Vorlesungsverzeichnis

BA Kommunikationsdesign
Sommersemester 2024

Hochschule Mannheim
(Stand: 2024-03-02)

Inhaltsverzeichnis

Erläuterungen zum Vorlesungsverzeichnis **5**

Grundlagen **6**

Audiovisuelle Grundlagen 1 *6*
Audiovisuelle Grundlagen 2 *6*
Digitale Technik *7*
Internettechnik *8*
Kunstgeschichte in der Perspektive des 21. Jahrhunderts *9*
Einführung Kommunikations- und Medientheorie *10*
Grundlagen Gestaltung 1 *10*
Grundlagen Gestaltung 2 *11*
Grundlagen Schrift/Typografie *12*
Labor- und Kameratechnik *13*
Studiotechnik *13*
Internetkommunikation *14*
Design digitaler Medien *15*
Drucktechnik *16*
DTP-Technik 1 *16*
DTP-Technik 2 *17*
Textwerkstatt (Grundlagen) *18*
Kommunikationsstrategie *19*
Zeichnung und Farbe 1 *20*
Orientierung Ausstellungsrezeption *20*
Zeichnung und Farbe 2 *21*

Aufbau **23**

Filmgeschichte *24*
Motion Graphics *25*
Corporate Design Typografie *25*
Schrift und Typografie *26*
Advertising Design Basics *27*
Werbung Theorie *28*
Information und Kommunikation *29*
Interface und Vernetzung *29*
Foto Design *30*
Fotografiegeschichte *31*

Schwerpunkte **33**

Advertising Design *34*
Bewegung und Raum *35*
Brand Design: Kann AI/KI Marke? *36*
Fotografie *38*
Grafik-Design *39*
Interaktive Medien *40*
Kommunikation im Raum: Gebaute Rauminstallation *41*

Vertiefung (Wahlpflicht) **42**

Creative Filmmaking *43*

Storyboard 44
3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene 45
Virtual Lab 45
Wie zusammen leben? Projekt Kunsthalle Mannheim: Parasite Kitchen (Vorlesung und Seminar) 46
Experimental everything (Vorlesung und Seminar) 46
Parasite Kitchen? 47
Fotografie Konzeption 47
Informationssystem Thermen Trier 49
Instrumentenbau und Soundinstallation 49
UX Design im SEP 50
Untersuchung der Wahrnehmungsveränderungen im Kontext transdigitaler Strömungen 51
Offenes Gestalten in HTML 52
Human-Centred Design: Methoden, Tools, Kritik 53
Markenarchitektur: Subidentitäten visualisieren 54
Eigenwerbung für das Masterstudium der Fakultät 55
Creative Coding 55
Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie) 56
Creative Writing (Text) 57
Interdisziplinäre Kontexte – Veranstaltungen aller Fakultäten 58
SHELLS Kurs: Virtual & Augmented Reality (Hochschule Karlsruhe) 58
SHELLS Seminar Digitale Zwillinge (Hochschule Offenburg) 59
SHELLS Prototype It Yourself (PIY) (Hochschule Mannheim) 59
SHELLS Smart Technologies (Hochschule Mannheim) 59

Freie Projektmodule **60**

Kontexte **61**

Wie zusammen leben? Projekt Kunsthalle Mannheim: Parasite Kitchen (Vorlesung) 62
Wie zusammen leben? Projekt Kunsthalle Mannheim: Parasite Kitchen (Seminar zur Vorlesung) 63
Bild- und Medientheorie 64
Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie 65
Experimental everything (Vorlesung) 66
Experimental everything (Seminar zur Vorlesung) 67
English for Designer 68
Vorlesung Psychologie (inkl. Übung) 68
Recht Grundlagen 69
Urheber- und Internetrecht 70
Textwerkstatt (für Fortgeschrittene) 71
Präsentationstechnik 71

Kolloquien und sonstige Veranstaltungen **73**

Forschungskolloquium des Instituts für Designwissenschaften 73
Ausstellungsplanung und -Design: Werkschau 74
Wissenschaftspodcasts im ComLab 74

Anhang **76**

Glossar, Studien- und Prüfungsleistungen **76**
Glossar, Abkürzungen und Sprache des Modulhandbuchs 76
Studienleistungen 77
Prüfungsleistungen 77

Tabellarische Darstellung der Module **79**

Beispielhafter Studienverlaufplan **81**

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.

Bitte beachten Sie: einige Veranstaltungen können für verschiedene Module angerechnet werden und erscheinen werden daher mit Kurznennung und Verweis auf die ausführliche Beschreibung mehrfach aufgeführt. Für die Anmeldung zur Veranstaltung hat dies noch keine Folgen. Für die spätere Prüfungsanmeldung gilt es jedoch zu beachten, dass Sie, je nachdem, für welchen Modulbereich Sie sich die jeweilige Veranstaltung anrechnen lassen möchten, die Prüfung im korrekten Modul vornehmen. Selbstverständlich kann eine Veranstaltung nur für ein Modul pro Semester angerechnet werden.

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

Audiovisuelle Grundlagen 1

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

Dozent:in: Christine Schmitt

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

Audiovisuelle Grundlagen 2

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**	

Dozent:in: David Borymski

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

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

Internettechnik

Dozent:in: Arno Richter

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 HTLM und CSS sowie über verschiedene Browser und Editoren.

Aufgabe:
Mitarbeit und Erstellen einer Praktischen Arbeit

Art der Veranstaltung: online
Anmeldung: automatisch

Kunstgeschichte in der Perspektive des 21. Jahrhunderts

Dozent:in: Rosanna Umbach

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

Inhalt:
Die Vorlesung möchte Grundlagen einer kritischen Kunstwissenschaft und -geschichte vermitteln. Um historische wie aktuelle Bildformate analysieren und in gesellschaftliche Verhältnisse einbetten zu können, lesen wir gemeinsam Texte, die sich mit Begriffen von Kanon und Künstler_innenschaft auseinandersetzen und erschließen uns darüber zentrale Theorien und Zusammenhänge einer (queer_feministischen) Kunst/Wissenschaft.
Über die Arbeit mit verschiedenen künstlerischen Positionen lernen wir kunstwissenschaftliche Diskurse und Methoden kennen und diskutieren Themen wie Körper und Raum, Gender und Klasse, Arbeit und Politik, die in der Kunst der Moderne ebenso wie in zeitgenössischen Positionen zentrale Aushandlungsfelder darstellen. Gemeinsam wollen wir Ausstellungsdisplays analysieren und das Museum aus einer repräsentationskritischen Perspektive als institutionalisierten Ort der Wissens- und Bildproduktion erforschen: Wer stellt hier dar und wer wird dargestellt? Wie können intersektionale kuratorische Strategien aussehen?

Ziele und Kompetenzen:
Vermittlung grundlegender Kenntnisse historischer und kulturwissenschaftlicher Betrachtung von Kunst; Kunsttheorie; Vermittlung von Grundlagen von Kunst als menschlicher Tätigkeit; Verständnis von kunsthistorischen Perspektiven und Fragestellungen

Bitte beachten Sie: Diese Veranstaltung schließt mit einer gemeinsamen Prüfung (gemeinsame Klausur) mit der Veranstaltung "Einführung Kommunikations- und Medientheorie" ab. Es empfiehlt sich daher, beide Veranstaltungen, wenn möglich, bereits im ersten Semester zu belegen.

Aufgaben:
Lektüre, Recherche, Diskussion;

Art der Veranstaltung: Online!
Anmeldung: automatisch

Einführung Kommunikations- und Medientheorie

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

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)

Inhalt:
Zurückgegriffen wird auf unterschiedliche Theorieansätze, die alle in Hinblick auf ihre Verwendung als «theoretisches Handwerkszeug» für Kommunikationsdesigner:innen untersucht werden. Die Fragestellungen lauten zum Beispiel: Was ist eine Theorie? Wozu braucht man eine Theorie? Was ist ein Bild? Was ist ein Text? Wie ist das Verhältnis von Text und Bild zu analysieren? Was ist Kommunikation? Wie unterscheiden sich Zeichnung, Fotografie und Computerbild voneinander?

Ziele und Kompetenzen:
Die Vermittlung von Grundkenntnissen in den Bereichen Ästhetik, Kulturwissenschaft, Medienphilosophie, Semiotik und Wahrnehmungstheorie

Bitte beachten Sie: Diese Veranstaltung schließt mit einer gemeinsamen Prüfung (gemeinsame Klausur) mit der Veranstaltung "Kunstgeschichte" ab. Es empfiehlt sich daher, beide Veranstaltungen, wenn möglich, bereits im ersten Semester zu belegen.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: automatisch

Grundlagen Gestaltung 1

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Grundlagen Gestaltung 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS1
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung
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

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 in die Semantik der Schrift, Schriftgeschichte und Schriftklassifizierung; Einführung in die Gestaltungsmethodik

Aufgaben:
Praktische Übung

Prüfungsleistung: Referat und Praktische Arbeit
Art der Veranstaltung: Seminar und Vorlesung. Bitte beachten: Dieser Kurs wird als Blockwoche abgehalten, flankiert von online abgehaltenen Theorieblöcken.
Anmeldung: automatisch

Grundlagen Gestaltung 2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Grundlagen Gestaltung 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS2
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 erpoben 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:
Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: automatisch

Grundlagen Schrift/Typografie

Dozent:in: Harald Priem

Modul		Grundlagen Schrift/Typografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS3
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 klassischem und anderem Gerät erfahren und verinnerlicht. Parallel zu den einzelnen Übungen werden schließlich Grundzüge der Schriftgeschichte vermittelt.

Ziele und Kompetenzen:
Kennenlernen und Erarbeiten grundlegender Kenntnisse zu Schrift: Gestaltungsgesetze, optische Gesetze, Form, Klassifizierung von Schrift, Herkunft der Schriftformen.

Aufgaben:
Praktische Arbeit

Labor- und Kameratechnik

Dozent:in: Rainer Diehl

Modul		Labor- und Kameratechnik
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 der Kameratechnik sowie in der Schwarz-Weiß-Dunkelkammerarbeit in Theorie und praktischer Übung

Aufgaben:
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

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- und Kameratechnik

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:
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

Internetkommunikation

Dozent:in: Prof. Habu 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, Games und Online Marketing behandelt.

Ziele und Kompetenzen:
Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets

Aufgaben:
praktische Übungen

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 Phänomen, 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:
Praktische Arbeit

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 und 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:
Mitarbeit; praktische Übungen

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: automatisch

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:

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

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 sowie professionell für die Druckvorstufe aufzubereiten. Die praktische Übungen werden von theoretischen Grundlagen zu Typographie und Farbräumen begleitet.

Ziele und Kompetenzen:

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

Aufgaben:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: automatisch

Textwerkstatt (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 wissenschaftliche Arbeiten, vermittelt Kenntnisse wissenschaftlicher Textgattungen in Aufbau und Struktur, Kenntnis guter wissenschaftlicher Praxis (Recherche, Zitieren, Argumentieren) und führt in Methoden der Lektüre und Kritik wissenschaftlicher und anspruchsvoller literarischer Texte anhand von klassischen oder aktuellen Beispielen ein.

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis guter wissenschaftlicher Praxis
- Wissenschaftlich korrekte Darstellung und Diskussion von unterschiedlichen literarischen Textformen und möglichen Theorieansätzen zur Analyse an exemplarischen Inhalten
- Wissenschaftliche Recherche, sorgfältiger Umgang mit Quellen und Zitation
- Kritik und Argumentation wissenschaftlicher Texte
- Fähigkeiten in Planung, Aufbau und Konzeption kleinerer und größerer Textprojekte

Aufgaben:
Verfassen eigener Texte anhand klassischer und zeitgenössischer Beispiele aus dem Bereich des Kommunikationsdesigns und seiner Disziplinen; Übungen zu Lektüre, Recherche und Zitation; Übungen zu Argumentation; Übungen zu Planung, Aufbau und Konzeption kleinerer und größerer Textprojekte

Aufgabe: Mitarbeit und Erstellen eigener, kleiner Texte

Art der Veranstaltung: Blockveranstaltung (Präsenz) in der zweiten Prüfungswoche:
15. Juli (Mo) bis 18. Juli (Do), jeweils 10 bis 17 Uhr.

Anmeldung: automatisch

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

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

Orientierung Ausstellungsrezeption

Dozent:in: Prof. Vroni Schwelger, 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

Zeichnung und Farbe 2

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler, Prof. Jean-Claude Hamilius

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 6. – 10. November, sowie einzelne Termine davor und danach

Anmeldung: automatisch

Aufbau

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
ADW	Aufbaumodul Design und Werbung
AF	Aufbaumodul Fotografie
AKR	Aufbaumodul Kommunikation im Raum
SAD	Schwerpunkt Advertising Design
SBD	Schwerpunkt Brand Design
SBR	Schwerpunkt Bewegung und Raum
SF	Schwerpunkt Fotografie
SGD	Schwerpunkt Grafik-Design
SIM	Schwerpunkt Interaktive Medien
SKR	Schwerpunkt Kommunikation im Raum

Filmgeschichte

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Modul		Filmgeschichte
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB1
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		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.

Aktuelle Inhalte für das WS 23/24: Im Fokus der Inhalte steht die Geschichte der Animation. In den mehr als hundert Jahren haben sich die unterschiedlichsten Formen entwickelt und wir werfen einen differenzierten Blick auf diese spannenden Verläufe. Dabei werden auch aktuelle Entwicklungen immer wieder aus dem geschichtlichen Kontext heraus beleuchten.

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 h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 22. September

---

Motion Graphics

Dozent:in: Prof. Hein Wyrwich

Modul		Motion Graphics
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB2
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		Grundlagenmodul Bewegung und Klang

Inhalt:
Video-Clips, Film-Vorspänne, Trenner für Fernsehsender, Trailer oder Corporate Design die gestalterische Konzeption und Umsetzung dieser Formate stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung. Das intensive Erarbeiten der komplexen zeitlichen und räumlichen Strukturen und die Überführung in die Praxis sollen die grundlegenden Kenntnisse festigen und erweitern.

Sommer 2024: Die Kurse Motion Graphics und Schwerpunktmodul Bewegtbild, gemeinsam mit Marek Slipek (Creative Coding), werden sich im Sommersemester 2024 mit dem Thema Planetarium beschäftigen - dort werden wir in Kooperation mit dem Planetarium eine Fulldome-Projektion über Mannheim produzieren.

Ziele und Kompetenzen:
Ziel des Kurses Motion-Design ist, die audiovisuelle Gestaltung von Bewegtbild durch Typografie und Grafik-Design zu vermitteln. Hierbei werden insbesondere Kompetenzen im Bereich der klassischen Animation in aktuelle Techniken überführt.

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 h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 22. September

---

Corporate Design Typografie

Dozent:in: Erik Faulhaber

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		Grundlagenmodul: Form und Schrift und Grundlagenmodul: Publikationstechnik

Inhalt:

Beginnend mit der Entwicklung eines Zeichens, eines Signets für ein Unternehmen, eine Firma oder eine Institution wird dieses zur Geschäftsausstattung ausgebaut.

- Gestaltung des Zeichens: Entwicklung einer Bild-, Buchstaben- oder Wortmarke.
- Grundlagen und Einbindung der Marke: Konstruktion und Vermaßung des Zeichens, der Firmenzeile, Definition der Firmenfarbe in unterschiedlichen Farbsystemen (HKS, Pantone, CMYK, RGB, RAL).
- Geschäftsausstattung: Briefbogen, Geschäftskarte, Grußkarte, Faxbogen, Freistempler, etc. …
- Corporate Design: komplexe Corporate Design Programme werden anhand aktueller Beispiele besprochen und analysiert

Ziele und Kompetenzen:

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

Aufgaben:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an faulhaber@effont.com bis zum 15. März 2024

Schrift und Typografie

Dozent:in: Erik Faulhaber

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		Grundlagenmodul: Form und Schrift und Grundlagenmodul: Publikationstechnik

Inhalt:
Durch die Gestaltung einer Schrift, eines Alphabets, durch Schriftvergleiche und Studien, sowie durch Schriftzeichnen wird die Fähigkeit, wesentliche Qualitäten der Schrift zu erkennen und anzuwenden, geschult. Das individuelle Schriftverständnis der Studierenden wird weiterentwickelt. Gemeinsame Besprechungen der verschiedenen Ansätze erweitern die Kenntnisse über Schrift und den Schriftfundus.

Ziele und Kompetenzen:
Die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zu Schrift und Typografie werden vertieft und weiterentwickelt. Gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen zur Gestaltung einer eigene Schrift werden entwickelt. Die Anwendung von Schriften bei eigenen Typografieprojekten wird eingeübt.

Aufgaben:
praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an faulhaber@effont.com bis zum 15. März 2024

Advertising Design Basics

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Modul		Advertising Design Basics
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADW1
Modulkürzel (alte Ordnung)		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		Grundlagenmodul Text und Konzeption und Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:
Im Sommersemester 2024 steht als praktisches Semesterprojekt die Entwicklung und Gestaltung einer Kampagne zur Werkschau der Fakultät im Mittelpunkt. Konzepte und Entwürfe werden im Kurs nach Möglichkeit in Zweierteams erarbeitet.

Zum Start des Kurses liegt der Fokus zuerst auf der Recherche und Analyse aktueller Kampagnen weltweit. Kurze Präsentationen der Ergebnisse werden im Austausch mit Allen zur Diskussion gestellt. Erkenntnisse zu Konzeption und Gestaltung gesellschaftlich relevanter transmedialer Kommunikation (für Marken und Unternehmen, Institutionen und NGOs, etc.) spielen hierbei die Hauptrolle.

Ziele und Kompetenzen:
Vermittlung erweiterter Grundlagen konzeptioneller Entwicklung und der gestalterischen Umsetzung einer transmedialen Kampagne – hinsichtlich Kernbotschaft, Bildsprache und Tonalität/Textstil, sowie der Adaption in mehreren Medien und Mitteln.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:
praktische Übungen (Entwurf), Praktische Arbeit und Präsentation

Art der Veranstaltung: Präsenz, ZOOM (nach Absprache), SLACK
Anmeldung via jc.hamilius@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Werbung Theorie

Dozent:in: Hans-Ulrich Papin

Modul		Werbung Theorie
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADW2
Modulkürzel (alte Ordnung)		WER
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3-6	(im selben Semester wie das dazugehörige Seminar)
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung; Referat (qualifizierte Teilnahme)
Art der Studienleistung		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Text und Konzeption und Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:
Ist-Analyse der Märkte, Branchen, des Wettbewerbs, des Unternehmens; Stärken-Schwächeanalysen des Unternehmens in Abgrenzung zum Wettbewerb; Einführung in die Entwicklung von Unternehmensphilosophien, Leitbildern, CI-Konzepten; Analyse von Produkt-, Dienstleistungs-, Servicemarketing-Themen; Einführung in die Bereiche B2B und B2C; Analyse von Marketingstrategien für globale, europäische, nationale und regionale Märkte; Zielgruppenanalyse und Zielgruppenbildung; Analyse von Kommunikationskonzepten und -strategien in Ausrichtung auf die Zielgruppe; Entwicklung von Nutzenkonzepten; Besprechen und Bearbeiten aller Kommunikationsinstrumente. Schwerpunkt ist das ökologische Marketing mit allen Themen der innovativen Nachhaltigkeit und der IT Kommunikation

Ziele und Kompetenzen:
Theoretische und konzeptionelle Kenntnisse wichtiger Facetten des ganzheitlichen Marketings und dessen Bezugsfelder

Aufgaben und Prüfungsleistungen:
Referate

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an uli.papin@web.de bis zum 15. März 2024

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		Grundlagenmodul Computertechnik und 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 Blockwoche vom 6. – 10. November ganztags.
Anmeldung: per email an s.apfel@hs-mannheim.de bis 15. März 2024

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		Grundlagenmodul Computertechnik und 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 15. März 2024

Foto Design

Dozent:in: Anna Ackermann

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		Grundlagenmodul Fototechnik und 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 a.ackermann@lba.hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Fotografiegeschichte

Dozent:in: Prof. Dr. Claude W. Sui

Modul		Fotografiegeschichte
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		Grundlagenmodul Fototechnik und Grundlagenmodul Designwissenschaften

Inhalt:
Geschichte der Fotografie und ihre Bedeutung im gestalterischen Diskurs.

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnisse der Fotografiegeschichte als Grundlage eigener gestalterischer Arbeit
- Entwicklung der Sprache, Ausdrucksfähigkeit, Genauigkeit historischer Beobachtung
- Fähigkeit zur Diskussion und Präsentation fotografiegeschichtlicher Gegenstände und ihrer Zusammenhänge

Aufgaben:

qualifizierte Teilnahme, Präsentation

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an Claude.Sui@mannheim.de bis zum 15. März 2024

Schwerpunkte

Das Bachelorstudium Kommunikationsdesign bietet die Möglichkeit, sich in zwei oder drei der sieben verschiedenen Schwerpunkten zu spezialisieren. Die Schwerpunkte sind Grafik-Design, Advertising 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, wovon einer doppelt belegt werden kann: 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. Eine Doppelbelegung ermöglicht im Vergleich dazu eine zusätzliche Schärfung des eigenen Profils und bietet die Möglichkeit für eine über zwei Semester vertiefende Auseinandersetzung mit dem konkreten Schwerpunktbereich. Mit diesen beiden Modi der Schwerpunktwahl ist eine individuellere Gestaltung des Studiums möglich und fördert somit die Vielfalt und Spezialisierung der Absolvent:innen für die spätere Berufswelt.

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
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
ADW	Aufbaumodul Design und Werbung
AF	Aufbaumodul Fotografie
AKR	Aufbaumodul Kommunikation im Raum
SAD	Schwerpunktmodul Advertising Design
SBD	Schwerpunktmodul Brand Design
SBR	Schwerpunktmodul Bewegung und Raum
SF	Schwerpunktmodul Fotografie
SGD	Schwerpunktmodul Grafik-Design
SIM	Schwerpunktmodul Interaktive Medien
SKR	Schwerpunktmodul Kommunikation im Raum

Advertising Design

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Modul		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 Design und Werbung oder Aufbaumodul Design und Schrift

Inhalt:

2023 starteten Midjourney, Dall-E, Firefly und etliche weitere Bildgeneratoren weltweit durch. Und sie sind gekommen, um zu bleiben. Deshalb dreht sich der Schwerpunkt im Schwerpunkt-Modul im Sommersemester 2024 um den Einfluss der KI-Tools auf die Gesellschaft im Allgemeinen und auf das Kommunikationsdesign im Speziellen.

Design-Fachmedien werden überflutet von ständig neuen Entwicklungen, Agenturen schaffen ihre eigenen KI-Tools und -Modelle, Buzzwords wie Prompt Architects und Generative AI Creatives machen in Stellenanzeigen bereits die Runde. Der große Aufbruch in eine neue, schöne Welt oder doch nur ein digitaler Praktikant, der Jobs schneller erledigt? Wir antworten darauf mit einer Kampagnenentwicklung via KI.

(Hinweis: eventuell werden wir damit am Junior Agency-Wettbewerb des Gesamtverbands der Kommunikationsagenturen (GWA) teilnehmen. Die Entscheidung darüber kann erst Anfang März getroffen werden.)

Ziele und Kompetenzen:

Befähigung zur strategischen Planung, konzeptionellen Entwicklung und gestalterischen Umsetzung einer Produkt-, Marken- oder Image-Kampagne anhand eines selbst erarbeiteten «Creative Brief»; Kenntnisse und gestalterische Kompetenz im Umgang mit Fragen zu Kommunikationsziel, Wettbewerbsanalyse, Positionierung, Zielgruppendefinition, und/oder Auswahl der Medien

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Arbeit, Präsentation

Art der Veranstaltung: Präsenz, ZOOM (nach Absprache), SLACK
Anmeldung: per Email an jc.hamlius@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Bewegung und Raum

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Modul		Bewegung und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		SBR
Modulkürzel (alte Ordnung)		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

Inhalt:

Von der Ideenfindung, über Recherche und Planung, der Entwicklung eines Gedankens, einer Szene oder Geschichte, ihrer Fixierung in Form eines Storyboards, über die Produktion von Ton- und Bildmaterial bis hin zur Postproduktion werden alle Schritte der Filmproduktion erarbeitet. Zielsetzung ist die Komplexität audiovisueller Produktionen vertiefend zu verstehen, in Teamarbeit und effektiver Arbeitsteilung zu üben und in konkreten Projekten umzusetzen. Dabei werden ausgehend von audio-visuellen Grundlagen, über die Erarbeitung eines Layout-Films bis hin zu aufwändigeren Methoden filmischer Arbeit an gegebenen Themen eigenständige Projekte entwickelt und umgesetzt.

Sommer 2024: Die Kurse Motion Graphics und Schwerpunktmodul Bewegtbild, gemeinsam mit Marek Slipek (Creative Coding), werden sich im Sommersemester 2024 mit dem Thema Planetarium beschäftigen - dort werden wir in Kooperation mit dem Planetarium eine Fulldome-Projektion über Mannheim produzieren.

Ziele und Kompetenzen:

Befähigung zum souveränen Umgang mit Inhalten und Methoden der Bewegtbildproduktion

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Brand Design: Kann AI/KI Marke?

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul		
Modulkürzel (neue Ordnung)		SBD
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 Design und Werbung oder Aufbaumodul Bewegtbild oder Aufbaumodul Digitale Medien

Inhalt:

Eine Flut AI/KI-basierter „Text to Image“-Generatoren verspricht, in Sekundenschnelle aus einer ersten lauten Überlegung vermeintlich perfekt gestaltete Logos, Bilder und ganze Brand Designs zu zaubern. Schneller als jede Designerin*. Günstiger als jede Designerin*. Aber auch treffender, besser, kreativer als geschulte, studierte Designerinnen*?

Wir wollten herausfinden, wie ernst es für Kommunikationsdesignerinnen* werden wird, wenn sich AI/KI-Tools im Kommunikationsdesign und in der Markenentwicklung als feste Größe etablieren werden. Und wie sich Kommunikationsdesignerinnen* in einem beruflichen Umfeld positionieren können, das durch AI/KI und deren Tools einer rapiden Transformation ausgesetzt ist.

Die Studentinnen und Studenten dieses Brand Design Kurses werden…

…recherchieren, was es auf dem Markt an Marken- und Design-relevanten Tools gibt

…experimentell eine Marke mithilfe von KI/AI entwickeln

…parallel dazu den „klassischen“ Brand-Design-Prozess zur Entwicklung einer Marke kennenlernen

…die Strategie der Marke, deren Konzeption, Leitidee und das Brand Design parallel auch klassisch „händisch“ entwickeln

…die Ergebnisse beider Verfahren vergleichen, kombinierten und kuratieren, wo und wie es ihnen sinnvoll erscheint

…eigene Schlüsse aus dem Branding-Prozess und dessen Ergebnissen ziehen.

Ziele und Kompetenzen:

Aneignung folgender Kompetenzen für die eigenständige Konzeption und Gestaltung zeitgemäßer Marken-Kommunikationskampagnen:

- Analyse und Beurteilung der Interdependenzen von Marke und Markenkampagne/-kommunikation.
- Entwicklung einer Kreativ-Strategie auf der Basis einer Markenstrategie.
- 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:

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

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

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 den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Grafik-Design

Dozent:in: Dr. Deborah Enzmann

Modul		
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:

Gestalterische Aufgaben werden anhand komplexer Druckobjekte erarbeitet. Dies können Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, Corporate Design Manuals, Magazine, etc. und auch deren Umsetzung in digitalen Medien sein.

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

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an d.enzmann@lba.hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Interaktive Medien

Dozent:in: Prof. Habu Wöhlbier

Modul		
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:
Veranstaltungsbeschreibungen folgen in Kürze und auch im Discord Channel sim-ss24-habu:
https://discord.com/channels/754295224628674611/1198002751242780774
Invite: https://discord.gg/PwUY8UPnUw

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 den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Kommunikation im Raum: Gebaute Rauminstallation

Dozent:in: Prof. Dr.-ing. 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:
Nachdem wir im Aufbaukurs hauptsächlich theoretisch gearbeitet haben werden wir im Hauptfach probieren, wie sich Entwürfe aus Zeichnungen und Modellen in Originalgröße umsetzten lassen. Dazu werden wir Rauminstallationen aus Dachlatten bauen. Das Thema ist abhängig von dem Raum/der Fläche auf der wir bauen dürfen und die noch nicht feststeht und wird an dem ersten Treffen bekannt gegeben. Es wird in einem 7 tägigen Block auf und abgebaut, Termin wird bei den ersten Treffen bekanntgegeben - die Anwesenheit an allen Tage der Blocks ist Pflicht!

Gearbeitet wird in Gruppen von zwei bis drei Personen. Etwas handwerkliches Geschick wäre gut.

Hinweis: Aufgrund der Platzsituation und der Arbeitsabläufe wird es nicht möglich sein Abstand zu den anderen Teilnehmern zu halten.

Ziele und Kompetenzen: Es gibt in diesem Kurs die seltene Möglichkeit die eigenen Entwürfe gebaut umzusetzen, selber Rauminstallationen zu bauen und Erfahrungen mit Konstruktion aund 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.

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

Art der Veranstaltung: Präsenz, plus Vorbesprechungen:

Vortermine: Vier Termine Di. 9.45 bis 15.10 Uhr, erster Termin 26. März, 2. April, 9. April,

Nachbesprechungetermin nach Ankündigung

Hauptteil (Block): Aufbau 10.–14. Juni, Ausstellung 15.–20. Juni, Abbau 21. Juni

Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an m.kim@hs-mannheim.de bis 17. März

Vertiefung (Wahlpflicht)

Die Vertiefungsmodule 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 drei Module belegt 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.

Der Gesamtumfang der zu belegenden Wahlpflichtmodule im Vertiefungsbereich ist 12 SWS und 15 CP.

Creative Filmmaking

Dozent:in: Tobias Gallé

Modul		Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFA
Modulkürzel (alte Ordnung)		VEX
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:
Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen
Das bewusste Wahrnehmen von „Bewegten Bildern“ und die Sensibilisierung für die Möglichkeiten filmischer Erzählformen stehen im Mittelpunkt des Creative Filmmaking-Kurses. Der Kurs ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Abschnitt werden Filme und Filmausschnitte verschiedenster Genres vorgestellt und mit den Studierenden besprochen und analysiert.
Das Spektrum reicht hierbei von „Werbefilm bis Western“.
Zusätzlich werden anhand zahlreicher Beispiele Theorie und Grundsätze des Filmemachens erörtert und erklärt, mit dem Ziel, dass sich die Teilnehmenden ein Repertoire an filmischen Techniken und Stilen aneignen, die im zweiten Teil des Kurses dann auf deren eigene Werke angewendet werden können.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse filmischer Erzählformen.

Aufgaben:
Die Aufgabenstellung besteht schließlich darin, eigene Konzepte, Filme und Animationen anhand eines frei wählbaren Themas zu entwickeln, umzusetzen und den Schaffensprozess innerhalb der Gruppe regelmäßig zu präsentieren.
Der gegenseitige Austausch und das Erlernen von Kritikfähigkeit und der Formulierung von konstruktiver Kritik sind fundamentale Bestandteile des Kurses.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Storyboard

Dozent:in: Martina Wetzel

Modul		Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFA
Modulkürzel (alte Ordnung)		VSB
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:
THE MOVIE BEFORE THE MOVIE. Das Storyboard ist eine lineare Abfolge von Standbildern (Bildergeschichte), die unterschiedlich visualisiert werden kann (Zeichnung, Fotografie, Collage). Es dient zur Planung von Filmen/Spots und erklärt vorab, wie das Endprodukt (Film/ Spot) später einmal aussehen soll. Neben der Bildebene sind Erläuterungen wie Kameraeinstellung, Perspektive, Licht, Schnitt, Musik, Text, Geräusche und Zeitangaben aufgeführt.

Ziele und Kompetenzen: Vom Wort zum Bild. Grundlage eines jeden Films/Spots sind eine gute Idee (Treatment) und eine klare Gestaltung (Bildsprache). Viele Parameter auf der Bild-, Ton- und Zeitebene sind dabei relevant, um die Idee so darzustellen, damit sie schnell und leicht verständlich ist.

Aufgaben:
Jede Geschichte lässt sich auf 1000 Arten erzählen. Unterschiedliche Formen des visuellen Erzählens und die Darstellung audiovisueller Abfolgen werden anhand eines existierenden Beispiels eingeübt. Parallel wird ein eigenes Projekt konzipiert und als Storyboard und Animatic umgesetzt.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

Dozent:in: Chris Drumm

Modul		Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFA
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 bis zum 15. März 2024

Virtual Lab

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Modul	Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)	VFA
Modulkürzel (alte Ordnung)	BLS
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:
Dieser Kurs bietet alle notwendigen Skills zur Umsetzung einer virtuellen Austellungs- oder Präsentationssituation.

Die eingesetzten Mittel aus dem Bereich der Visualierung werden intensiv eingeführt und kreativ eingesetzt. Das Portfolio setzt sich unter anderem aus den Softwarepaketen Blender und Unreal Engine zusammen, die im Zentrum der Betrachtung liegen.

Ziele der Anwendungen könnten sein: eigenes Portfolio erstellen und in eine innovative Präsentation zu überführen, sowie die Möglichkeit spielerische Environments zu schaffen um Objekte und Medien zu installieren, oder auch ein eigenes Projekt mit einem spezifischen spatialen Charakter.

Voraussetzungen: Grundlagen; außerdem sind Erfahrungen mit Blender sicher kein Nachteil.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Wie zusammen leben?
Projekt Kunsthalle Mannheim: *Parasite Kitchen*
(Vorlesung und Seminar)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul	Vertiefung Forschung im Design
Modulkürzel (neue Ordnung)	VFD
Modulkürzel (alte Ordnung)	VDFA/B, VOGA/B

Beschreibung: siehe Veranstaltung in den Kontextmodulen.

Experimental everything (Vorlesung und Seminar)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul	Vertiefung Forschung im Design

Modulkürzel (neue Ordnung)	VFD
Modulkürzel (alte Ordnung)	VDFA/B, VOGA/B

Beschreibung: siehe Veranstaltung in den Kontextmodulen.

Parasite Kitchen?

Dozent:in: Jakob Wirth (**https://jakobwirth.net**), Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Vertiefung Film und Audio
Modulkürzel (neue Ordnung)		VFD
Modulkürzel (alte Ordnung)		VDFA/B, VOGA/B
Veranstaltungsart		Blockveranstaltung, 24. Juni – 7. Juli
Semester	3-7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:
tba!

Voraussetzungen: Grundlagen, Bereitschaft zu experimenteller, interventionistischer künsterlischer Arbeit im öffentlichen Raum! Wer (vegan) kochen kann, hat große Vorteile! Die anderen werden es lernen. Handwerklich Begabte werden bevorzugt; glaubhafte Bereitschaft, handwerkliche Begabung zu entdecken, gilt der bereits entdeckten Begabung gleichwertig.

Bitte beachten: Es lassen sich deutliche Synergien herstellen, wenn Sie zugleich die Vorlesung und das Seminar "Wie zusammen leben?" im selben Semester besuchen!

Art der Veranstaltung: Präsenz, **Blockveranstaltung: 24. Juni – 7. Juli**
Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Fotografie Konzeption

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Modul		Vertiefung Fotografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		VF
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 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 15. März 2024

Informationssystem Thermen Trier

Dozent:in: Prof. Dr. ing. Martin Kim

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

Inhalt:
Trier (Augusta Treverorum) ist die älteste Stadt Deutschlands und besitzt drei antike Thermenanlagen. Vor allem die sogenannten Viehmarktthermen benötigen dringend eine Neukonzeption des Informations- und Orientierungssystems und dies wollen wir in diesem Kurs entwerfen. Wir werden dazu zwei Tage nach Trier fahren, die Thermen und andere römische Bauten besichtigen und uns mit den Zuständigen vor Ort treffen. Die von euch erarbeiteten Vorschläge dienen als Diskussionsgrundlage für eine spätere Umsetzung.

Ziele und Kompetenzen: Wir arbeiten hier an realen Objekten und einem real existierenden Problem, das eine Auftrag, wie er euch später im Beruf begegnen kann, entspricht. Ihr werdet in den Ablauf, den solche Projekte haben, direkt mit eingezogen und sammelt Erfahrung in der Arbeit mit interdisziplinären Teams.

Aufgabe: Entwicklung eines Informations- und Orientierungskonzeptes in einem realen Umfeld.

Art der Veranstaltung: Präsenzseminar

Termine: Freitags 13.40 – 16.50 (erster Termin 22.März)
Exkursion: Fr+Sa nach Ankündigung
Voraussetzungen: keine
Anmeldung: per Email an m.kim@hs-mannheim.de bis 17. März

Instrumentenbau und Soundinstallation

Dozent:in: Stefan Apfel

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR
Modulkürzel (alte Ordnung)		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		Grundlagen

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.

Aufgaben: Konzeption oder Weiterentwicklung eines Musikinstruments oder einer Soundinstallation (also ein Objekt, das Musik oder Sound erzeugt, dabei aber kein klassisches Instrument ist: Z.B. ein DJ-Pult oder eine Drehorgel), sowie deren praktische Umsetzung; akustisch-mechanisch, elektronisch oder digital.

ggf. Voraussetzungen: Grundstudium. KEIN MUSIKALISCHES VORWISSEN NÖTIG!

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: via Email an s.apfel@hs-mannheim.de bis 15. März 2024.

UX Design im SEP

Dozent:in: Katrin Sütterlin

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR
Modulkürzel (alte Ordnung)		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		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 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.
Begleitet wird das Projekt von Vorlesungen die den Bogen von Wahrnehmungpsychologie bis zum angewandten UI Design spannt, kurz: In einem vorgegeben Projekt UX und Screen Design anwenden und Schnittstellenkompetenz ausbilden.
Mehr Infos im Discord Channel https://discord.com/channels/754295224628674611/1198015462991208458 (Invite: https://discord.gg/qtrdYBdD3U)

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

Aufgaben und Prüfungsleistung: Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

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

Voraussetzungen: Grundstudium

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: via Email an ksuetterlin@gmx.net bis 15. März 2024.

Untersuchung der Wahrnehmungsveränderungen im Kontext transdigitaler Strömungen

Dozent:in: Tobias Hammer

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR
Modulkürzel (alte Ordnung)		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	Grundlagen

Inhalt:
Die Welt verändert sich aktuell schneller den 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 auf verschiedene Aspekte des täglichen Lebens auswirken können. Zitat: ChatGBT 2023

Aufgaben und Mögliche Abgaben:
Digital: AntiApp,
Film/Analog: Wahrnehmungsbeeinflussender Apparat, Spiel, Antitouchscreen
Text: Beschreiben sie in einer Kurzgeschichte, welche Folgen die Digitalisierung haben könnte.

ggf. Voraussetzungen: Grundstudium

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: via Email an tobiashammer@googlemail.com bis 15. März 2024.

Offenes Gestalten in HTML

Dozent:in: Arno Richter

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Human-Centred Design: Methoden, Tools, Kritik

Dozent:in: Stefanie Kegel

Modul		Vertiefung Interaktion und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIR
Modulkürzel (alte Ordnung)		VIAA/B
Veranstaltungsart		Seminar, Praktische Übung, ggf. Exkursionsworkshop
Semester	3-7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz (Blockwoche) und 5 online Termine
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:
In dieser Veranstaltung werden wir uns vertiefend mit Methoden des Human-Centered Designs beschäftigen.
Studierende lernen, wie mithilfe von User Modellen (Personas) zuvor durchgeführte User Research kommuniziert werden kann und wie uns diese User Modelle im Designprozess von der Anforderungsanalyse bis zur Ideenfindungsphase (Design Ideation) unterstützen können.
Innerhalb dieser Ideenphase werden wir uns zudem kritisch (u.a mithilfe von spekulativen Designübungen / Design Fiction) mit den weniger erstrebenswerten Auswirkungen von Technologien und unseren Ideen und Designs (sowie dem Konzept Human-centered im generellen) auseinandersetzen.

Studierende arbeiten in diesem Kurs in Kleingruppen an einem frei wählbaren Service bzw Service Teilbereich oder an einem Produkt ihrer Wahl – an etwas, was sie schon immer verbessern wollten. Dabei durchlaufen sie einen Designprozess von einer (abgespeckten) User Research-Phase bis zur Ideenphase (Ideation). Am Ende präsentieren sie ihre Ergebnisse und wenden dabei die erlernten Inhalte an. Zudem sollen sie dabei kritisch über potentielle unerwünschte Auswirkungen reflektieren.

Ziele und Kompetenzen: Ausweitung und Vertiefung der Grundkenntnisse in User Experience.

Durchführung von Nutzer*innen Interviews sowie Nutzung dieses Inputs zur Identifikation von Anforderungen, um darauf basierend begründete Designentscheidungen zu treffen. Entwicklung und Kommunikation von Zukunftsszenarien sowie kritisches reflektieren des eigenen Tuns

Aufgaben:
Aufgaben und Prüfungsleistungen
Projektarbeit /Präsentation

Art der Veranstaltung: Seminar mit Gruppenarbeit.

Termine:
Freitag, 19. April: 09:45 – 13:00 – Präsenz
Freitag, 26. April: 09:45 – 13:00 – remote
13.05. – 17.05. Blockwoche in Präsenz
Freitag, 31. Mai, 09:45 – 13:00 – remote
Freitag, 07. Juni, 09:45 – 13:00 – remote
Freitag, 14. Juni, 09:45 – 13:00 – wahrsch. remote

Anmeldung: Anmeldung per Email an steffi@guerillagirl.de bis zum 15. März 2024; max. Teilnehmerzahl: 15, first come first serve

---

Markenarchitektur: Subidentitäten visualisieren

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Modul		Vertiefung Konzeption und Entwurf
Modulkürzel (neue Ordnung)		VKE
Modulkürzel (alte Ordnung)		VOGA/B, VTXA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung/Seminar
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: Im vergangenen Wintersemester 2023/24 haben wir uns mit der Verortung und gestalterischen Repräsentation von Subidentitäten / Subbrands innerhalb einer strukturierten Markenarchitektur auseinandergesetzt. Dies am Beispiel der Marke der Hochschule Mannheim.

In diesem Semester werden wir konzeptionell und entwerfend ausloten, welche gestalterischen Optionen sich aus den strategischen Vorüberlegungen ergeben.

Ziele und Kompetenzen:
- Vertiefung strategischer Fähigkeiten
- Vertiefung und Weiterentwicklung konzeptioneller Kompetenz
- Reflexion und Kritik aktueller und klassischer Ansätze im Design
- Fähigkeit zu systematischer und reflektierter Spekulation

- Fähigkeiten des Projektmanagement und der damit verbundenen Designprozesse

Aufgaben und Prüfungsleistungen: Praktische Arbeit, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Präsenz und Eigenarbeit
Anmeldung: per Email mit dem Stichwort "Modul Vertiefung Konzeption und Entwurf SoSe2024" an a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Eigenwerbung für das Masterstudium der Fakultät

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Modul		Vertiefung Konzeption und Entwurf
Modulkürzel (neue Ordnung)		VKE
Modulkürzel (alte Ordnung)		VOGA/B, VTXA/B
Veranstaltungsart		Vorlesung/Seminar
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: Entwicklung einer Kampagne (Strategie, Kreativkonzept und Layout) zur Erhöhung der Bekanntheit des Masterstudiengangs der Fakultät mit seinen zwei inhaltlichen Schwerpunkten «Experimentelle Gestaltung und visuelle Forschung» und «Creative Leadership und Brand Design».

Aufgaben und Prüfungsleistungen: Praktische Arbeit, Dokumentation
Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an jc.hamlius@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Creative Coding

Dozent:in: Marek Slipek

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VSTG
Modulkürzel (alte Ordnung)		VGP
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 Grundlagen Generativer Gestaltung und Creative Coding Skills. Studierende gestalten dazu Buchstaben in Plakatgröße, die aus vielen modulierten Einzelelementen bestehen.

Processing erweitert grafische Ausdrucksmöglichkeiten. Aufwändige Muster und Kompositionen, die auf Wiederholung und Modulation basieren, lassen sich mit wenigen Zeilen Code formal beschreiben, die manuell nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich wären.

Digitale Entwurfswerkzeuge wie Photoshop und Adobe-Derivate legen bestimmte Gestaltungsmuster fest und schränken zugleich den visuellen Output ein. Processing bietet schier unbegrenzte Möglichkeiten, wenn wir anfangen, unsere eigenen kreativen Programme zu schreiben, statt vorhandene zu verwenden.

Sommer 2024: Der Kurs Creative Coding, gemeinsam mit den Kursen Motion Graphics und Schwerpunktmodul Bewegtbild (Prof. Wyrwich), werden sich im Sommersemester 2024 mit dem Thema Planetarium beschäftigen - dort werden wir in Kooperation mit dem Planetarium eine Fulldome-Projektion über Mannheim produzieren.

Ziele und Kompetenzen: Studierende verstehen grundlegende Strukturen digitaler Gestaltung wie Variablen, Schleifen und Zufallsgeneratoren. Sie lernen morphologische Variationsreihen auf eine schnelle Art herzustellen. Sie verstehen die entstehende große Variationsbreite gestalterisch zu bewerten und auszuwählen.

Aufgaben:
Anhand von Aufgaben üben Studierende zunächst den generativen Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Schrift ein. Als Prüfungsleistung erstellen sie anschließend ein eigenes Projekt anhand einer experimentellen Buchstabenreihe. Das Ergebnis präsentieren sie in einem Kurzreferat.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie)

Dozent:in: Erik Faulhaber

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie & Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VSTG
Modulkürzel (alte Ordnung)		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:
Entwurf, Konzeption, Planung und Ausarbeitung einer Schrift nach Vorgabe oder freier Wahl. Eine Entwicklung vom Einzelfont bis zum Schriftsystem ist möglich.

Ziele und Kompetenzen:
Verständnis für die Qualität von Schriften erarbeiten. Kennenlernen des Zusammenspiels der unterschiedlichen Zeichen einer Schrift und ein ästhetisches Empfinden dafür entwickeln. Struktur und Systematik von Schrift kennen lernen.

Aufgabe: Praktische Arbeit
Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an faulhaber@effont.com bis zum 15. März 2024

Creative Writing (Text)

Dozent:in: Steffen Herbold

Modul		Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel (neue Ordnung)		VSTG
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 15. März 2024

Interdisziplinäre Kontexte – Veranstaltungen aller Fakultäten

Dozent:in: Verschiedene

Modul		Vertiefung Interdisziplinäre Kontexte
Modulkürzel (neue Ordnung)		VIK
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 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.

Kurse im SHELLS:

Insbesondere soll auf die Kurse im Hochschulverbund SHELLS ("Shared Excellence – Laboratory Learning Spaces 4.0") hingewiesen, die alle über das Vertiefungsmodul Interdisziplinäre Kontexte anerkannt werden und als Hybrid-Veranstaltungen besucht werden können. Näheres dazu finden Sie im Folgenden **(bitte beachten Sie die abweichenden Anmeldefristen!!):**

SHELLS Kurs: Virtual & Augmented Reality (Hochschule Karlsruhe)

Hier kannst du immersive Umgebungen konzipieren, modellieren und entwickeln. Die Lehrveranstaltung findet außerdem teilweise in einem immersiven virtuellen Klassenzimmer statt. mehr..

Anmeldung **bis zum 12.02.24** unter: https://hka-survey.de/index.php/893749?lang=de
Kontakt: evelyn_susanne.heller@h-ka.de

SHELLS Seminar Digitale Zwillinge (Hochschule Offenburg)

Hier kannst du das Konzept des Digitalen Zwillings durch die Erarbeitung von Modellierungsaufgaben, die Versuchsplanung und die Simulationsdurchführung nachvollziehen und erproben. mehr ..

Anmeldung bis zum 15.03.24 unter: https://hka-survey.de/index.php/893749?lang=de

Kontakt: peter.treffinger@hs-offenburg.de

SHELLS Prototype It Yourself (PIY) (Hochschule Mannheim)

Hier kannst du eigene Projektideen in Form von digitalen/physischen Prototypen realisieren und validieren. Dabei verwendest du die Methode des Design Thinkings und erlernst die Anwendung von Geräten zur digitalen Fabrikation. mehr..

Anmeldung bis zum 22.03.24 unter: https://hka-survey.de/index.php/893749?lang=de

Kontakt: c.dieing@hs-mannheim.de

SHELLS Smart Technologies (Hochschule Mannheim)

Hier kannst du smarte Technologien (Hardware, Software, Grundlagen verteilter Systeme und dezentraler Anwendungen) kennenlernen. Du entwickelst ein smartes Produkt durch alle Ebenen der Referenzarchitektur hindurch, inkl. Business Case-Berechnung. mehr..

Anmeldung bis zum 22.03.24 unter: https://hka-survey.de/index.php/893749?lang=de

Kontakt: k.kastner@hs-mannheim.de

Freie Projektmodule

Projektmodule dienen der Übung und Qualifikation in eigenständigem, theoretisch-methodischem, konzeptionellem und gestalterischem Arbeiten. Sie können in den Bereichen freier künstlerischer Arbeit, Ausstellung, Print, Webdesign, UX, Audio/Video, theoretischen, philosophischen, experimentellen und/oder kommerziellen Designs entwickelt werden.

Projektmodule können jedes Semester belegt werden. Voraussetzung ist der erfolgreiche Abschluss der Grundlagenmodule.

Im Laufe des Studiums müssen drei Projektmodule belegt werden; eine Doppelbelegung der benoteten Projektmodule (Freies Projektmodul 2, Freies Projektmodul 3) ist möglich. In begründeten Fällen und nach Absprache können diese zwei Projektmodule auch optional über zwei Semester zu einem integrierenden Thema kombiniert werden. Die Prüfungsleistungen berücksichtigen in diesem Fall die konzeptionellen Stufen in der Entwicklung der Projekte.

Der Gesamtumfang der Projektmodule ist 6 SWS und 15 CP.

Für die Kolloquien zu den freien Projektmodulen siehe Kolloquien.

Kontexte

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 32 SWS und 37 CP.

Wie zusammen leben?
Projekt Kunsthalle Mannheim: *Parasite Kitchen* (Vorlesung)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Soziologie Vorlesung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KALV
Modulkürzel (alte Ordnung)		KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG
Veranstaltungsart		Vorlesung
Semester	3-7	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit (zusammen mit dem Seminar)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Die Vorlesung beschäftigt sich mit dem Problem: wie zusammen leben. Wie können Rhythmen, Bewegungsfiguren, Ordnungen des Zusammenlebens beschrieben und verstanden werden? Welche Fragen und Herausforderungen entstehen unter aktuellen Bedingungen im Bezug auf das Zusammenleben? Wie strukturieren Menschen ganz konkret das Zusammenleben, Wohnen, Arbeiten – allein, mit anderen, mit Dingen und in ihren Wohnungen?

Die Vorlesung wird mit einer Aktualisierung der Fragen aus Roland Barthes' *Wie zusammen leben* den Formen des Zusammenlebens aus kulturwissenschaftlicher, soziologischer und künstlerisch-forschender Perspektive nachgehen und aus aktueller Forschung über die Fragen des Zusammenlebens nachdenken.

Im Sommersemester 2024 liegt der Schwerpunkt auf einem 'Epizentrum' des Zusammenlebens: ***die Küche!*** Die Küche ist das Herz fast jeder Wohnung, jedes Hauses, und mit ihnen: auch der Gemeinschaft. Dort, wo das Zusammenleben verhandelt wird, wo Sorge für eigene Bedürfnisse und die Bedürfnisse der Anderen *praktisch* wird.

In Kooperation mit der Kunsthalle Mannheim und dem Werkbund Baden-Württemberg wird die Vorlesung eine zweiwöchige Projektphase in der Kunsthalle Mannheim vorbereiten, deren Konzeption und Umsetzung Aufgabe des begleitenden Seminars sowie des gemeinsamen Vertiefers "Parasite Kitchen" von *Jakob Wirth (*https://jakobwirth.net*)*, und Prof. Moritz Klenk sein wird.

Die Vorlesung bereitet die Projektwochen in Vorträgen und Diskussionen vor, während das dazugehörige Seminar sowie der Vertiefer die Konzeption, Aufbau und Durchführung der Projektwochen übernimmt. (Für Details siehe auch Beschreibung zum Seminar zur Vorlesung).
Dies ist eine einmalig Gelegenheit!

Ziele und Kompetenzen:

Theoretische und methodische Reflexion soziologischer Zugänge zu Gesellschaft und Lebenswelt; analytische Reflexion und Darstellung gesellschaftlicher, medialer und technologischer Wandlungsprozesse aus soziologischer Perspektive; Entwicklung eigener Fragestellung für (neue) Handlungsfelder eines kritischen Kommunikationsdesigns; sprachlich-begriffliches Darstellungsvermögen

Aufgaben:
Vor- und Nachbereitung der Vorlesung; Textlektüre; praktische Übungen; Textaufgaben, Soziologische Experimente; Prüfungsleistung Klausur, Hausarbeit oder CA. Prüfungsleistung wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Öffentliche Termine im Auditorium der Kunsthalle Mannheim:
16.04.2024, 16:30 - 18:00 Uhr
07.05.2024, 16:30 - 18:00 Uhr
28.05.2024, 16:30 - 18:00 Uhr
26.06.2024, 18:00 - 19:00 Uhr

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Wie zusammen leben?
Projekt Kunsthalle Mannheim: *Parasite Kitchen*
(Seminar zur Vorlesung)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Soziologie Seminar
Modulkürzel (neue Ordnung)		KALS
Modulkürzel (alte Ordnung)		KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG
Veranstaltungsart		Seminar zur Vorlesung
Semester	3-7	(im selben Semester wie die Vorlesung)
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme in Form eines Referats und kurzer, praktischer Übungen
Art der Studienleistung		Referat/Qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:
Das Seminar zur Vorlesung wird im Sommersemester 2024 etwas Besonderes! Wir konzipieren, bereiten vor und bringen zur Durchführung eine zweiwöchige Installation einer Outdoor-Küche auf dem Gelände und in Kooperation mit der Kunsthalle Mannheim. Vom 25. Juni bis zum 7. Juli werden wir an der Kunsthalle Mannheim eine funktionsfähige Küche aufbauen, dort kochen und essen, mit Menschen über Formen des Zusammenlebens sprechen, Gespräche und künstlerische Interventionen entwickeln, dokumentieren und im Herz Mannheims das Leben Stadtbewohner:innen heute und in Zukunft befragen. Wie leben Menschen zusammen – und wie stellen sie es sich in Zukunft vor? Welche interaktiven Formate aus kulturwissenschaftlichen und künstlerisch-forschenden Ansätzen lassen sich entwickeln, um überhaupt die richtigen Fragen zu stellen und mit den Menschen ins Gespräch zu kommen? Welche Bedeutung haben die Wohnung, das Kochen/Essen, die konkreten, materiellen Dinge des alltäglichen Lebens in der Gestaltung der Frage des Wie-Zusammen-Lebens?

Das Seminar findet zunächst an zwei oder drei ausgewählten Dienstagen zur angegebenen Uhrzeit im Anschluss an die Vorlesung statt, um erste, konzeptionelle Fragen und Arbeitsaufträge zur Vorbereitung zu stellen und zu verteilen.

Der Hauptteil des Seminars wird dann in den **letzten zwei Wochen (24. Juni – 7. Juli)** der Vorlesungszeit stattfinden.

Ziele und Kompetenzen:

Theoretische und methodische Reflexion soziologischer und künstlerisch-forschender Zugänge zu Alltag und Lebenswelt; Reflexion, Konzeption und Darstellung gesellschaftlicher, medialer und technologischer Wandlungsprozesse aus soziologischer Perspektive am Beispiel der Küche/des Kochens; Entwicklung eigener Fragestellung für (neue) Handlungsfelder eines kritischen Kommunikationsdesigns; sprachlich-begriffliches Darstellungsvermögen; Diskussion und Kritik. Experimentelle, künstlerische und soziologisch forschende Arbeit vor Ort und mit Menschen.

Aufgaben:

Lektüre (wenig), praktische Arbeit und Präsentation, Interviews

Voraussetzung: Begeisterung für experimentelles, soziologisches und künstlerisch-forschendes Arbeiten! Engagement in den letzten beiden Vorlesungswochen – dafür eine einmalige Gelegenheit! **Bitte beachten Sie: Seminar und Vorlesung müssen gemeinsam belegt werden.**

Art der Veranstaltung: Präsenz, **Projektwochen: 24. Juni – 7. Juli**
Anmeldung: automatisch mit der Anmeldung zur Vorlesung

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		qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Im Kurs werden unterschiedliche gesellschaftskritische Diskurse zu der Kommunikation mit Bildzeichen thematisiert und Fragestellungen dazu erarbeitet. In einem weiteren Teil werden Analysemethoden aus der Semiotik, Linguistik und Comictheorie vorgestellt und anhand von Bildzeichen aus der Computer vermittelten Kommunikation angewendet. Die Teilnahme beinhaltet eine analytische und kritische Auseinandersetzung mit dem Thema.

Ziele und Kompetenzen:

Aneignung semiotischer und medientheoretischer Grundlagen. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit einem gesellschaftskritischen Diskurs zu der Kommunikation mit Bildzeichen. Die Fähigkeit zur selbstständigen Analyse anhand von konkreten Beispielen.

Aufgaben:

Exemplarische Analysen visueller Kommunikation mit interdisziplinären Methoden in Form eines Referats.

Art der Veranstaltung: Online!
Anmeldung: per E-Mail an anikurz@gmail.com bis zum 15. März 2024

Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

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:

Die Veranstaltung behandelt aktuelle Ansätze und Debatten in der Kommunikations- und Medientheorie. Anhand von Primärtexten werden theoretische Reflexionen vorgestellt, analysiert und kritisch reflektiert. An wechselnden, aktuellen Gegenständen wird das Reflexions- und Analysepotential von Theorien befragt und zur Anwendung gebracht. Kommunikations- und Medientheorien werden als ein wesentliches theoretisches Fundament auch mit der Praxis des Kommunikationsdesigns in Bezug gebracht und anhand von eigenen schriftlichen Analysen geübt und diskutiert. Mögliche Schwerpunkte reichen von komplexen theoretischen Ansätzen über Verschwörungstheorien und narrativen Konstruktionen bis zu Theorien der kommunikativen und medialen Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit.

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnisse aktueller Kommunikations- und Medientheorien; Analyse und Kritik (massen-) medialer Begründungsmuster; Fähigkeit zu eigenständiger, kritischer Reflexion kommunikativer und medialer Konstruktionen von Wirklichkeit.

Aufgaben:

Lektüre, Diskussion, schriftliche Arbeiten.

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an t.friedrich@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Experimental everything (Vorlesung)

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	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	7,5	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Praktische Arbeit/Portfolioprüfung (gemeinsam mit dem Seminar!)
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Die Vorlesung fragt danach, was passiert, wenn man alles, einfach ALLES als Experiment versucht zu denken und zu praktizieren… Experimentalität als Haltung, als Lebensform, als radikale Form.

Der Schwerpunkt wird, passend zum Sommersemester, auf dem experimentellen Reisen liegen: experimental travel, wie es schon spätestens bei den Situationisten entwickelt wurde, bei Douglas Adams literarische Form angenommen hat und – das ist die Aufgabe und der Gegenstand der Vorlesung – als kulturwissenschatlich-ästhetische Methode und Praxis gedacht und vor allem: weiterentwickelt werden kann. Stellen Sie sich auf experimentelle Reisen, Ausflüge und allerlei Verrücktes ein!

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnis von Theorien und methodischen Ansätzen experimenteller Verfahren und Ansätze zwischen Kunst, Design und Wissenschaft; kulturwissenschaftliches Reflexions- und Analysevermögen; erkenntnistheoretische, methodologische und kritische Reflexion gestalterischer Prozesse; sprachlich-begriffliches und künstlerisch-forschendes Darstellungsvermögen komplexer kultureller Zusammenhänge; Fähigkeit zu kompetenter, reflexiver Kultur- und Ideologiekritik; Praxis akademisch-künstlerischer Lebensformen.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

Art der Veranstaltung: Präsenz, mal draußen, mal drinnen
Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Experimental everything (Seminar zur Vorlesung)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Experimentalität Seminar
Modulkürzel (neue Ordnung)		KES
Modulkürzel (alte Ordnung)		KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG
Veranstaltungsart		Seminar, praktische Übung zur Vorlesung
Semester	3-7	(im selben Semester wie die Vorlesung)
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. praktische Übung, Referat)
Art der Studienleistung		Qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:

Radikale Experimentalität – alles wird zum Experiment! Das die Vorlesung begleitende Seminar gibt Gelegenheit zu unzähligen kleinen und großen, verrückten und herausfordernden Experimenten. Wir Arbeiten in Serien, in Studien zu vorgegebenen und eigenen Fragen. Ziel ist es, Experimente außerhalb des Wissenschaftlichen Raums, als Form der Kunst, der ästhetischen Erkenntnis, aber auch – über diesen Umweg – dann wieder als (kultur-)wissenschaftliche Methode zu erfahren. Die Experimente und Studien müssen semesterbegleitend dokumentiert, befragt und gesammelt werden. Dies stellt die gemeinsame Prüfungsleistung von Vorlesung und Seminar dar!

Jetzt neu: mit 80% weniger Lektüre.

Ziele und Kompetenzen:

Entwicklung, Einübung und Reflexion eigener Experimentalität; methodisches und theoretisches Verständnis anhand eigener Studien; Fähigkeit zur Darstellung und Reflexion komplexer gestalterischer Prozesse; Fähigkeit zur Darstellung und Reflexion komplexer forschender Ansätze und Designs; Entwicklung sprachlich-begrifflicher Ausdrucksweise; Übung akademischer und künstlerischer Reflexion

Aufgaben:

Praktische Arbeit (begleitend und ergänzend zur Vorlesung), (sehr wenig) Lektüre, jede Menge Experimente, Präsentation

Voraussetzung: Begeisterung für experimentelles, künstlerisch-forschendes und kulturwissenschaftliches Arbeiten! **Bitte beachten Sie: Seminar und Vorlesung müssen gemeinsam belegt werden.**

Art der Veranstaltung: Präsenz, draußen, drinnen
Anmeldung: automatisch mit der Anmeldung zur Vorlesung

English for Designer

Dozent:in: Sabine Maurer-Neubert, M.A.

Modul		Kontextmodul Fremdsprache
Modulkürzel (neue Ordnung)		KF
Modulkürzel (alte Ordnung)		FSP
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3-7	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenz
	45	Vor- und Nachbereitung
	60	Prüfungsleistung
Art der Prüfungsleistung		Klausur
Voraussetzungen		keine

Inhalt:
Das Modul ermöglicht das Erlernen eine Fremdsprache als wesentliche Fähigkeit des:r Kommunikationsdesigner:in in einer globalisierten Welt. Besonders gute Englischkenntnisse sind von entscheidender Bedeutung im sicheren Umgang in Studium und Beruf. Neben dem explizit für Kommunikationsdesigner:innen angebotenen Kurs «Englisch für Designer:innen» können hier auch andere Sprachen aus dem Programm des Sprachenzentrums der Hochschule Mannheim gewählt werden, wie etwa Französisch, Spanisch, Portugiesisch, Italienisch, Japanisch, etc.
Das Angebot möglicher Fremdsprachen richtet sich nach dem Angebot des Sprachenzentrums.

Ziele und Kompetenzen:
Kenntnisse einer Fremdsprache auf Stufe 2

Aufgaben:
Klausur auf Stufe 2

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: über **MOODLE** (https://moodle.hs-mannheim.de/user/index.php?id=3922); Anmeldung bis zum 15. März 2024

Vorlesung Psychologie (inkl. Übung)

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

Modul		Psychologie Vorlesung
Modulkürzel (neue Ordnung)		KPV
Modulkürzel (alte Ordnung)		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 15. März 2024

Recht Grundlagen

Dozent:in: David Herzog

Modul		
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		Recht (Grundlagen)

Inhalt:
Allgemeine Rechtsgrundlagen, Handelsrecht, Kaufmannseigenschaft, Werkvertrag des BGB - Urheberrecht
Geschmacksmusterrecht sowie europäisches Geschmacksmusterrecht
Markenrecht sowie europäisches Markenrecht
Patentrecht und Gebrauchsmusterrecht
Abrechnungswesen des Designers

Ziele und Kompetenzen:
Grundkenntnisse in designrelevanten Rechtsgebieten

Aufgaben und Prüfungsleistungen:
Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung.
Art der Veranstaltung: Online!

Anmeldung: per Email an lehre@herzog-wirtschaftsrecht.de bis zum 15. März 2024

Urheber- und Internetrecht

Dozent:in: David Herzog

Modul		
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		Recht (Grundlagen)

Inhalt:
Internetrecht und E-Commerce: Domains und Marken, Pflichten des Hompagebetreibers, E-Commerce, Urheberrecht im Internet, Wettbewerbsrecht im Internet, Datenschutzrecht, Haftung von Onlinediensten Die Vorlesung beinhaltet einen ‹Streifzug› durch sämtliche im Internet relevanten Rechtsgebiete.

Ziele und Kompetenzen:
Grundkenntnisse von im Internet relevanten Rechtsgebieten.

Art der Veranstaltung: Präsenz; **Blockveranstaltung vom 15. - 19. Juli**
Anmeldung: per Email an lehre@herzog-wirtschaftsrecht.de bis zum 15. März 2024

Textwerkstatt (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		

Inhalt:
Die Textwerkstatt für Fortgeschrittene setzt die Arbeit aus dem Modul "Einführung ins wissenschaftliche Arbeiten" im Hinblick auf Stil, Ausdruck, Aufbau und Schreibweisen literarischer und wissenschaftlicher Texte im Bereich des Kommunikationsdesigns fort. Es werden Kenntnisse verschiedener Stile und Konventionen sowie Kompetenz in Ausdruck und Gestaltung eigener Texte vermittelt und anhand von Beispielen diskutiert, analysiert und eingeübt. Studierende sollen zudem die Fähigkeit zum gegenseitigen Feedback und gegenseitiger Unterstützung individueller oder gemeinsamer Schreibprojekte entwickeln.

Ziele und Kompetenzen:
- Kenntnis und Kritik von Stil, Ausdruck und Schreibweise unterschiedlicher literarischer Gattungen
- Grundlegende Kenntnisse literarischer Gestaltung wissenschaftlicher Texte
- Kenntnisse und Kritik von Konventionen wissenschaftlicher und literarischer Texte aus dem Bereich des Kommunikationsdesigns
- Kompetentes Feedback und gegenseitige Unterstützung in Schreibprojekten

Aufgaben und Prüfungsleistungen:
Vertiefende Übungen zum Verfassen eigener wissenschaftlicher; Übungen zu Stil, Ausdruck, Aufbau und Schreibweise literarischer und wissenschaftlicher Textgattungen; Übungen zur gegenseitigen Unterstützung und Kritik beim Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten.

Art der Veranstaltung: Präsenz in der Blockwoche vom 6. – 10. November
Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

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		Grundlagenmodul Text und Konzept

Inhalt:
Das Teilmodul vermittelt theoretische und praktische Grundlagen der Präsentationstechnik, vermittelt und übt Fähigkeiten im Bereich der Körpersprache und Rhetorik in persönlichen Übungen ein. Darüber hinaus werden praktische Hilfestellungen für Präsentationen in Studium und Beruf erarbeitet.

Ziele und Kompetenzen:
Optimierung des persönlichen Auftretens bei Präsentationen; Fähigkeiten im Bereich Körpersprache und Rhetorik; sicherer Umgang mit eigenen Präsentationen.

Aufgaben und Prüfungsleistungen:
praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz
Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 15. März 2024

Kolloquien und sonstige Veranstaltungen

Forschungskolloquium des Instituts für Designwissenschaften

Dozent:in: Professor:innen der Fakultät für Gestaltung

Organisation: Prof. Dr. Moritz Klenk

Modul		Bachelor: FP2, FP3 Master FKO1, FKO2, FKO3
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	1-7	
SWS	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	33,7	Präsenz
	15	Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme
Voraussetzungen		keine

Inhalt:

Das neu ins Leben gerufene Forschungskolloquium des Instituts für Designwissenschaften dient zum Auftakt dieser Veranstaltung dazu, die Arbeiten der Professor:innen der Fakultät vorzustellen und gemeinsam zu diskutieren.

Unter dem Titel "Bericht an die Akademie" stellen die jeweiligen Professor:innen ihre aktuelle Arbeit in und ausserhalb der Lehre vor: woran arbeiten eigentlich die Professor:innen der Fakultät? Wie hängen Forschung, künstlerische Praxis und Lehre je konkret zusammen?

Das Kolloquium soll nach langer Zeit endlich wieder die künstlerisch, beratend und wissenschaftlich tätigen Lehrenden zusammenbringen und ein Forum des Austauschs und des inhaltlichen Diskurses bieten. Studierende erhalten hier einen Einblick in akademische Lebenskultur, Diskussion und Austausch.

Das Kolloquium steht allen Interessierten offen. Im Bachelor kann es für die Freien Projektmodule 2 und 3 als Teil des Projektmoduls anerkannt werden. Für alle Masterstudierende ist die Teilnahme an den Kolloquien verpflichtend.

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis aktueller Ansätze in Forschung, künstlerischer Praxis und Beratung an der Fakultät für Gestaltung der Hochschule Mannheim
- Diskurs und Debatte zu aktuellen Themen aus der konkreten Arbeit der Professor:innen
- Akademische Lebenskultur

Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Teilnahme

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: nicht notwendig

Ausstellungsplanung und -Design: Werkschau

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Modul		Freies Projektmodul 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		FP2
Modulkürzel (alte Ordnung)		BLS
Veranstaltungsart		Seminar
Semester	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	22,5	Präsenz
	37,5	Vor- und Nachbereitung
Art der Studienleistung		praktische Arbeit
Voraussetzungen		Grundlagen

Inhalt:
Der Käfig ist geöffnet! — Die Fakultät Gestaltung feiert ihre 100-jährige Geschichte.
2024 ist im Mannheimer Kunstverein geplant die besten Semester- und Abschlussarbeiten der Fakultät 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.

Ziele und Kompetenzen:
Studierende können in diesem Seminar bei der Planung dieser Ausstellung viele Bereiche späterer Berufsfelder, wie Ausstellungsdesign, Erarbeiten und Erproben von Konzepten für Film, Foto, Werbung, Social Media, Planen von Events, WorkShops und Podiumsdiskussionen, Kommunikations- und Projektorganisation durchlaufen, dabei Erfahrungen sammeln, Erfolge wahrnehmen, aber auch Fehler erkennen und lernen diese durchzustehen.

Aufgaben
Ausstellungsdesign, Erarbeiten und Erproben von Konzepten für Film, Foto, Werbung, Social Media, Planen von Events, Kommunikations- und Projektorganisation

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektorganisation

Anmeldung: per Email an v.goetz@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Wissenschaftspodcasts im ComLab

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik, Karsten Kammholz

Modul		Freies Projektmodul 2, Freies Projektmodul 3
Modulkürzel (neue Ordnung)		FP2
Modulkürzel (alte Ordnung)		BLS
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		Grundlagenmodul Text und Konzept

Inhalt:
Konzeption und Entwicklung einer Podcast-Reihe zur Vermittlung wissenschaftlicher Inhalte der Universität Mannheim und der Hochschule Mannheim. Eingebettet in das Transferprojekt TRANSFORMA. Initiiert vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung.
- Kennenlernen des technischen Equipments der Podcast-Produktion
- Recherche, Konzeption und Produktion von Podcasts in redaktionellem Teamwork

Art der Veranstaltung: Präsenz, Produktionstermine nach Absprache mit der Redaktion
Anmeldung: per Email an a.kolaschnik@hs-mannheim.de bis zum 15. März 2024

Anhang

Glossar, Studien- und Prüfungsleistungen

Glossar, Abkürzungen und Sprache des Modulhandbuchs

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*.

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, Programmentwurf 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.
Portfolioprüfung	eine Sammlung aus mehreren Teilen (z.B. Ausarbeitungen unterschiedlicher Aufgaben im Laufe des Semesters), die als Einheit abgegeben und bewertet werden

Tabellarische Darstellung der Module

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

Aufbaumodule (Wahlpflicht: 3 von 6)													
Überschriften		SWS im Semester											
Module	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Aufbaumodul Bewegtbild	**ABB**											**6**	**6**
Teilmodul 1: Motion Graphics	ABB1				4					PA	6	4	
Teilmodul 2: Filmgeschichte	ABB2				2				M15			2	
Aufbaumodul Design und Schrift	**ADS**											**6**	**6**
Teilmodul 1: Corporate Design Typografie	ADS1				4					PA	6	4	
Teilmodul 2: Schrift und Typografie	ADS2				2				PU			2	
Aufbaumodul Design und Werbung	**ADW**											**6**	**6**
Teilmodul 1: Advertising Design Basics	ADW1				4					PA	6	4	
Teilmodul 2: Werbung Theorie	ADW2				2				PU			2	
Aufbaumodul Digitale Medien	**ADM**											**6**	**6**
Teilmodul 1: Information und Kommunikation	ADM1				4					PA	6	4	
Teilmodul 2: Interface und Vernetzung	ADM2				2				PU			2	
Aufbaumodul Fotografie	**AF**											**6**	**6**
Teilmodul 1: Foto Design	AF1				4					PA	6	4	
Teilmodul 2: Fotogeschichte	AF2				2				R			2	
Aufbaumodul Kommunikation im Raum	**AKR**				**6**					PA	6	**6**	**6**
					18						**Gesamt:**	**18**	**18**

Schwerpunktmodule (Wahlpflicht: 3 von 7; Doppelbelegung möglich)													
Überschriften		SWS im Semester											
Module	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Schwerpunktmodul Advertising Design	**SAD**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Bewegung und Raum	**SBR**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Brand Design	**SBD**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Fotografie	**SF**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Grafik-Design	**SGD**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Interaktive Medien	**SIM**					6				PA	8	**8**	**8**
Schwerpunktmodul Kommunikation im Raum	**SKR**					6				PA	8	**8**	**8**
Summen						18						**24**	**24**

Vertiefungsmodule (Wahlpflicht: 3 von 8; eine Doppelbelegung möglich, Ausnahme: Vertiefungsmodul «Interdisziplinäre Kontexte»)													
Überschriften		SWS im Semester											
Module	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Vertiefungsmodul Film und Audio	**VFA**					4				PA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Forschung im Design	**VFD**					4				HA/PA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Fotografie	**VF**					4				PA/R	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Interaktion und Raum	**VIR**					4				PA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Interdisziplinäre Kontexte	**VIK**					4				PA/R/HA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Konzeption und Entwurf	**VKE**					4				PA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Schrift, Typografie und Grafikdesign	**VSTG**					4				PA	**5**	**5**	**5**
Vertiefungsmodul Zeichnung, Malerei, Druckgrafik	**VZMD**					4				PA/R	**5**	**5**	**5**
						12				**Gesamt:**		**15**	**15**

Freie Projektmodule (Pflicht, ab dem 3. Semester, eine Doppelbelegung von FP2 oder FP3 ist möglich)													
Überschriften		SWS im Semester											
Module	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Freies Projektmodul 1	**FP1**					2			PF			**5**	
Freies Projektmodul 2	**FP2**					2				PA	**5**	**5**	**5**
Freies Projektmodul 3	**FP3**					2				PA	**5**	**5**	**5**
						6				**Gesamt:**		**15**	**10**

Kontextmodule (Pflicht, ab dem 3. Semester)													
Überschriften		SWS im Semester											
Module	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Kontextmodul Alltag und Lebenswelt	**KAL**											**5**	**5**
Teilmodul 1: Soziologie des Alltags (V)	KALV					2				HA/PA/CA/K120	5	4	
Teilmodul 2: Soziologie des Alltags (S)	KALS					2			R/QT			1	
Kontextmodul Designtheorie	**KDT**											**8**	**5**
Teilmodul 1: Vertiefung Kommunikations- und Medientheorie	KDT1					3			R			3	
Teilmodul 2: Bild- und Medientheorie	KDT2						3			HA/K120	5	5	
Kontextmodul Experimentalität	**KE**											**5**	**5**
Teilmodul 1: Experimentalität (V)	KEV					2				HA/PA/PF	5	4	
Teilmodul 2: Experimentalität (S)	KES					2			R/QT			1	
Kontextmodul Fremdsprache	**KFS**					4				K90/R	**5**	**5**	**5**
Kontextmodul Psychologie	**KP**											**5**	**5**
Teilmodul 1: Psychologie Vorlesung	KPV					2				K45	5	4	
Teilmodul 2: Psychologie Übung	KPÜ					1			QT			1	
Kontextmodul Recht	**KR**											**5**	**4**
Teilmodul 1: Recht Grundlagen	KR1					2			Test			2	
Teilmodul 2: Urheber- und Internetrecht	KR2						2			K120	4	3	
Kontextmodul Schreiben und Präsentieren	KSP											**5**	**5**
Teilmodul 1: Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen	KSP1			3						HA/CA	5	3	
Teilmodul 2: Präsentationstechnik	KSP2						2		PU			2	
						30				**Gesamt:**		**38**	**34**

Praktikum (Pflicht, ab dem 4. Semester)													
	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Praktikum	**PS**					100 Tage			PB			**28**	

Abschlussarbeit (Pflicht)													
	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PL	PLG	CR	MG
Bachelorarbeit	**BA**									BA/PR		**12**	**30**
Bachelorarbeit										BA/PR	24	11	
Kolloquium										M	6	1	

Beispielhafter Studienverlaufplan

Modulbereiche	1. Semester 28 SWS, 30 CP	2. Semester 24 SWS, 30 CP	3. Semester 25 SWS, 29 CP	4. Semester 24 SWS, 31 CP	5. Semester 22 SWS, 30 CP	6. Semester 2 SWS, 30 CP	7. Semester 13 SWS, 30 CP
Grundlagenmodule	**Grundlagenmodul Bewegung und Klang (GBK)** Teilmodul 1: Audiovisuelle Grundlagen 1 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	**Grundlagenmodul Bewegung und Klang (GBK)** Teilmodul 2: Audiovisuelle Grundlagen 2 4 SWS, PA, 5CP 4 SWS, 5 ECTS				**Praktikum (PS)** 100 Tage, PB, 28 CP	
	Grundlagenmodul Computertechnik (GCT) Teilmodul 1: Digitale Technik 2 SWS, PU, 2CP Teilmodul 2: Internettechnik 2 SWS, PA, 3CP 4 SWS, 5 ECTS						
	Grundlagenmodul Designwissenschaften (GDW) Teilmodul 1: Kunstgeschichte 2 SWS, 2,5CP Teilmodul 2: Kommunikations- und Medientheorie 2 SWS, 2,5CP K120 4 SWS, 5 ECTS						
	Grundlagenmodul Form und Schrift (GFS) Teilmodul 1: Schrift/Typografie Grundlagen 2 SWS, PU, 2CP Teilmodul 2: Gestaltung Grundlagen 1 2 SWS, PU, 3CP 4 SWS, 5 ECTS	**Grundlagenmodul Form und Schrift (GFS)** Teilmodul 3: Gestaltung Grundlagen 2 4 SWS, PA/PF, 5CP 4 SWS, 5 ECTS					
	Grundlagenmodul Fototechnik (GFT) Teilmodul 1: Labor- und Kameratechnik 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	**Grundlagenmodul Fototechnik (GFT)** Teilmodul 2: Studiotechnik 2 SWS; PA, 3CP 2 SWS, 3 ECTS					
	Grundlagenmodul Interaktion (GI) Teilmodul 1: Internetkommunikation 2 SWS, PU, 3CP 2 SWS, 3 ECTS	**Grundlagenmodul Interaktion (GI)** Teilmodul 2: Design digitaler Medien 4 SWS, PA/DU, 5CP 4 SWS, 5 ECTS					
	Grundlagenmodul Publikationstechnik (GPT) Teilmodul 1: Drucktechnik 2 SWS, PU, 1CP Teilmodul 2: DTP-Technik 1 2 SWS, PU, 2CP 4 SWS, 2 ECTS	**Grundlagenmodul Publikationstechnik (GPT)** Teilmodul 3: DTP-Technik 2 2 SWS, PA, 2CP 2 SWS, 2 ECTS					
	Grundlagenmodul Text und Konzept (GTK) Teilmodul 1: Einführung ins (wissenschaftliche) Schreiben 2 SWS, PU/CA, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	**Grundlagenmodul Text und Konzept (GTK)** Teilmodul 2: Kommunikationsstrategie 2 SWS, PA, 3CP 2 SWS, 3 ECTS					
	Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe (GZF) Teilmodul 1: Zeichnung und Farbe 1 4 SWS, PU, 5CP Teilmodul 2: Ausstellungsrezeption 2 SWS, PU, 1CP 6 SWS, 6 ECTS	**Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe (GZF)** Teilmodul 3: Zeichnung und Farbe 2 4 SWS, CA, 4CP, PLG 5 4 SWS, 4 ECTS					
Aufbaumodule			**Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR)** 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS	**Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR)** 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS			
			Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR) 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS				
Schwerpunktmodule				**Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR)** 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS	**Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR)** 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS		**Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR)** 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS
Vertiefungsmodule			**Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD)** 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS	**Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD)** 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS			**Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD)** 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS
Projektmodule			**Freies Projektmodul 1** 2 SWS, PF (SL), 5CP 2 SWS, 5 ECTS	**Freies Projektmodul 2** 2 SWS, PA (PL), 5CP 2 SWS, 5 ECTS	**Freies Projektmodul 3** 2 SWS, PA(PL), 5CP 2 SWS, 5 ECTS		
Kontextmodule				**Kontextmodul Recht (KR)** Teilmodul 1: Recht (Grundlagen) 2 SWS,Test, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	**Kontextmodul Recht (KR)** Teilmodul 2: Urheber- und Internetrecht 2 SWS, K120, 3CP, PLG 4 2 SWS, 3 ECTS		**Kontextmodul Psychologie (KP)** Teilmodul 1: Psychologie Vorlesung 2 SWS, K45, 4CP, 5PLG Teilmodul 2: Psychologie Übung 1 SWS, QT, 1CP 3 SWS, 5 ECTS
			Kontextmodul Designtheorie (KDT) Teilmodul 1: Vertiefung Kommunikations- und Medientheorie 3 SWS, R (SL), 4CP 4 SWS, 4 ECTS		**Kontextmodul Designtheorie (KDT)** Teilmodul 2: Bild- und Medientheorie 3 SWS, HA, 4CP 4 SWS, 4 ECTS		
				Kontextmodul Alltag und Lebenswelt (KAL) Teilmodul 1: Soziologie des Alltags (V) 2 SWS, HA/PA/CA/K120, 4CP Teilmodul 2: Soziologie des Alltags (S) 2 SWS, R/QT (SL), 1CP 4 SWS, 5 ECTS	**Kontextmodul Experimentalität (KE)** Teilmodul 1: Experimentalität (V) 2 SWS, HA/PA/PF, 4CP Teilmodul 2: Experimentalität (S) 2 SWS, R/QT (SL), 1CP 4 SWS, 5 ECTS		
			Kontextmodul Schreiben und Präsentieren (KSP) Teilmodul 1: Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen 3 SWS, HA/CA, 3CP 3 SWS, 3 ECTS		**Kontextmodul Fremdsprache (KFS)** 4 SWS, K90/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS	**Kontextmodul Schreiben und Präsentieren (KSP)** Teilmodul 2: Präsentationstechnik 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	
Abschlussarbeit							**Bachelorarbeit (BA)** Bachelorarbeit (PLG 24) Kolloquium (PLG 6) 12 CP, MG 30 12 ECTS