftliche Arbeit mit beliebigen Mitteln und Medien

Continuous Assessment

Continuous Assessment (CA) als Prüfungsleistung setzt sich aus mehreren Teilleistungen zusammen, die im Rahmen eines Moduls erbracht werden, wie zum Beispiel gestalterische Arbeiten, schriftliche Ausarbeitung, mündliche Präsentation, qualifiziertes Protokoll, Posterpräsentation, Kurztext, Prüfungsgespräch, Programmentwurf oder Gestaltungsentwurf.

Einzelne Elemente dürfen als Studienleistung konzipiert sein.

Die Benotung eines CA kann über Punkte oder Teilnoten erfolgen.

Benotung durch Punktesystem: Die in den einzelnen Prüfungsteilen erreichten Punkte werden addiert. Aus der erreichten

Gesamtpunktzahl ergibt sich die Modulnote. Daher kann das CA auch bestanden werden, wenn in einem Prüfungsteil 0 Punkte erreicht werden.

Benotung durch Teilnoten: Die einzelnen Prüfungsteile werden mit Teilnoten bewertet und können unterschiedlich gewichtet werden.

Etwa P1 10%, P2 5%, P3 60% usw. bis 100. Kein Bestandteil des CA darf mit 0% gewichtet werden. Stattdessen können Prüfungsteile als Studienleistung ausgewiesen und mit bestanden/nicht bestanden bewertet werden.

Werden einzelne Prüfungsteile mit der Note 5.0 bewertet, kann das Modul trotzdem bestanden werden, wenn andere Prüfungsteile besser bewertet werden; maßgeblich ist die Modulnote.

Bei Nichtbestehen des Moduls können der Zweit- und Drittversuch in Form einer praktischen Arbeit, mündlichen Prüfung oder einer Klausur absolviert werden.

Studien- und Prüfungsordnung

§ 44 Studiengang Kommunikationsdesign (DB); gültig ab März 2026

- (1) Der Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Leistungen beträgt einschließlich der Bachelorarbeit mindestens 210 Credits.
- (2) Im Studiengang gibt es keine Bachelorvorprüfung. Die Bachelorprüfung besteht aus Fachprüfungen und der Bachelorarbeit.
- (3) Ein Referat (R) ist die Aufbereitung eines Themas / einer Fragestellung mit wissenschaftlichem und/oder gestalterischem Anspruch.
- (4) Ein Continuous Assessment (CA) als Prüfungsleistung setzt sich aus mehreren semesterbegleitenden Teilleistungen zusammen, die neben benoteten auch unbenotete Teilleistungen beinhalten können.
- (5) Eine qualifizierte Teilnahme (QT) ist gegeben, wenn die:der Studierende aktiv an Aufgaben und Übungen im sozialen Gruppenkontext mitgewirkt hat.
- (6) Das Format von Studien- und Prüfungsleistungen (online oder in Präsenz, Art der Studien-/Prüfungsleistung) wird zu Beginn eines jeden Semesters bekannt gegeben.
- (7) Das Bestehen der folgenden Module ist Zulassungsvoraussetzung für die Prüfungen der nachfolgenden Module:

GPT und GFS	→	ADS
GTK und GDW	→	ADW
GBK	→	ABB
GCT und GI	→	ADM
GFT und GDW	→	AF
GZF und GI	→	AKR
GTK	→	KSP
KR1	→	KR2
- (8) Der erfolgreiche Abschluss der Grundlagenmodule ist Eingangsvoraussetzung für folgende Module: alle Schwerpunktmodule, alle Vertiefungsmodule sowie die Kontextmodule KR1, KAL, KE, KDT und KP.
- (9) Es sind insgesamt je drei Aufbaumodule und drei Schwerpunktmodule zu absolvieren.
- (10) Im Wahlfachbereich sind insgesamt 30 CP in den Vertiefungsmodulen zu absolvieren.
- (11) Alle Studien- und Prüfungsleistungen müssen bestanden werden, um ein Modul zu bestehen.
- (12) Das praktische Studiensemester kann frühestens im vierten Fachsemester angemeldet werden.
- (13) Die Bachelorarbeit kann jeweils zu Beginn der Vorlesungszeit angemeldet werden. Die Termine werden vom Prüfungsausschuss jeweils zum Ende des vorangehenden Semesters festgesetzt und bekanntgegeben.
- (14) Die für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Lehrveranstaltungen und die zugehörigen Studienleistungen, Prüfungsleistungen, Prüfungsleistungsgewichte, Modulgewichte und Anrechnungspunkte ergeben sich aus der nachstehenden Tabelle.

Tabellarische Darstellung der Module

Grundlagenmodule (Pflicht)														
Überschriften		SWS im Semester												
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PVL	PL	PLG	CR	M G
Grundlagenmodul Bewegung und Klang	GBK												7	4
Audiovisuelle Grundlagen 1	GBK1	2							PU				2	
Audiovisuelle Grundlagen 2	GBK2		4								PA		5	
Grundlagenmodul Computertechnik	GCT												5	3
Digitale Technik	GCT1	2							PU				2	
Internettechnik	GCT2	2									PA		3	
Grundlagenmodul Designwissenschaften	GDW												5	3
Kunstgeschichte	GDW1	2							PU				2,5	
Kommunikations- und Medientheorie	GDW2		2								K120		2,5	
Grundlagenmodul Form und Schrift	GFS												10	5
Schrift/Typographie Grundlagen	GFS1	2							PU				2	
Gestaltung Grundlagen 1	GFS2	2							PU				3	
Gestaltung Grundlagen 2	GFS3		4								PA		5	
Grundlagenmodul Fototechnik	GFT												5	3
Labor- undameratechnik	GFT1	2							PU				2	
Studiotechnik	GFT2		2								PA		3	
Grundlagenmodul Interaktion	GI												8	4
Internetkommunikation	GI1	2							PU				3	
Design digitaler Medien	GI2		4								PA		5	
Grundlagenmodul Publikationstechnik	GPT												5	3
Drucktechnik	GPT1	2							PU				1	
DTP-Technik 1	GPT2	2							PU				2	
DTP-Technik 2	GPT3		2								PA		2	
Grundlagenmodul Text und Konzept	GTK												5	3
Einführung ins wissenschaftliche Schreiben	GTK1	2							PU/CA				2	
Kommunikationsstrategie	GTK2		2								PA		3	
Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe	GZF												10	5
Zeichnung und Farbe 1	GZF1	4							PU				5	
Ausstellungsrezeption	GZF2	2							QT				1	
Zeichnung und Farbe 2	GZF3		4								CA		4	
Summen		28	24								Gesamt:		60	33

Aufbaumodule (Wahlpflichtbereich: 3 von 6)															
Überschriften		SWS im Semester													
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PVL	PL	PLG	CR	MG	
Aufbaumodul Bewegtbild	ABB												6	6	
Motion Graphics	ABB1			4							PA		4		
Filmgeschichte	ABB2			2					M15				2		
Aufbaumodul Design und Schrift	ADS												6	6	
Corporate Design Typografie	ADS1			4							PA		4		
Schrift und Typografie	ADS2			2					PU				2		
Aufbaumodul Transmedial Design	ATD												6	6	
Transmedial Design Basics	ATD1			4							PA		4		
Transmedial Theorie	ATD2			2					PU				2		
Aufbaumodul Digitale Medien	ADM												6	6	
Information und Kommunikation	ADM1			4							PA		4		
Interface und Vernetzung	ADM2			2					PU				2		
Aufbaumodul Fotografie	AF												6	6	
Foto Design	AF1				4						PA		4		
Fotogeschichte	AF2				2				R				2		
Aufbaumodul Kommunikation im Raum	AKR				6						PA	6	6	6	
Summen				24	12						Gesamt:		18	18	

Schwerpunkt- und Vertiefungsmodule (Wahlpflichtbereich)															
Überschriften		SWS im Semester													
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL			PL	PLG	CR	MG
Schwerpunktmodul 1					6							PA		8	8
Schwerpunktmodul 2							6					PA		8	8
Schwerpunktmodul 3								6				PA		8	8
Vertiefungsmodule *)					*)	*)	*)	*)				*)		30	30
Summen					6		6	6				Gesamt:		54	54

Kontextmodule (Pflicht, ab dem 3.Semester)														
Überschriften		SWS im Semester												
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PVL	PL	PLG	CR	MG
Kontextmodul Alltag und Lebenswelt	KAL											5	5	5
Soziologie des Alltags (Vorlesung)	KALV			2							CA/ K120		3	

Soziologie des Alltags (Seminar)	KALS			2					R/ QT					2
Kontextmodul Designtheorie	KDT												5	8 5
Erweiterung Kommunikations- und Medientheorie	KDT1			3							HA K120			3
Bild- und Medientheorie	KDT2							3	R					5
Kontextmodul Experimentalität	KE												5	5 5
Experimentalität (V)	KEV			2							HA/PA			3
Experimentalität (S)	KES			2					R/ QT					2
Kontextmodul Fremdsprache	KFS						4				K90/ R		5	5 5
Kontextmodul Psychologie	KP												5	5 5
Psychologie Vorlesung	KPV						2				K45/R			4
Psychologie Übung	KPÜ						1		QT					1
Kontextmodul Recht und Existenzgründung	KR												4	5 4
Recht Grundlagen	KR1			2					K120					2
Existenzgründung	KR2							2			K120			3
Kontextmodul Schreiben und Präsentieren	KSP												5	5 5
Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen	KSP1			3						PU	HA/ CA/			3
Präsentationstechnik	KSP2							2						2
Summen:				9	7			7	5			Gesamt:		38 34

Praktisches Studiensemester (Pflichtbereich)

Überschriften		SWS im Semester												
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PV L	PL	PLG	CR	MG
Praktisches Studiensemester	PS					PS			PB				28	
Summen:													Gesamt:	28

Abschlussarbeit (Pflichtbereich)

Überschriften		SWS im Semester												
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PV L	PL	PLG	CR	MG
Bachelorarbeit mit Kolloquium	BAA								BA				12	30
Bachelorarbeit	BA										BA	4/5	(11)	
Kolloquium zur Bachelorarbeit	KBA										M	1/5	(1)	
Summen:													Gesamt:	12 30

Beispielhafter Studienverlauf

Legende		
Grundlagen (Pflicht)	Schwerpunktmodule (Wahlpflicht)	Kontextmodule (Pflicht)
Aufbaumodule (Wahlpflicht)	Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)	Praktikum und BA

1. Semester 28 SWS / 30 CP	2. Semester 24 SWS / 30 CP	3. Semester 25 SWS / 27 CP
GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1 PU / Credits 2 / SWS 2	GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2 PA / Credits 5 / SWS 4	ABB – Aufbaumodul Bewegtbild PA M15/ Credits 6 / SWS 6
GCT1 – Digitale Technik PU / Credits 2 / SWS 2		
GCT2 – Internet Technik PU / Credits 2 / SWS 2		ADM – Aufbaumodul Digitale Med. PA PU/ Credits 6 / SWS 6
GDW1 – Kunstgeschichte PU / Credits 2,5 / SWS 2	GDW2 – Komm. u. Medientheorie K 120 / Credits 2,5 / SWS 2	
GFS1 – Schrift/Typo Grundlagen PU / Credits 2 / SWS 2		
GFS2 – Gestaltung Grundlagen 1 PU / Credits 2 / SWS 2	GFS3 – Gestaltung Grundl 2 PA / Credits 5 / SWS 4	ATD – Aufbaumodul Transmedia PA PU/ Credits 6 / SWS 6
GFT – Labor- u. Kamera Technik PU / Credits 2 / SWS 2	GFT2 – Studio Technik PA / Credits 3 / SWS 2	
GI1 – Internet Kommunikation PU / Credits 2 / SWS 2	GI2 – Des. Dig. Medien PA / Credits 5 / SWS 4	
GPT1 – Drucktechnik PU / Credits 2 / SWS 2		
GPT2 – DTP-Technik 1 PU / Credits 2 / SWS 2	GTP3 – DTP-Technik 2 PA / Credits 3 / SWS 2	
GTK1 – Einf. Wiss. Schreiben PU CA / 2 Credits / 2 SWS	GTK2 – Komm. Strategie PA / Credits 5 / SWS 4	KALV/S– Alltag u. Lebenswelt PU CA QT / CR 5 / SWS 4
GFZ1 – Zeichnung u. Farbe 1 PU CA / Credits 2 / SWS 2	GFZ3 – Zeichnung u. Farbe 2 PU CA / Credits 2 / SWS 2	KSP1 – Textgestaltung HA CA / CR 3 /SWS 3
GFZ2 – Ausstellungsrezeption QT / Credits 2 / SWS 2		

4. Semester 27 SWS / 33 CP	5. Semester PS / 28CP	6. Semester 25 SWS / 33 CP	7. Semester 13 SWS / 30 CP
	Praktisches Studiensemester	SBR – Bewegung u. Raum PA / Credits 8 / SWS 6	
		VIR – Interaktion u. Raum PA / Credits 5 / SWS 4	
SIM – Interaktive Medien PA / Credits 8 / SWS 6		VFI – 3D Visualisierungen PA / Credits 5 / SWS 4	
VMP – Magazin Komma Praxis PA / Credits 5 / SWS 4		VFD – Forschung im Design PA / Credits 5 / SWS 4	
VAP – Werkschau Praxis PA / Credits 5 / SWS 4		VTD – Transformation Design PA / Credits 5 / SWS 4	STD – Transformation Design PA PU/ Credits 8 / SWS 6
			Bachelorarbeit BA CR 12
KDT1 – Komm- u. Medientheorie HA K120 / CR 3 / SWS 3		KP – Kontext.Psychologie K 45 R/ CR 5 / SWS 3	KDT2 – Bild u. Medientheorie R / CR 5 / SWS 3
KEV/S – Experiment PA PP / CR 5 / SWS 4			KSP2 – Präsentationstechnik PA / CR 2 / SWS 2
KFS – Fremdsprache K 90 R/ CR 5 / SWS 4			
KR1 – Recht Grundlagen K120 / CR 2 / SWS 2			KR2 – Existenzgründ. K120 / CR3 / SWS 2

Legende		
Grundlagen (Pflicht)	Schwerpunktmodule (Wahlpflicht)	Kontextmodule (Pflicht)
Aufbaumodule (Wahlpflicht)	Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)	Praktikum und BA