

Modulhandbuch Bachelor-Studiengang

Module

bestehen in der Regel aus mehreren inhaltlich zusammenhängenden Lehrveranstaltungen, deren Gesamtnote entweder aus einer abschließenden Modulprüfung oder aus dem jeweils angegebenen gewichteten Verhältnis von einzelnen Lehrveranstaltungs-Prüfungen gebildet werden.

SWS – Semesterwochenstunden

Wochenstunden der Lehrveranstaltung

CR – Anrechnungspunkte (Credits)

Credits pro Lehrveranstaltung

SL – Studienleistungen

Das Erbringen einer Studienleistung erfordert die aktive Teilnahme an einer Lehrveranstaltung und kann Voraussetzung für die Teilnahme an einer weiterführenden, vertiefenden Lehrveranstaltung im gleichen Modul sein. Lehrveranstaltungen, die mit einer Studienleistung abschließen, haben in der Regel propädeutischen Charakter und bereiten durch Einführungen in wissenschaftliche bzw. gestalterische Methoden und Techniken auf weiterführende Lehrveranstaltungen vor. Entscheidend ist die aktive Teilnahme an der Lehrveranstaltung, nicht die Bewertung der Ergebnisse. Studienleistungen werden nicht benotet.

PL – Prüfungsleistungen

sind benotete Prüfungen von Lehrveranstaltungen.

PLG – Prüfungsleistungsgewichtung

gibt an, in welchem Verhältnis eine Einzelprüfung in die Modulnote eingeht.

MG – Modulgewichtung/Grundstudium

gibt an, in welchem Verhältnis eine Modulnote in die Gesamtnote der Bachelor-Vorprüfung eingeht.

MG – Modulgewichtung/Hauptstudium

gibt an, in welchem Verhältnis eine Modulnote im Hauptstudium in die Bachelor-Abschlussnote eingeht.

Bachelor Grundstudium

Im Grundstudium sind drei technische Module, fünf gestalterische Module und ein designtheoretisches Modul zu belegen. Das Grundstudium umfasst 51 SWS und 60 Credits. Insgesamt sind neun Studienleistungen und elf Prüfungsleistungen zu erbringen.

Die technischen Module vermitteln medienspezifisches Grundlagenwissen und bereiten auf die Module des Hauptstudiums vor. Sie ermöglichen den Studierenden, gestalterische Ansätze technisch umsetzen zu können.

Die gestalterischen Module vermitteln die Grundlagen der Gestaltung und bereiten auf die entsprechenden Module des Hauptstudiums vor. Sie ermöglichen den Studierenden, eigenständige gestalterische Ansätze zu entwickeln.

Das designtheoretische Modul vermittelt Grundlagen der Designgeschichte und der Designtheorie und bereitet so auf die weiterführenden Theoriemodule des Hauptstudiums vor.

Technische Module

Modul:	Fototechnik
Modul Abk.:	TMF
Modulverantwortlicher:	Prof. Göldner
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Einführung in den Umgang mit dem Medium Fotografie als Gestaltungsmittel. Vermittlung technischer Grundlagen (Kameratechnik, Laborarbeit, Unterschiede analoger und digitaler Aufnahmesysteme). Grundlagen der Beleuchtungstechnik, erste Erfahrungen mit künstlichem Licht im Fotostudio. Erste Reflexionen zur Entwicklung des Mediums und unterschiedlicher fotografischer Standpunkte.

Ziele und Kompetenzen: Erlernen der technischen Voraussetzungen für den professionellen Umgang mit Fotografie sowie erste Reflexion über Sinn und Bedeutung von Fotografie und der Wirkungsweise von fotografischen Bildern. Bewusster Einsatz von Licht. Präsentation eigener Arbeiten.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Labor- und Kameratechnik (LKT) - Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	2	CP

Studiotechnik (STF) - Praktische Übung, Seminar

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	20	Gestalterische Arbeit, Recherche
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte	4	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 4/60

Technische Module

Modul: **Fototechnik**
Modulverantwortlicher: Prof. Göldner

Lehrveranstaltung: **Labor- undameratechnik**
LV- Abk.: LKT
Lehrform: Praktische Übung
Dozent: Behrmann
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Vermittlung von technischen Grundlagen der Fotografie (Zusammenhang von Blende und Zeit, Tiefenschärfe, Anwendungsbeispiele verschiedener Objektivbrennweiten usw.), Unterweisung an der Repro-Kamera, technische Grundlagen der Labortechnik, Einführung in die Schwarz-Weiß-Negativ- und Positivtechnik.

Ziele und Kompetenzen: Grundlagen der Fotografie und derameratechnik sowie in der Schwarz-Weiß-Dunkelkammerarbeit in Theorie und praktischer Übung.

Aufgabe: Erste fotografische Praxis, Erstellung sinnvoller Belichtungskombinationen (gestalterischer Zeit- und Blendeneinsatz), Schwarz-Weiß-Film- und Positiventwicklung, Erstellung eines Kontaktbogens.

Lehrveranstaltung: **Studiotechnik**
LV- Abk.: STF
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Haag
Semester: 2
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
Voraussetzungen: Labor- undameratechnik (LKT)

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.

Aufgabe: 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 erbundenen technischen Probleme. Sammeln erster eigener Erfahrungen und Erkundungen der Möglichkeiten im Umgang mit Studioblitstechnik. Anfertigung einer Präsentationsmappe mit eigenen Arbeiten.

Technische Module

Modul:	Computertechnik
Modul Abk.:	TMC
Modulverantwortlicher:	Prof. Wöhlbier
Semester:	1

Modul Lehrinhalt: Einführung in die Arbeit mit pixel- und vektororientierten Anwendungen. Einführung in die Grundlagen zur Erstellung von Websites. Umgang mit HTML-Dokumenten mit CSS-Formatierungen, das Erstellen von Websites mittels eines Texteditors.

Ziele und Kompetenzen: Erlernen der computer-technischen Grundlagen designrelevanter Anwendungen für den Print- und den Web-Bereich.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Digitale Technik (DIT) - Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	2	CP

Internet Technik (INT) - Praktische Übung, Seminar

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	20	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte	4	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 4/60

Technische Module

Modul: **Computertechnik**
Modulverantwortlicher: Prof. Wöhlbier

Lehrveranstaltung: **Digitale Technik**
LV-Abk.: DIT
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Keipp
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Durch die Vermittlung von allgemeinen technischen Grundlagen sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, mit allen relevanten Anwendungen zielorientiert zu arbeiten.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Übungen

Lehrveranstaltung: **Internet Technik**
LV- Abk.: INT
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Richter
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Vermittelt wird der sichere Umgang mit HTML-Dokumenten mit CSS-Formatierungen, das Erstellen von Websites mittels eines Texteditors sowie das Erkennen und Beheben von Fehlern im Quellcode. Der Schwerpunkt liegt hierbei nicht in der Umsetzung eines anwendbaren Layouts, sondern in der logischen Strukturierung von Inhalten. Hierbei wird auch der Transfer von Daten auf einen externen Webserver geübt.

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

Aufgabe: Mitarbeit und Erstellen einer Praktischen Arbeit.

Technische Module

Modul:	Publikationstechnik
Modul Abk.:	TMP
Modulverantwortlicher:	Prof. Götz
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Theoretische und praktische Einblicke in die verschiedenen professionellen Drucktechniken, sowohl von heutigen Druckverfahren in Druckereien als auch der aktuellen Entwicklungen in der Druckvorstufe. Einführung in den Bereich Desktop Publishing (DTP) und in die grundlegenden Begriffe der Typografie. Erstellen von Druckdaten mithilfe des Programm QuarkXPress und InDesign.

Ziele und Kompetenzen: Erlangen grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien, grundlegender Begriffe der Typographie, Kenntnisse im Arbeiten mit typografischen Rastersystemen sowie Stil- und Zeichenformaten, im Anlegen von Musterseiten und der unterschiedlichen Art und Weisen, ein Dokument für den professionellen Druck aufzubereiten.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Drucktechnik (DRT) - Vorlesung, Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Praktische Übung in der Druckwerkstatt
Leistungspunkte	2	CP

DTP-Technik 1 (DT1) - Praktische Übung, Seminar

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	20	Gestalterische Arbeit, Recherche
Studienleistung		Praktische Arbeit, Kurzreferat
Leistungspunkte	2	CP

DTP-Technik 2 (DT2) - Praktische Übung, Seminar

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	20	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte	6	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 6/60

Technische Module

Modul: **Publikationstechnik**
Modulverantwortlicher: Prof. Götz

Lehrveranstaltung: **Drucktechnik**
LV- Abk.: DRT
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Breithaupt
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Grundlagen der wichtigsten Druckverfahren (Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Siebdruck) Druckformherstellung der jeweiligen Druckverfahren; Workflow eines modernen Medienbetriebs; Industrielle Herstellung und Qualitäten von Bedruckstoffen (Papier, Karton, Pappe; Rohstoffe, Halbstoff, Ganzstoff, Papiermaschine; Elementare Grundlagen der Farbmeterik/Druckfarben (additive und subtraktive Farbmischung; sechsteiliger Farbkreis: Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben; Wirkungsweise beim autotypischen Druck); Geschichte und Entwicklung der Drucktechnik.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien

Aufgabe: Mitarbeit; praktische Übungen.

Lehrveranstaltung: **DTP-Technik 1**
LV- Abk.: DT1
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Winter
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung, Kurzreferat
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Die Vorlesung gliedert sich in ein Teil Theorie, in dem die Studenten Basiswissen für den Bereich Typographie, Desktop Publishing sowie für das Erstellen von Druckdaten erhalten. Im zweiten Teil werden die Studenten mit den Funktionen des DTP-Programms QuarkXPress vertraut gemacht. Anschließend wird das zuvor erlernte Grundlagenwissen in verschiedenen Übungen angewendet.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in dem Bereich Desktop Publishing (DTP) und grundlegender Begriffe der Typographie; technische und gestalterische Grundlagen des Erstellen von Druckdaten mithilfe des Programms QuarkXPress.

Aufgabe: Am Semesterende wird das Erlernte in einem Test abgefragt. Als Semesteraufgabe setzen sich die Studierenden inhaltlich wie gestalterisch mit einem gestaltungsrelevanten Thema auseinander und halten ein Kurzreferat zu einem gestellten Thema. Das Ergebnis ihrer gestalterischen Arbeit wird in gedruckter Form abgegeben.

Technische Module

Modul: **Publikationstechnik**
Modulverantwortlicher: Prof. Götz

Lehrveranstaltung: **DTP-Technik 2**
LV- Abk.: DT2
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Prof. Götz
Semester: 2
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: DTP-Technik 1 (DT1)

Inhalt: InDesign gehört zu den marktführenden DTP-Layoutprogrammen und damit zu den Standardanwendungen zukünftiger Anforderungen in der Praxis. Die Studierenden erlernen den sicheren Umgang mit diesem Programm, lernen aber auch die Grenzen und Tücken des Programms kennen. In den praktischen Übungen erlernen die Studierenden ihre Layoutideen effektiv mittels InDesign und einem typografischen Raster modular und teilweise automatisiert - und damit zeitsparend - umzusetzen und professionell für die Druckvorstufe aufzubereiten.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis des Satz- und Layoutprogramms InDesign sowie der Vor und Nachteile unterschiedlicher Satz- und Layoutprogramme. Kenntnisse in Satztechniken, Layout, Typografie und typografischem Vokabular, im Arbeiten mit typografischen Rastersystemen sowie Stil- und Zeichenformaten, im Anlegen von Musterseiten und der unterschiedlichen Art und Weisen, ein Dokument für den professionellen Druck aufzubereiten.

Aufgabe: Nach der Einführung in das Programm InDesign ist anhand praxisrelevanter Anforderungen ein typografisches Raster (mit all seinen Parametern) nach Vorgaben zu erstellen; als abschließende Arbeit ist ein eigenes Raster (mit all seinen Parametern) selbständig zu erstellen und in einem vorgegebenen Projekt anzuwenden.

Gestalterische Module

Modul:	Zeichnung und Farbe
Modul Abk.:	GMZ
Modulverantwortlicher:	Prof. Schwegler
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: In diesem Modul werden durch praktische Übungen Fähigkeiten und Kenntnisse der zweidimensionalen Gestaltung gefestigt und erweitert.

Für klassischen Genres wie Stillleben, Figur, Landschaft werden unter Einbeziehung von Ornament und Schrift eigenständige, phantasievolle Bildlösungen gesucht. Der Einsatz verschiedener Materialien und Techniken eröffnet neue Ausdrucksmöglichkeiten.

Ausgewählte künstlerische Positionen werden in Bezug auf das Verhältnis von Figur und Grund, Licht und Schatten, Perspektive, Farbwirkung und Kontrastphänomene analysiert. Die gewonnenen Erkenntnisse fließen in die eigenen Gestaltungen ein.

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden erarbeiten sich den Umgang mit unterschiedliche Mitteln und Materialien, die die Basis für einen reflektierten und eigenständigen künstlerischen Ausdruck bilden.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZN1) - Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	6	CP

Zeichnen 2 (ZN2) - Praktische Übung, Seminar

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	4	CP

Modulleistungspunkte	10	CP
-----------------------------	-----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 10/60

Gestalterische Module

Modul: **Zeichnung und Farbe**
Modulverantwortlicher: Prof. Schwegler

Lehrveranstaltung: **Zeichnen 1 und Farbenlehre**
LV- Abk.: ZNF
Lehrform: Praktische Übung
Dozent: Prof. Schwegler
Semester: 1
SWS: 6
Credits: 6
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Durch praktische Übungen und die regelmäßige Diskussion der Resultate werden die zeichnerischen und malerischen Fähigkeiten gefestigt. Linie, Fläche, Struktur und Schraffur werden bewusst eingesetzt um räumliche Tiefe, Licht und Schatten und Stofflichkeit zu vermitteln – oder zu negieren. Die Eigenschaften verschiedener Mittel und Materialien werden praktisch erfahren und reflektiert.

Ausgewählte klassische und zeitgenössische Konzepte der Zeichnung werden vorgestellt um den Studierenden einen breiten Überblick über die Möglichkeiten des Mediums zu vermitteln.
Der Übergang zur Gestaltung mit Farbe ist fließend.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse im Umgang mit den elementaren Grundlagen der Zeichnung, Komposition und Farbe.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Übungen.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Übungen. Abgabe: Mappe und Skizzenbuch

Gestalterische Module

Modul: **Zeichnung und Farbe**
Modulverantwortlicher: Prof. Schwegler

Lehrveranstaltung: **Zeichnen 2**
LV- Abk.: ZN2
Lehrform: Praktische Übung, Seminar
Dozent: Prof.Schwegler, Prof. Hamilius
Semester: 2
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Zeichnen 1 (ZNF)

Zeichnen 2A - Prof. Schwegler

Inhalt: Das stabile Setting des Aktzeichnens bildet den idealen Rahmen um die eigene zeichnerische Handschrift weiter zu entwickeln. Im Wechsel werden in langen und kurzen Stellungen Details untersucht und die Proportionen des Körpers studiert. Eine Exkursion in die Anatomische Sammlung der Uniklinik Frankfurt ist geplant. Parallel werden die Studierenden in die Technik des Hoch- und Tiefdrucks eingeführt.

Ziele und Kompetenzen:

Verständnis und souveräner Umgang mit Linie und Fläche, gesteigertes Bewusstsein für Form, Proportion und Komposition.

Steigerung des Abstraktionsvermögens und Erweiterung der grafischen und malerischen Möglichkeiten durch die Umsetzung der Motive in Hoch- oder Tiefdruck.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Arbeit. Abgabe: Mappe mit Zeichnungen, dazu ein PDF mit ausgewählten Arbeiten und Reflexion

Zeichnen 2B - Prof. Hamilius

Inhalt: Ausgehend von der realistischen Objektdarstellung werden in verschiedenen Übungen und Techniken Zeichenstil und -Ausdruck entwickelt und gefestigt. Dabei wird besonderen Wert auf anschauliche Denkweise gelegt und die Fähigkeit zur „erzählerischen Wiedergabe“ gefördert. Gegenstände, die als Vorlage dienen, werden zunächst naturgetreu umgesetzt und im zweiten Schritt schöpferisch verändert - neu erfunden - in einen anderen Kontext gesetzt. Einfache Pappbecher mutieren so zu Getreidesilos, simple Plastikfiguren erzählen eine Bildergeschichte als Multipicture-Ensemble.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschung verschiedener Darstellungsformen und Kompositionen, um die Entwicklung vom gegenständlichen Abbilden hin zur eigenständigen, schöpferischen Interpretation zu fördern.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Arbeiten. Bewertet werden die Ergebnisse zeichnerischer Vorgänge, Prozesse und Realisationen.

Gestalterische Module

Modul:	Form und Schrift
Modul Abk.:	GMF
Modulverantwortlicher:	Prof. Götz
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Das Modul gibt theoretischen und praktischen Einblick in die Gestaltung mit Form und Schrift und deren Beziehung zueinander. Dabei werden sowohl historische als auch zukünftige Aufgaben mit Form und Schrift betrachtet.

Ziele und Kompetenzen: Kennenlernen von Gestaltungsparametern zum Erlangen eines gestalterischen Repertoirs. Grundkenntnisse der Semantik der Schrift, der Schriftgeschichte und der Schriftklassifizierung, der Gestaltungsmethodik und der Gestaltungsfunktionalität.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Gestaltung Grundlagen 1 (GG1) - Vorlesung, Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit
Studienleistung		Praktische Übung, Kurzreferat
Leistungspunkte	3	CP

Gestaltung Grundlagen 2 (GG2) - Vorlesung, Praktische Übung

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	60	Gestalterische Arbeit, Referat
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	5/8	
Leistungspunkte	5	CP

Schrift/Typografie Grundlagen (STG) - Praktische Übung, Seminar

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	3/8	
Leistungspunkte	3	CP

Modulleistungspunkte	8	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 8/60

Gestalterische Module

Modul: **Form und Schrift**
Modulverantwortlicher: Prof. Götz

Lehrveranstaltung: **Gestaltung Grundlagen 1**
LV- Abk.: GG1
Lehrform: Vorlesung; Praktische Übung
Dozent: Prof. Götz
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 3
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Die Studierenden erproben anhand abstrakter Aufgaben die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und zur Sensibilisierung in den Anwendungen der gestalterischen Mittel.

Grundlagen: Buchstabe und Schrift (Klassifikationen); Welche Schrift für welchen Zweck?

Grundlagen: Layout - Lesbarkeit und Strukturierung von Texthierarchien.

Grundlagen: Digitale Rastersysteme und Sensibilisierung für die Frage: Welches Raster für welchen Zweck?

Grundlagen: Semantische Zeichentransformationen und deren Wirkung

Grundlagen: Farben und deren Wirkung - im kulturhistorischen Kontext und heute; nationale und internationale Unterschiede in der farbpsychologischen Wahrnehmung.

Grundlagen: Gestaltungstrends, gestern, heute und morgen.

Ziele und Kompetenzen: Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche mit Schwerpunkt auf der Typografie. Kennenlernen von Gestaltungsparametern zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires. Grundkenntnisse der Semantik der Schrift, der Schriftgeschichte und der Schriftklassifizierung, der Gestaltungsmethodik und der Gestaltungsfunktionalität.

Aufgabe: Über das Semester verteilt Stegreifübungen zu unterschiedlichen Themen der Grundlagen der Gestaltung. Kurzreferat zur Sensibilisierung der Ausdrucksweise und Wirkung von verschiedenen Schriften oder zu gestalterischen Informationsquellen (Buch oder Netz) oder zu gegenwärtigen Designentwicklungen. Abschließendes Projekt (Praktische Arbeit).

Lehrveranstaltung: **Gestaltung Grundlagen 2**
LV- Abk.: GG2
Lehrform: Vorlesung; Praktische Übung
Dozent: Prof. Götz
Semester: 2
SWS: 4
Credits: 5
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Gestaltung Grundlagen 1 (GG1)

Inhalt: Die Studierenden erproben anhand gering komplexer Aufgaben mit Praxisbezug die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und zur Sensibilisierung in den Anwendungen der gestalterischen Mittel. Vertiefung: Buchstabe und Schrift (Klassifikationen); Welche Schrift für welchen Zweck? Vertiefung: Layout - Lesbarkeit und Strukturierung von Texthierarchien. Vertiefung: Digitale Rastersysteme und Sensibilisierung für die Frage: Welches Raster für welchen Zweck? Vertiefung: Semantische Zeichentransformationen und deren Wirkung

Ziele und Kompetenzen: Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche mit Schwerpunkt auf der Typografie. Kennenlernen von Gestaltungsparametern zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires. Vertiefte Kenntnisse der Semantik der Schrift, der Schriftgeschichte und der Schriftklassifizierung, der Gestaltungsmethodik und der Gestaltungsfunktionalität.

Aufgabe: Über das Semester verteilt Stegreifübungen zu unterschiedlichen Themen der Grundlagen der Gestaltung. Kurzreferat zur Sensibilisierung der Ausdrucksweise und Wirkung von verschiedenen Schriften oder zu aktuellen Designrends/ -charakteristika auf der Welt. Abschließendes Projekt (Praktische Arbeit).

Gestalterische Module

Modul: **Form und Schrift**
Modulverantwortlicher: Prof. Götz

Lehrveranstaltung: **Schrift/Typografie Grundlagen**
LV- Abk.: STG
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Kirsamer
Semester: 2
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Gestalterische, anwendungsorientierte und historische Grundlagen von und mit Schrift. Durch Schrift schreiben, Schrift zeichnen wird das Formverständnis entwickelt und vertieft. Die Anatomie der Buchstaben wird durch das Schreiben mit klassischem und anderem Gerät erfahren und verinnerlicht. Schriftgeschichte wird parallel zu den einzelnen Übungen vermittelt.

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

Aufgabe: Aufbereitung der verschiedenen Übungen und das Erstellen einer Mappe der im Semester entstandenen Arbeiten.

Gestalterische Module

Modul:	Bewegung und Klang
Modul Abk.:	GMB
Modulverantwortlicher:	Prof. Wyrwich
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Dieses Modul bildet den ersten Einstieg in die Welt des bewegten Bildes. Sowohl technische als auch gestalterische Aspekte werden eingehend und umfassend vermittelt. Neben den theoretischen Inhalten wird die praktische Umsetzung des Wissens gepflegt, so dass eine unmittelbare Anwendbarkeit für die Studierenden rasch ersichtlich wird. Die beiden Lehrveranstaltungen bauen konsequent und eng aufeinander auf und bilden damit ein gutes Gerüst für die weiterführenden Module im Hauptstudium.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegendes Verständnis der Komplexität audiovisueller Wahrnehmung und ihrer Umsetzung in die gestalterische Praxis.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1) - Seminar, Praktische Übung

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	3	CP

Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2) - Seminar, Praktische Übung

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	70	Gestalterische Arbeit, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte	8	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 8/60

Gestalterische Module

Modul: **Bewegung und Klang**
Modulverantwortlicher: Prof. Wyrwich

Lehrveranstaltung: **Audiovisuelle Grundlagen 1**
LV- Abk.: AV1
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Schmitt
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 3
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Die Studierenden bekommen den ersten theoretischen und praktischen Kontakt mit allem wichtigen technischen Environment in der Videoproduktion. Es werden Themen wie der Umgang mit der Kamera, der Einsatz von Licht, Audiofeatures und digitaler Schnitt behandelt. Diese fundierte 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 thematisiert und gründlich diskutiert. Parallel hierzu werden erste praktische und technische Einführungen angeboten, um die oben genannten Inhalte zu festigen.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis der Grundlagen und der Praxis der audiovisuellen Medien mit dem Schwerpunkt auf technischen Aspekten der Videoproduktion.

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

Lehrveranstaltung: **Audiovisuelle Grundlagen 2**
LV- Abk.: AV2
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wyrwich
Semester: 2
SWS: 4
Credits: 5
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1)

Inhalt: AV2 hat visuelle und auditive Gestaltungsgrundlagen zum Inhalt. 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 zahlreiche Beispiele mit Diskussionen ergänzt. Ein komplettes Begleit-Tutorial in einem aktuellen Effekt-Programm unterstützt die praktische Ebene der Produktion.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegendes Verständnis der Komplexität audiovisueller Wahrnehmung und ihrer Umsetzung in die gestalterische Praxis.

Aufgabe: 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, bevorzugt als Gruppenarbeit angeboten.

Gestalterische Module

Modul:	Interaktion
Modul Abk.:	GMI
Modulverantwortlicher:	Prof. Wöhlbier
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Gestaltung in den elektronischen Medien stellt einen stetig wachsenden Bereich dar, der sowohl technische Kenntnisse als auch komplexe Konzeption erfordert. Der rasche Wandel in der eingesetzten Techniken, wie auch die Änderungen in der Erwartungshaltung gegenüber diesen Medien, fordert einen weiten Überblick und allgemeines Grundlagenwissen um zukünftigen Anforderungen gerecht zu werden. In diesem Modul wird das hohe Potential verschiedenster Kommunikation in den Neuen Medien vermittelt. Die Eigenarten dieser Medien und der Produktion in diesen Medien wird ausführlich dargestellt und in Übungen an die Gestaltung interaktiver Medien herangeführt.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets und des Design in Interaktiven Medien.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Internetkommunikation (INK) - Vorlesung, Seminar

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	3	CP

Design digitaler Medien (DDM)- Seminar, Praktische Übung

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	70	Gestalterische Arbeit, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte	8	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 8/60

Gestalterische Module

Modul: **Interaktion**
Modulverantwortlicher: Prof. Wöhlbier

Lehrveranstaltung: **Internetkommunikation**
LV- Abk.: INK
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Wöhlbier
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 3
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Durch die Geschwindigkeit, mit der sich die digitalen Medien aufgrund ihrer immateriellen Natur ändern können, findet eine stete Rückkopplung zwischen verändertem Kommunikationsverhalten und Kommunikationsformen im Internet statt, die eine enorme Vielfalt hervorbringt und einem evolutionären Prozess – bestimmt von Partizipation und Konsum – unterworfen ist. Unter dem Thema „Der User – das Interface/Die Gruppe – das Netz“ werden Entwicklung des WWW vom Ursprung über Web 2.0 bis zum Social Web behandelt. Die Ziele verschiedener Internetangebote werden untersucht und kategorisiert, sowie zielgruppenspezifische und -unspezifische Kommunikation behandelt. Es werden, anhand von Videoaufzeichnungen und dokumentarischen Material, die geschichtlichen Voraussetzungen und Bedingungen behandelt, die die Entwicklung des Internets bestimmen. Trends werden analysiert und Kriterien, die zur Popularität führen, aufgestellt. Wir diskutieren, welche der neuen Entwicklungen Potential in einer sich wandelnden Medienlandschaft haben. Anhand aktueller Blogs wird die Entwicklung der interaktiven Medien zeitnah verfolgt. Begleitend werden die Themen Free Software Foundation, Open Source, Creative Commons, Datenschutz, Games und Online Marketing behandelt.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets.

Aufgabe: Praktische Übungen im Rahmen der Lehrveranstaltung zur Vertiefung der Vorlesung.

Lehrveranstaltung: **Design Digitaler Medien**
LV- Abk.: DDM
Lehrform: Vorlesung, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wöhlbier
Semester: 2
SWS: 4
Credits: 5
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Internetkommunkation (INK)

Inhalt: Grundlagen des Design in Interaktiven Medien

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in der Gestaltung digitaler Medien.

Aufgabe: Anhand von zwei-wöchentlichen Aufgaben, werden typische, wiederkehrende Designaufgaben geübt und so die Besonderheiten der Gestaltung in den interaktiven Medien näher gebracht. Erste Resultate werden jeweils nach einer Woche besprochen. Hierbei werden verschiedene Schnittstellen, wie Browser, Smartphone und Tablet eingebunden um ein möglichst breites Spektrum der Interaktiven Medien abzudecken.

Bachelor Grundstudium

Gestalterische Module

Modul:	Strategie
Modul Abk.:	GMS
Modulverantwortlicher:	Prof. Beiderwellen
Semester:	1 und 2

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

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse über kommunikationsstrategische Überlegungen, über Berufsbild und Aufgabe des Designers sowie über das Selbstverständnis der Fakultät.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Einführung in Kommunikationsdesign (EIN) - Seminar

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	15	Präsenzstunden
	15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre
Studienleistung		Praktische Übung
Leistungspunkte	1	CP

Kommunikationsstrategie (KOS)- Seminar, Praktische Übung

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	20	Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **3** **CP**

Modulgewichtung/Grundstudium 3/60

Bachelor Grundstudium

Gestalterische Module

Modul:
Modulverantwortlicher: **Strategie**
Prof. Beiderwellen

Lehrveranstaltung: **Einführung Kommunikationsdesign**
LV- Abk.: EIN
Lehrform: Vorlesung
Dozent: Prof. Dr. Berger
Semester: 1
SWS: 1
Credits: 1
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Neben der Einführung in die Struktur der Fakultät und die Regularien des Studiums erhalten die Studierenden einen Eindruck vom Selbstverständnis unseres Studiums. Dies geschieht anhand von Beispielen und kleinen Übungen aus allen angebotenen Medien und anschließenden Diskussionen. Während der gesamten Veranstaltung besteht die Möglichkeit, auftretende Fragen der Studierenden zur Planung ihres Studiums an unserer Fakultät zu diskutieren.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis der Ausbildungsziele, der Struktur der Fakultät, der Ausstattung der Institute und der Studien- und Prüfungsordnung. Wissen über das Berufsbild und Aspekte der Auftragskommunikation.

Aufgabe: fotografische Selbstinszenierung der Gruppe.

Lehrveranstaltung: **Kommunikationsstrategie**
LV- Abk.: KOS
Lehrform: Vorlesung
Dozent: Herbold, Prof. Beiderwellen
Semester: 2
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Einführung Kommunikationsdesign (EIN)

Inhalt: Kommunikationsstrategie - ein großes Wort gelassen aussprechen: Dahin wollen wir in diesem Kurs gelangen. Da der Begriff vielfältig interpretierbar ist, wählen wir uns einige Aspekte aus, die besonders beleuchtet werden sollen. Zunächst werden dabei die Aufgaben der unterschiedlichen Werbemittel behandelt: Wozu sind sie da und was können sie überhaupt im Idealfall leisten? Dann kommen einige wichtige Begriffe aus dem Bereich Briefing zur Sprache: Was bedeutet eigentlich „Kommunikationsziel“? Wofür steht „Positionierung“? Was ist eine „Nutzenbegründung“? Schließlich kümmern wir uns darum, wie diese Begriffe im Idealfall zusammenhängen sollten, bzw. wie man sie zu einem logischen Ganzen zusammenfügt.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse über kommunikationsstrategische Überlegungen, die Funktion verschiedener Werbemittel und den Kerngedanken eines Briefings.

Aufgabe: Praktische Arbeit.

Designwissenschaftliches Modul

Modul:	Designwissenschaftliches Modul
Modul Abk.:	DWM
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Friedrich
Semester:	1 und 2

Modul Lehrinhalt: Einführung in Designgeschichte und Designtheorie als Vorbereitung für die weiterführenden Module im Hauptstudium. Thematisiert werden die Bereiche Ästhetik, Kulturwissenschaft, Medienphilosophie, Semiotik sowie künstlerische und soziologische Fragestellungen.

Ziele und Kompetenzen: Vermittlung von Grundkenntnissen aus designhistorischer und designtheoretischer Sicht.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Kunstgeschichte 1 (KG1) - Vorlesung, Seminar

Semester	1	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Klausur
PL-Gewichtung	1/2	
Leistungspunkte	3	CP

Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1)- Vorlesung, Seminar

Semester	2	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Vorbereitung auf Klausur
Prüfungsleistung		Klausur
PL-Gewichtung	1/2	
Leistungspunkte	3	CP

Modulleistungspunkte	6	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung/Grundstudium 6/60

Designwissenschaftliches Modul

Modul: Designwissenschaftliches Modul
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich

Lehrveranstaltung: Kunstgeschichte 1
LV- Abk.: KG1
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Schwarz
Semester: 1
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Klausur
Voraussetzungen: keine

Inhalt: Der Kurs behandelt das Spannungsfeld von Kunst und Design entlang der Ausdifferenzierung neuer Gestaltungsaufgaben im Kontext der Produktion und Distribution von Massengütern aus industrieller Produktion seit der Mitte des 19. Jahrhunderts. Historisch werden die wichtigsten Stömungen dieses Diskurses von der englischen Kunstreformbewegung um William Morris über Werkbund, Bauhaus, HfG Ulm bis in die Gegenwart verfolgt und mit den jeweils sozialen und ökonomischen Bedingungen in Bezug gebracht.

Ziele und Kompetenzen: Das Seminar hat zum Ziel, das Selbstverständnis von Design historisch ableitend zu bestimmen und für die Gegenwart zu definieren und so das künftige Arbeitsumfeld der Studierenden zu umschreiben.

Aufgabe: Themenbezogene Recherche, Textlektüre, Erstellen von Thesenpapieren, Klausur.

Lehrveranstaltung: Kommunikations- und Medientheorie 1
LV- Abk.: KM1
Lehrform: Vorlesung
Dozent: Prof. Dr. Friedrich
Semester: 2
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Klausur
Voraussetzungen: Kunstgeschichte 1 (KG1)

Inhalt: Zurückgegriffen wird auf unterschiedliche Theorieansätze, die alle in Hinblick auf ihre Verwendung als „theoretisches Handwerkszeug“ für den Kommunikationsdesigner untersucht werden. Die Fragestellungen, um deren Klärung es in dieser Lehrveranstaltung geht, 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? Was ist Kommunikation? Wie unterscheiden sich Zeichnung, Fotografie und Computerbild voneinander? Grundlage der Veranstaltung sind Texte von Roland Barthes, Umberto Eco, Roman Jakobson, Charles Sanders Peirce, Ferdinande de Saussure, John R. Searl und andere.

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

Aufgabe: Mitarbeit in der Lehrveranstaltung, Nachbearbeitung der Vorlesung und Textlektüre zur Vorbereitung auf die Klausur.

Bachelor Hauptstudium

Im Hauptstudium sind neben den Pflichtmodulen drei Aufbaumodule und drei Schwerpunktmodule aus dem Wahlangebot zu absolvieren. Die Hauptfächer (HF) der Schwerpunktmodule können erst belegt werden, wenn die jeweils zugeordneten Aufbaumodule bestanden sind. Es wird empfohlen im dritten Semester zwei Aufbaumodule zu belegen. Den einzelnen Schwerpunktmodulen sind folgende Aufbaumodule zugeordnet:

SGD – ADS oder ADW

SAD – ADS oder ADW

SGM – ADW

SBR – ABB

SIM – ADM

SFG – AFG

SKR – AKR

Die Studienarbeit ist eine lehrveranstaltungsübergreifende praktische Arbeit. Sie muss bis zum Ende des sechsten Semesters erbracht werden.

Das praktische Studiensemester ist ein integraler Bestandteil des Studiums. Es ist im vierten, fünften oder sechsten Semester zu absolvieren. Voraussetzung für die Durchführung des Praktischen Studiensemesters sind mindestens 30 Credits aus dem Hauptstudium.

Das Hauptstudium umfasst 89 SWS und 150 Credits. Insgesamt sind drei Studienleistungen und 24 Prüfungsleistungen zu erbringen.

Die Aufbaumodule bereiten auf die Studienschwerpunkte vor und sind Voraussetzung für die Teilnahme an den zugeordneten Schwerpunktmodulen. Sie vermitteln theoretische und praktische Grundlagen für die weiterführenden Aufgabenstellungen in den Schwerpunktmodulen. Aus den fünf angebotenen Modulen können die Studierenden drei Module auswählen. Die Aufbaumodule müssen bis zum sechsten Semester erfolgreich abgeschlossen sein. Es wird empfohlen, bereits im dritten Semester zwei Aufbaumodule zu belegen.

Die Schwerpunktmodule bestehen aus einem Hauptfach und zwei frei wählbaren Vertiefungsangeboten. Aus den sieben angebotenen Modulen können die Studierenden drei Module auswählen. Die Schwerpunktmodule sind projektorientiert und/oder experimentell angelegt. Sie dienen den Studierenden dazu, erlerntes Wissen praxisrelevant zu erproben und umzusetzen.

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Design und Schrift
Modul Abk.:	ADS
Modulverantwortlicher:	Prof. Lindauer
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Gestalterischer und konzeptioneller Umgang mit Schrift, Typografie und deren Anwendung. Gestaltung von Marken, Zeichen, Signets für Unternehmen, Firmen oder Institutionen. Entwicklung und Erstellung eines Erscheinungsbildes vom Zeichen über die Geschäftsausstattung bis zu einem Corporate Design.

Ziele und Kompetenzen: Entwicklung gestalterischer und konzeptioneller Kompetenzen im Umgang mit Schrift, Typografie und Zeichen. Die Befähigung zur Erstellung eines Erscheinungsbildes vom Signet über die Geschäftsausstattung bis zum Corporate Design. Gestalterische Kompetenzen im Umgang mit sämtlichen grafischen Elementen und deren Anwendung.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Corporate Design; Typografie (CDT) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung,
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Schrift und Typografie (SUT) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte	6	CP
-----------------------------	----------	-----------

Modulgewichtung	6/138
-----------------	-------

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Design und Schrift**
Modulverantwortlicher: Prof. Lindauer

Lehrveranstaltung: **Corporate Design Typografie**
LV- Abk.: CDT
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Lindauer
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Beginnend mit der Entwicklung von Marken, Zeichen, Signets für Unternehmen, Firmen oder Institutionen werden diese zur Geschäftsausstattung und/oder zum Corporate Design ausgebaut.

1. Gestaltung eines Zeichens: Entwicklung einer Bild-, Buchstaben- oder Wortmarke für ein Unternehmen, eine Firma oder eine Institution.
2. Grundlagen und Einbindung der Marke: Konstruktion und Vermaßung des Zeichens, der Firmenzeile, Definition der Firmenfarbe in unterschiedlichen Farbsystemen (HKS, Pantone, CMYK, RGB, RAL).
3. Geschäftsausstattung: Briefbogen, Geschäftskarte, Grußkarte, Faxbogen, Freistempler, etc. ...
4. Corporate Design: Hier werden komplexe Corporate Design Programme anhand aktueller Beispiele und eigener Arbeiten besprochen und erarbeitet.

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

Aufgabe: Abgabe einer praktischen Arbeit

Lehrveranstaltung: **Schrift und Typografie**
LV- Abk.: SUT
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Kirsamer
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Durch die Gestaltung einer Schrift, eines Alphabets, durch kalligraphische Übungen, durch Schriftvergleiche und Studien, durch Schriftschreiben und Schriftzeichnen wird die Fähigkeit wesentliche Qualitäten der Schrift zu erkennen und anzuwenden geschult, das jeweilige Schriftinteresse der Studierenden weiterentwickelt. Gemeinsame Besprechungen der verschiedenen Ansätze erweitern die Schriftkenntnisse und den Schriftfundus.

Ziele und Kompetenzen: Die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zu Schrift und Typografie werden vertieft. Gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen zur Gestaltung einer eigene Schrift und/oder von eigenen Typografieprojekten werden weiterentwickelt.

Aufgabe: Abgabe einer praktischen Arbeit.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Design und Werbung
Modul Abk.:	ADW
Modulverantwortlicher:	Prof. Hamilius
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Erlernen der Grundlagen der Werbe- und Markenkommunikation im gestalterisch praktischen sowie im analytisch theoretischen Bereich. Praktische Übung in der Entwicklung und Gestaltung transmedialer Werbemittel und Werbeformen - vom Marken-Logo zum Corporate-Design, vom Print-Anzeigenlayout zum Social Media-Konzept. Analyse von Marken und Märkten, von Marketingstrategien und Kommunikationskonzepten.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschen der Grundlagen zum Generieren und Visualisieren von Ideen im werblichen Umfeld.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Advertising Design Basics (ADB) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung,
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Werbung Theorie (WER) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit, Referat
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **6** **CP**

Modulgewichtung 6/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Design und Werbung**
Modulverantwortlicher: Prof. Hamilius

Lehrveranstaltung: **Advertising Design Basics**
LV- Abk.: ADB
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Hamilius
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Analyse der Corporate Design-Implementierung bei Werbekampagnen, unter Berücksichtigung von Typografie und Logoplatzierung, Bildsprache und Textstil/Tonalität sowie der Adaption auf mehrere Medien und Werbemittel. Übungen zu Kreativitäts- und Darstellungstechniken (von Entwurfstudien in Scribble- und Markertechnik bis zum Einsatz von Scrap-Material und Bildcollagen im digitalen Layout).

Ziele und Kompetenzen: Beherrschen der Grundlagen zum Generieren und Visualisieren von Ideen im werblichen Umfeld - von der Entwicklung eines Marken-Logos bis zu den Gestaltungsrichtlinien einer transmedialen Werbekampagne.

Aufgabe: Kurzprojekte: Erstellen verschiedener Entwürfe in Form von Ideenskizzen. Abschlußprojekt: Präsentation ausgewählter Logo/Anzeigen/Plakat-Entwürfe in Reinlayout-Form.

Lehrveranstaltung: **Werbung Theorie**
LV- Abk.: WER
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Papin
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit, Referat
Voraussetzungen: Grundstudium

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.

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden sollen alle Facetten des ganzheitlichen Marketings und dessen Bezugsfelder kennenlernen und verstehen.

Aufgabe: Zwei schriftliche Konzepte: Entwickeln eines Kommunikations-Mixes in Ausrichtung auf Zielgruppe, Wertsteigerungsmodell in der Kommunikationsstrategie.

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Bewegtbild
Modul Abk.:	ABB
Modulverantwortlicher:	Prof. Wyrwich
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Dieses Aufbaumodul ermöglicht die konsequente Hinführung zum Schwerpunkt im Bereich des bewegten Bildes. Eine breite fundierte Wissensbasis auf der geschichtlichen Grundlage des Films wird durch eine stark praktisch orientierte Ausrichtung um den Aspekt Motion Graphics ergänzt und in die Praxis überführt.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschen audiovisueller Gestaltung von Bewegtbild durch Typografie und Grafik-Design. Aufbau und Vertiefung der Kompetenzen im Bereich der klassischen und computergestützten Animation. Unterstützend werden in Kenntniss der (Film) Geschichte aktuelle Techniken und Praktiken der Produktion bewegter Bilder beurteil- und bewertbar.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Motion Graphics (EMG) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung,
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Filmgeschichte (FIG)- Vorlesung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **6** **CP**

Modulgewichtung	6/138
-----------------	-------

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Bewegtbild**
Modulverantwortlicher: Prof. Wyrwich

Lehrveranstaltung: **Motion Graphics**
LV- Abk.: EMG
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wyrwich
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Video-Clips, Film-Vorspanne, 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.

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.

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

Lehrveranstaltung: **Filmgeschichte**
LV- Abk.: FIG
Lehrform: Vorlesung
Dozent: Prof. Dr. Berger
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Klausur
Voraussetzungen: Grundstudium

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

Ziele und Kompetenzen: Die Vorlesung wird aufzeigen, wie unser heutiges Verständnis von Film entstand und bewegte Bilder, so wie wir sie heute kennen, lesbar wurden; sie wird aufzeigen, welche Techniken dazu benutzt wurden und welche handwerklichen Schritte dafür notwendig waren. Wie sich der Filmemacher der Montage und der mise-en-scène bedient, um seine Ideen dem Zuschauer verständlich zu machen und welche Themen er benutzt, sind Fragen, die ansatzweise beantwortet werden. In Kenntniss der (Film) Geschichte werden damit aktuelle Techniken und Praktiken der Bildproduktion beurteil- und bewertbar.

Aufgabe: Klausur.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Digitale Medien
Modul Abk.:	ADM
Modulverantwortlicher:	Prof. Wöhlbier
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Es werden Techniken, Hard- und Software vorgestellt, mit denen zeitgemäß interaktive Medien gestaltet werden.

Ziele und Kompetenzen: Praktische Fertigkeiten im Gestalten interaktiver Medien zur Vorbereitung auf die Teilnahme am entsprechenden Schwerpunktmodul.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Information und Kommunikation (IIK) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Interface und Vernetzung (IIV)- Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **6** **CP**

Modulgewichtung 6/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Digitale Medien**
Modulverantwortlicher: Prof. Wöhlbier

Lehrveranstaltung: **Information und Kommunikation**
LV- Abk.: IIK
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wöhlbier
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Techniken und Fertigkeiten zum Gestalten komplexer Interfaces (Eingabe und Ausgabe). Als Vorbereitungskurs zum Hauptfach stellt er wichtiges Wissen zum praktischen Arbeiten bereit. Dies ist notwendig um auch mit einem Experimentellen Ansatz auf ausreichende Fertigkeiten zurückgreifen zu können.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse in der Gestaltung komplexer Interfaces.

Aufgabe: Die Schnittstellen zum Computer werden immer Vielfältiger. Dieser Kurs gibt einen Überblick über verschiedene Möglichkeiten diese zu gestalten. Die Themen werden in zwei Abschnitte unterteilt, zu denen jeweils eine praktische Arbeit erstellt wird. Die behandelten Themen Bereiche umfassen: Processing & Quartz Composer, Generative Gestaltung, Arduino / Sensoren, Vernetzung / OSC (im Block 1) und Video (Processing & QC), LiveCam, OpenCV, QR Codes, Fiducials, Augmented Reality, Projektion (im Block 2). Ziel des Kurses ist auch, durch Erkennen der eigenen Möglichkeiten die Schnittstelle zur Technik besser zu beherrschen.

Lehrveranstaltung: **Interface und Vernetzung**
LV- Abk.: IIV
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Fernandez
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Die Lehrveranstaltung „Interface und Vernetzung“ 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

Aufgabe: Praktische Arbeit

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Fotografie
Modul Abk.:	AFG
Modulverantwortlicher:	Prof. Göldner
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Das Aufbaumodul Fotografie vermittelt Grundlagen- und Hintergrundwissen als Basis für das entsprechende Schwerpunktmodul; selbständiges Arbeiten, Vertiefung und Erlangung von spezifischem fotografischem Wissen, Konzeption und professionelle Umsetzung.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zum selbstständigen, reflektiertem und selbstverständlichen Umgang mit dem Medium Fotografie.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Foto Design (FOD) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Fotografiegeschichte (FOG) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **6** **CP**

Modulgewichtung 6/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Fotografie**
Modulverantwortlicher: Prof. Göldner

Lehrveranstaltung: **Foto Design**
Fach Abk.: FOD
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Göldner
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

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 (Studio, Mittelformatsystem), konzeptionelle Projektplanung, Verfeinerung des gestalterischen Ausdrucks. Präsentation der eigenen Arbeiten in einer Ausstellungssituation.

Aufgabe:

- 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.

Lehrveranstaltung: **Fotogeschichte**
LV- Abk.: FOG
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Dr. Sui
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Grundstudium

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

Aufgabe: Referat

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul:	Aufbau Kommunikation im Raum
Modul Abk.:	AKR
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Kim
Semester:	3 - 6

Modul Lehrinhalt: Raum und Medien Basics: Die Konzeption von medialen Räumen, Raumdramaturgie, Mensch und Maß, Plandarstellung, Arbeit mit Maßstäben, Modellbau, Materialkunde, Konstruktion, Addition von Raum und Medien, Ausstellungsorganisation, Ausstellungsbudgetierung, Ausstellungsumsetzung, teilweise auch reale Umsetzung z.B. Werkschau.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschung gestalterischer und konzeptioneller Kompetenzen im Umgang mit Raum und Medien, Simulation und oder reale Umsetzung der Entwürfe, Organisation, Materialgerechte Konstruktion, Einbindung von Medien in Raum.

Aufgabe: Ausstellungsdesign, Bühnendesign, Gestaltung von Messestände und Road Shows, Life—Kommunikation. Die beiden Kurse können je nach Aufgabe (z.B. „Werkschau“) auch in zwei Blöcken erarbeitet werden. Die Prüfungsleistung beider Kurse kann je nach Aufgabe auch in einer Abgabeleistung zusammengefasst werden.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Kommunikation im Raum Basisprojekte (KRP) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	20	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	40	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	4/6	
Leistungspunkte	4	CP

Kommunikation im Raum Basisseminar (KRB) - Seminar, Praktische Übung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	2/6	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **6** **CP**

Modulgewichtung 6/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Aufbaumodule

Modul: **Aufbau Kommunikation im Raum**
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Kim

Lehrveranstaltung: **Kommunikation im Raum Basisprojekte**
Fach Abk.: KRP
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Dr. Kim
Semester: 3-6
SWS: 4
Credits: 4
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Praktische bzw. entwurfliche Umsetzung der Grundlagen und Konzeption medialer Räume, Konzeptdarstellung, Planerstellung, Modellbau, Budgetierung, Simulation und je nach Aufgabe auch Umsetzung.

Ziele und Kompetenzen: Erlernen der praktischen Umsetzung der Grundlagen der Konzeption und Planung medialer Räume.

Aufgabe: Messedesign, Bühnendesign, Road-Shows, Mediale Installationen, Ausstellungsdesign. Je nach Aufgabe wird dieser Kurs als Block nach KRB angeboten.

Lehrveranstaltung: **Kommunikation im Raum Basisseminar**
LV- Abk.: KRB
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Dr. Kim
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 2
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Theoretische Grundlagen und Konzeption medialer Räume, u.a. räumlich relevante Medienarten, Medientechnik, Mensch und Maß, Planerstellung und Raumdramaturgie.

Ziele und Kompetenzen: Erlernen der theoretischen Grundlagen der Konzeption und Planung medialer Räume.

Aufgabe: Messedesign, Bühnendesign, Road-Shows, Mediale Installationen, Ausstellungsdesign. Je nach Aufgabe wird dieser Kurs als Block vor KRP angeboten.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Grafik-Design
Modul Abk.:	SGD
Modulverantwortlicher:	Prof. Lindauer
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Typografische und gestalterische Aufgaben werden anhand komplexer Projekte erarbeitet. Dies können Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, Corporate Design Manuals, Magazine, etc. sein und auch deren Anwendung in den Neuen Medien. Ergänzt um zwei Angebote aus dem Vertiefungsangebot.

Ziele und Kompetenzen: Entwicklung gestalterischer und konzeptioneller Kompetenzen zur Erstellung komplexer Gestaltungsprojekte. Kennenlernen, Vertiefen sämtlicher gestalterischer Mittel wie Typografie, Zeichnung, Illustration, Fotografie oder Schaubild und deren Anwendungen in den unterschiedlichen Medien.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Typografie und Editorial Design (TED) - Seminar; Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	

Leistungspunkte **8** **CP**

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	

Leistungspunkte **5** **CP**

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	

Leistungspunkte **5** **CP**

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Grafik-Design**
Modulverantwortlicher: Prof. Lindauer

Lehrveranstaltung: **Typografie und Editorial Design**
Fach Abk.: TED
Lehrform: Seminar; Praktische Übung
Dozent: Prof. Lindauer
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul ADS oder ADW

Inhalt: Typografische Aufgaben werden anhand komplexer Druckobjekte erarbeitet. Dies können beispielsweise Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, Corporate Design Manuals, Magazine, etc. sein. Hierbei werden folgende Themen behandelt: Systematik der Schrift, Typographie, Micro- und Macrotypografie, Satz- und Lesearten, Gliedern und Auszeichnen, Mengensatz, Überschriften, Typografie und Bild (Foto, Illustration, Schaubild, etc.), drucktechnische Verarbeitung, Titelgestaltung, Bindung.

Ziele und Kompetenzen: Kennenlernen, Vertiefen und Anwenden typografischer und gestalterischer Mittel in komplexen Anwendungen. Erstellung eines Druckobjektes von der Planung bis zum fertigen Dummy.

Aufgabe: Erstellung und Abgabe eines Dummys, zum Beispiel: Buch, Katalog, Geschäftsbericht, Magazin, etc..

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Advertising Design
Modul Abk.:	SAD
Modulverantwortlicher:	Prof. Hamilius
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Entwicklung von Ideen und Entwürfen anhand eines selbst erarbeiteten „Creative Brief“, der Aufgabenstellung, Kommunikationsziel, Wettbewerbsanalyse, Positionierung und Zielgruppendefinition, sowie auch den Einsatz der Werbemittel und die Auswahl der Medien deutlich macht. Ergänzt um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zur konzeptionellen Entwicklung und gestalterischen Umsetzung einer Produkt-/Image-Werbekampagne.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Advertising Design (ADD) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: Advertising Design
Modulverantwortlicher: Prof. Hamilius

Lehrveranstaltung: Advertising Design
LV- Abk.: ADD
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Hamilius
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul ADS oder ADW

Inhalt: Entwicklung von Ideen und Entwürfen anhand eines selbst erarbeiteten „Creative Brief“, der Aufgabenstellung, Kommunikationsziel, Wettbewerbsanalyse, Positionierung und Zielgruppendefinition, sowie auch den Einsatz der Werbemittel und die Auswahl der Medien deutlich macht. In einer Kombination aus Vortrag, Analyse und praktischer Arbeit werden der Status quo der internationalen Werbekommunikation und die möglichen Zukunftsszenarien eruiert. Besonders berücksichtigt wird hierbei der Einfluss von Effekthascherei und „Krawall-Ästhetik“ im aggressiven Verdrängungswettbewerb der Branche.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zur konzeptionellen Entwicklung und gestalterischen Umsetzung einer Produkt-/Image-Werbekampagne.

Aufgabe: Die Themen werden im Kurs vergeben. Die in Teams bis zu 4 Studenten erarbeitete Semesterarbeit umfasst Recherche und Strategie, Ideenfindung und Konzeption, Entwurf und Realisation und mündet in einer umfassenden Kampagnenpräsentation.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Gesellschafts- und Unternehmenskommunikation
Modul Abk.:	SGM
Modulverantwortlicher:	Prof. Kolaschnik
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Werbung ist tot. Zeitgemäße Kommunikationskampagnen – gleich ob von markt- und profitorientierten Unternehmen oder von Non-Profit Organisationen (NPO's) und Nichtregierungsorganisationen (NGO's) – sind ungleich komplexer und transmedialer gestaltet, als es die klassische Werbung einst war. Auch der konzeptionelle Ansatz zur die Ansprache der Zielgruppen hat sich grundlegend geändert. Die Studierenden lernen aktuelle konzeptionelle Ansätze von Kommunikationskampagnen kennen – und werden selbst eine Kampagne konzipieren und als Entwurf gestalten. Im Zentrum der Kampagne steht dabei die Marke des Unternehmens bzw. der NPO/NGO. Ergänzt wird BAD um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zur eigenständigen Konzeption und Gestaltung zeitgemäßer Marken-Kommunikationskampagnen.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Brand Design (BAD) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Gesellschafts- und Unternehmenskommunikation**
Modulverantwortlicher: Prof. Kolaschnik

Lehrveranstaltung: **Brand Design (HF)**
LV- Abk.: BAD
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Kolaschnik
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul ADW

Inhalt: Brand Design ist sichtbarer, sinnlich erfahrbarer Ausdruck einer Markenstrategie. Die Studierenden untersuchen anhand exemplarischer Markenstrategien deren kommunikative Ausprägungen (Brand Design, Brand Communications, Branded Environments etc.) auf deren Stimmigkeit. Sie forschen den konzeptionellen Ansätzen nach, mit denen die Marke – ob Produkt-/Servicemarke, ob Unternehmensmarke oder ob Marke einer NGO/NPO – mit ihren Interessensgruppen, Kunden und Konsumenten in Kontakt und Beziehung tritt. Auf der Basis ihrer Erkenntnisse werden sie selbst eine Kommunikationskampagne für eine reale oder fiktive Marke konzeptionieren, als Entwurf gestalten und zur Präsentationsreife bringen.

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.

Aufgabe: Konzeption und Kreation (Entwurf) einer Marken-Kommunikationskampagne.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Bewegung und Raum
Modul Abk.:	SBR
Modulverantwortlicher:	Prof. Wyrwich
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Im Hauptfach Bewegtbild steht die praktische Umsetzung umfangreicher eigener audiovisueller Produktionen und eine intensive inhaltliche Auseinandersetzung im Vordergrund; ergänzt um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot, die nach Möglichkeit fächerübergreifend mit Projekten versehen werden.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zum souveränen und selbstverständlichen Umgang mit Inhalten und Methoden der Bewegtbildproduktion.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Bewegtbild (BWB) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Bewegung und Raum**
Modulverantwortlicher: Prof. Wyrwich

Lehrveranstaltung: **Bewegtbild (HF)**
LV- Abk.: BWB
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wyrwich
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul ABB

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 erarbeitet. Zielsetzung ist die Komplexität audiovisueller Produktionen kennen zu lernen und dabei Teamarbeit und effektive Arbeitsteilung zu üben.

Das Semester gliedert sich in zwei Abschnitte: In der ersten Hälfte werden die audio-visuellen Grundlagen wiederholt und gefestigt. Diese Phase wird mit einem Layout-Film abgeschlossen, vorwiegend zu einem gegebenen Thema. Im zweiten Abschnitt sind aufwändigere Methoden Gegenstand der Betrachtung. Parallel hierzu wird das eigene Projekt entwickelt und umgesetzt.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zum souveränen und selbstverständlichen Umgang mit Inhalten und Methoden der Bewegtbildproduktion.

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

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Interaktive Medien
Modul Abk.:	SIM
Modulverantwortlicher:	Prof. Wöhlbier
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Vermittlung von aktuellen Entwicklungen und Methoden im Bereich Interaktiver Medien; ergänzt um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Interaction Design (IAD) - Seminar; Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Interaktive Medien**
Modulverantwortlicher: Prof. Wöhlbier

Lehrveranstaltung: **Interaction Design (HF)**
LV- Abk.: IAD
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Wöhlbier
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul ADM

Inhalt: Ausgehend von der Idee des Projektes wird eine detaillierte Benutzerführung und Gestaltungskonzept erarbeitet und das Projekt weitestgehend umgesetzt. Sind die technischen Vorkenntnisse zur Umsetzung der Projekte nicht vorhanden, müssen diese durch Schnittstellenkompetenz dargestellt werden. Die Bandbreite der Projekte soll hoch sein und z.B. von der Erweiterung bestehender Systeme bis zu experimentellen, visionären oder technisch (noch) nicht umsetzbarer Ideen reichen. Die Projekte sollten bis auf gut begründete Ausnahmen Einzelprojekte sein. Ein Kursziel besteht darin, sich über die verschiedenen Projekte auszutauschen. Die Projektarbeit wird von einer Vorlesung begleitet, die aktuelle Entwicklungen im Bereich der interaktiven Medien aufgreift und in Bezug zu den Projekten stellt.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse aktueller Entwicklungen und Methoden im Interaction Design.

Aufgabe: Praktische Arbeit.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Fotografie
Modul Abk.:	SFG
Modulverantwortlicher:	Prof. Göldner
Semester:	4-7

Modul Lehrinhalt: Vertiefung und Erlangung von spezifischem fotografischem Wissen; ergänzt um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot.

Ziele und Kompetenzen: Selbstständiges Arbeiten. Vertiefung und Erlangung von spezifischem fotografischem Wissen. Konzeption und professionelle Umsetzung einer eigenständigen, umfangreichen Gestaltungsaufgabe mit dem Medium Fotografie.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Fotografie (FOT) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte **18** **CP**

Modulgewichtung 18/138

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Fotografie**
Modulverantwortlicher: Prof. Göldner

Lehrveranstaltung: **Fotografie (HF)**
LV- Abk.: FOT
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Göldner
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul AFG

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

Ziele und Kompetenzen: Selbstständiges Arbeiten. Vertiefung und Erlangung 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-/Ausstellungsform für die erstellte Arbeit.

Aufgabe: 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.

Bachelor Hauptstudium

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul:	Kommunikation im Raum	
Modul Abk.:	SKR	
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Kim	
Semester:	4-7	

Modul Lehrinhalt: Forschung und Entwicklung: Die Entwicklung komplexer Systeme und konzeptioneller sowie praktischer Umgang mit Raum und Medien; ergänzt um zwei Lehrveranstaltungen aus dem Vertiefungsangebot.

Ziele und Kompetenzen: Die Konzeption von komplexen interaktiven Raum und Medieninstallationen sowie deren gestalterische und technische Umsetzung.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Kommunikation im Raum (HKR)- Seminar, Projektarbeit

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	90	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Gestalterische Arbeit
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	8/18	
Leistungspunkte	8	CP

Vertiefungsangebot 1- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Vertiefungsangebot 2- Auswahl aus dem aktuellen Angebot

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	60	Präsenzstunden
	90	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Praktische Übungen
Prüfungsleistung		verschieden
PL-Gewichtung	5/18	
Leistungspunkte	5	CP

Modulleistungspunkte	18	CP
-----------------------------	-----------	-----------

Modulgewichtung	18/138
-----------------	--------

Wahlmodule - Schwerpunktmodule

Modul: **Kommunikation im Raum**
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Kim

Lehrveranstaltung: **Kommunikation im Raum (HF)**
LV- Abk.: HKR
Lehrform: Seminar, Projektarbeit
Dozent: Prof. Dr. Kim
Semester: 4-7
SWS: 6
Credits: 8
Prüfungsleistung: Praktische Arbeit
Voraussetzungen: Aufbaumodul AKR

Inhalt: Forschung und Entwicklung: Die Entwicklung komplexer Systeme und konzeptioneller sowie praktischer Umgang mit Raum und Medien, Interaktive Räume, Integration vom Raum und Medien.

Ziele und Kompetenzen: Die Konzeption von komplexen interaktiven Raum und Medieninstallationen sowie deren gestalterische und technische Umsetzung unter Verwendung von z.B.. Arduino, Processing, Ableton, DMX gesteuerter Hardware und Tonsystemen.

Aufgabe: Die Entwicklung neuer Ideen und Technologien im Bereich der medialen Räume, Interaktive Rauminstallationen, raumaktivierende Medientechnologien, wissenschaftliche bzw. künstlerische Kooperationsprojekte mit Architekten, Archäologen, Soziologen und Künstlern.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Illustration und Zeichnen
LV- Abk.:	VIL
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Prof. Schwegler
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Titel:

An anderen Orten

Inhalt:

Die Studierenden definieren Konzepte für Projekte, in denen sie sich zeichnend mit spezifischen Situationen in der Stadt Mannheim auseinandersetzen.

Ort, Gegenstand und Technik können frei gewählt werden: Skizzenbücher und grafische Folgen sind ebenso willkommen wie Wand- oder Bodenzeichnungen. Im Plenum werden die unterschiedlichen Ansätze diskutiert und weiterentwickelt.

Die Dokumentation und damit Reflexion der Arbeiten wird wesentlicher Bestandteil der Aufgabe sein. Teamarbeit ist möglich.

Ziele und Kompetenzen:

Auseinandersetzung mit unterschiedlichen zeitgenössischen zeichnerischen Positionen.

Eigenständiges Arbeiten an einem selbstgewählten Projekt.

Dokumentation und Präsentation.

Aufgabe:

Bewertet werden Ergebnisse, Prozesse, Einsatz und Präsentation. Abgabe: PDF

Lehrveranstaltung:	Text
LV- Abk.:	VTX
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Herbold
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

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.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Fotografie Konzeption
LV- Abk.:	VKF
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Prof. Göldner
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

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.

Aufgabe: Konzeption und Erstellung einer thematisch schlüssigen Serie von mindestens 6 Motiven im Mindestformat 30×40 cm und deren angemessene Präsentation im Rahmen einer Ausstellung.

Lehrveranstaltung:	Storyboard
LV- Abk.:	VSB
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Lehrauftrag
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

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.

Abhängig von Budget und Zeitrahmen existieren neben dem Storyboard weitere Arten der technischen Umsetzung im Vorfeld des Filmdrehs: das Moodboard und das Animatic (das verfilmte Storyboard). Die unterschiedlichen Stilrichtungen werden umfassend vermittelt, erarbeitet, eingeübt und ausgeführt. Wünschenswert ist eine Kombination mit anderen Fächern wie zum Beispiel Schwerpunktmodul Bewegtbild, Interaktive Medien, etc. Das Fach kann vorbereitend für künftige Semesterarbeiten genutzt werden.

Das Semester gliedert sich in drei Phasen. In Phase eins wird eine vorhandene Idee visuell interpretiert. Phase zwei umfasst eine spontane Layoutübung und in Phase drei wird eine individuelle Arbeit umgesetzt. Begleitend wird ein Kurs in einem Effekt-Programm absolviert.

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.

Aufgabe: Jede Geschichte lässt sich auf 1000 Arten erzählen. Unterschiedliche Formen des visuellen Erzählens und die Darstellung audiovisueller Abfolgen werden anhand eines existierenden Filmbeispiels eingeübt. Parallel wird ein eigenes Projekt konzipiert und als Storyboard oder Animatic umgesetzt. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt im werblichen Bereich.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Raumdesign
LV- Abk.:	VRD
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Haßler
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Entwicklung einer Formensprache mittels des semantischen Raummodells als Basis der Kommunikation zwischen Mensch und seiner Umwelt. Ob Objekt oder Abbild – die Erfassung der Dreidimensionalität und die Vermittlung von Inhalt und Ausdruck bei der Gestaltung von Formen sind die wesentlichen Grundlagen für den Designprozess. Das semantische Raummodell und der semantische Transfer stellen dabei eine Möglichkeit dar, wie die Generierung einer Formensprache im gestalterischen Prozess methodisch zum Ziel führt, wie also letztendlich die Kommunikation zwischen Objekt und „Benutzer“ aufgebaut wird. Beginnend mit der semantischen Analyse und der daraus resultierenden Erstellung eines Entwurfs, werden als Semesterziel Produkte mit der Methode des semantischen Transfers gestaltet und umgesetzt.

Ziele und Kompetenzen: Zunächst steht die sprachliche Analyse von Begriffen im Vordergrund. Über den semantischen Transfer werden die assoziativen, relativen und metaphorischen Beschreibungen in Form umgesetzt. Aus diesem Repertoire entsteht ein formales Konzept für die räumliche Gestaltung eines „Repräsentanten“ dieses Begriffs.

Aufgabe: Praktische Arbeit, Planung, Konzeption, Entwurf und Umsetzung eines Produktthemas und Präsentation mittels geeigneter Darstellungen (im Modell, Illustration, Animation oder ähnlichem).

Lehrveranstaltung:	3D Visualisierung
LV- Abk.:	V3D
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Drumm
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

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.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Creative Filmmaking
LV- Abk.:	VEX
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Gallé
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen – das bewusste Wahrnehmen von „Bewegten Bildern“ und die Sensibilisierung für die Möglichkeiten filmischer Erzählformen und Strukturen stehen im Mittelpunkt des Creative-Filmmaking-Kurses. Der Kurs ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Abschnitt werden Film-Ausschnitte verschiedenster Genres vorgestellt und analysiert. Anhand zahlreicher Beispiele werden so die Grundsätze des Filmemachens erörtert und diskutiert, mit dem Ziel, dass sich die Teilnehmer ein Repertoire an filmischen Techniken und Stilen erarbeiten, die im zweiten Teil des Kurses dann auf deren eigene Werke angewendet werden können.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse filmischer Erzählformen.

Aufgabe: Die Aufgabenstellung besteht schließlich darin, eigene Konzepte und Filme anhand eines frei wählbaren Themas zu entwickeln und innerhalb der Gruppe zu präsentieren.

Lehrveranstaltung:	Orientierungssysteme
LV- Abk.:	VOS
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Lehrauftrag
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Orientierung zählt mit zu den wichtigsten Grundbedürfnissen des Menschen. Betrachtet werden Erkenntnisse zum Verständnis der Wahrnehmung und Situationen, mit denen der Mensch im offenen Raum immer wieder neu konfrontiert wird. Es werden Fragestellungen der Themenbereiche Gestaltung der Kommunikation, ästhetische Formgebung und Gebrauch von Zeichen behandelt. Genau wie Architektur wirken auch Leit- und Orientierungssysteme in den öffentlichen Raum. Produkt und Raum sind eng miteinander verbunden und beeinflussen sich gegenseitig. Sie leben von der Wechselwirkung, von Dimensionen, Farben, Materialien und Licht. Für die visuelle Umsetzung gibt es einen Überblick über die Gestaltungsmöglichkeiten mit Farbe, Schrift, Piktogramm und Pfeil. Die Studierenden lernen, dass ein gutes Signalthiksystem verschiedene Aspekte wie Architektur, Design, aber auch Psychologie und Sinneswahrnehmung sowie kulturelle Prägung berücksichtigt. Gelungene, herausragende Orientierungssysteme u. a. von Paul Mijksenaar, Erik Spiekermann und Otl Aicher werden vorgestellt

Ziele und Kompetenzen: Umfangreiche Kenntnisse von Orientierungs- und Leitsystemen.

Wie findet man sich in Gebäuden, Bahnhöfen oder Flughäfen zurecht? Welche Orientierungshilfen gibt es im urbanen Chaos? Wie schafft man Orientierung in komplexen Zusammenhängen? Welche Mittel stehen zur Verfügung? Welche Rolle spielt die gestalterische Dimension neben der funktionellen?

Aufgabe: Praktische Arbeit

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Interfacedesign
LV- Abk.:	VID
Lehrform:	Seminar, Praktische Übung
Dozent:	Prof. Beiderwellen
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: In der Lehrveranstaltung sollen die grundlegenden Bedingungen des Interfacedesigns anhand konkreter Übungen erprobt werden. Abschließend wird eine Konzeption für eine Anwendung aus dem mobilen Bereich entwickelt und prototypisch umgesetzt.

Ziele und Kompetenzen: Usability, User Experience und Joy of Use sind Themen, mit denen sich Gestalter von interaktiven Systemen auseinandersetzen müssen. Auch in diesem Umfeld simuliert der Gestalter menschliche Kommunikation, aber im Unterschied zu anderen Medien mit einem Interface, das in beide Richtungen durchlässig ist. Wie Kommunikation in diesem Umfeld funktioniert und welche Bedeutung die Durchlässigkeit des Interfaces für den Gestalter hat, ist Gegenstand dieses Angebots.

Aufgabe: Neben einigen kleinen Übungsaufgaben werden wir eine reale Aufgabe aus dem Bereich der Medizintechnik in Kooperation mit der Universität Heidelberg und dem Institut für Medizintechnik lösen.

Lehrveranstaltung:	Interfacedesign
LV- Abk.:	VID
Lehrform:	Seminar, Praktische Übung
Dozent:	Prof. Wöhlbier
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: In der Lehrveranstaltung sollen die grundlegenden Bedingungen des Interfacedesigns anhand konkreter Übungen erprobt werden. Abschließend wird eine Konzeption für eine Anwendung aus dem mobilen Bereich entwickelt und prototypisch umgesetzt.

Ziele und Kompetenzen: Usability, User Experience und Joy of Use sind Themen, mit denen sich Gestalter von interaktiven Systemen auseinandersetzen müssen. Auch in diesem Umfeld simuliert der Gestalter menschliche Kommunikation, aber im Unterschied zu anderen Medien mit einem Interface, das in beide Richtungen durchlässig ist. Wie Kommunikation in diesem Umfeld funktioniert und welche Bedeutung die Durchlässigkeit des Interfaces für den Gestalter hat, ist Gegenstand dieses Angebots.

Aufgabe: Der Kurs im Sommersemester 2011 hat das Thema „iPhone App“ - und der Name ist Programm! Gruppenweise wird eine iPhone App zu einem beliebigen Thema erstellt. Kein Dummy, nur Screenshots oder Wireframes, sondern eigene App im AppStore. Dazu werden 4er Gruppen gebildet, jeweils zwei Designer und zwei Informatiker. Designer und Informatiker werden teils getrennt Kurs haben (Gruppe A/B), jedoch auch eng zusammenarbeiten, um eine anspruchsvolle App zu erstellen.

Beim Design geht es um die Bedienungsparadigmen von Mobile Devices allgemein (Mobile Devices vs. Desktop Metapher) und speziell um die Gestaltung des Interfaces einer iPhone App (iPhone vs. Android). Da es ein reales Projekt ist, wird Apples Interface-Entwicklungstool „InterfaceBuilder“ (bzw. XCode4) en Detail besprochen und die Art und Weise, wie Design und Programmierung (XCode) ineinandergreifen behandelt und angewandt.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Navigationsdesign
LV- Abk.:	VND
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	Prof. Götz
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Durch das kreative Erproben von eigenen Navigationskonzepten anhand von Kurzprojekten wird das gestalterische Repertoire erweitert. Der Kurs schließt mit einem umfangreicheren gestalterischen Projekt ab, welches sich konzeptionell neuen Wegen der Navigation öffnen soll.

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden werden durch das Analysieren von verschiedenen Navigationsformen im analogen wie auch im digitalen Bereich auf die Vor- und Nachteile der jeweiligen Ausdrucksweisen hinsichtlich "Aktion" und „Wirkung“ sensibilisiert.

Aufgabe:

- Gestalterische Kurzprojekte in den Feldern "analoge" wie auch „digitale“ Navigation
- Gestalterisches Abschlussprojekt im Bereich der "digitalen" Navigation
- Kurzreferat ("reports!") zur Sensibilisierung der Ausdrucksweise und Wirkung von verschiedenen zeitgemäßen Navigationsformen

Lehrveranstaltung:	Designforschung
LV- Abk.:	VDF
Lehrform:	Seminar
Dozent:	Prof. Dr. Friedrich
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Referat
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Heute geht es vielen Designern lediglich darum, ein neues Produkt auf dem Markt zu positionieren. Das Wissen dazu soll ihnen die Designtheorie liefern. Im Gegensatz zu diesem anspruchslosen und sachfernen, da lediglich marktökonomisch gefassten Designbegriff, will dieses Buch wieder an die Tradition und den Anspruch der großen Designer des 19. und 20. Jahrhunderts anknüpfen. Designern wie William Morris, Walter Gropius, Le Corbusier oder Oscar Niemeyer – um nur einige zu nennen – waren stets der Ansicht, dass sich Design nicht in der Gestaltung eines Hauses, eines Plakates oder eines Filmes erschöpft, sondern diese Elemente jeweils als Teil eines Ganzen zu verstehen sind, das als solches noch zu schaffen ist. Der Designer muss somit die Vorstellung eines gesellschaftlichen Ganzen haben, zu dem dann seine „Teile“ passen sollen. So verstanden hat Design notwendig ein utopisches Potential und dazu gehört eine Designtheorie, die normative Implikationen nicht als unwissenschaftlich ablehnt, sondern diese benennt, ausweist und begründen muss. Jeder gestaltende Eingriff in die Lebenswelt oder deren Interpretationsweisen muss hier als Design-Problem aufgefasst werden – unabhängig davon, ob der Agent in traditionellen Begriffen als Ökonom, Pädagoge, Politiker oder Designer bezeichnet wird. Fragen der Ressourcen (Ökonomik), der Üblichkeiten (Moral) und der Wahrnehmung (Ästhetik hier im Sinne von Aisthesis) sind dabei stets berührt.

Ziele und Kompetenzen: Aneignung und Aufarbeitung der Referate des Internationalen Designsymposiums „Wirklichkeit als Design-Problem“, das im April 2008 an der Hochschule Mannheim veranstaltet wurde. Abgedruckt sind sie in folgendem Buch: Thomas Friedrich u. Klaus Schwarzfischer, Wirklichkeit als Design-Problem. Zum Verhältnis von Ästhetik, Ökonomik und Ethik, Würzburg 2008

Aufgabe: Die Veranstaltung ist eine Kombination von Seminar und Vorlesung. Als Leistungsnachweis werden Referate verteilt, die in schriftlicher Form (ca. 10 Seiten) am Ende des Semesters abgegeben werden müssen.

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Experimentalprojekte Kommunikation im Raum
LV- Abk.:	VKR
Lehrform:	Praktische Übung, Projektarbeit
Dozent:	Prof. Dr. Kim
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Experimentalprojekte: Die Kommunikation in urbanen Räumen, Raumsimulationen in der CAVE, Raumwahrnehmungsexperimente, neuartige Ausstellungskonzepte, neuartige Ausstellungsexponate, Workshops mit anderen Hochschulen und Universitäten.

Ziele und Kompetenzen: Die Konzeption und Umsetzung von medialen Räumen mit experimentellen Anforderungen zu deren Bewältigung man um „die Ecke denken muss“.

Aufgabe: Atmosphärische Ausstellungen, Urbane Interventionen, On-the-fly Ausstellungen, Installationen unter Einbeziehung der Umgebung und der Elemente, Exkursionsworkshops.

Lehrveranstaltung:	Papierwerkstatt - Gestalten mit und auf Papier
LV- Abk.:	VGP
Lehrform:	Seminar, Praktische Übung
Dozent:	Helga Behrmann
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Anhand von Vorträgen wird das Thema Papier in seiner historischen Entwicklung, seiner Rohstoffgewinnung und in seinem Herstellungsprozess dargestellt. Weiterhin wird anhand von Beispielen Papierveredlung, Papierverarbeitung und Unterscheidung von grafischen Papiersorten behandelt.

In den praktischen Übungen experimentieren die Studierenden mit verschiedenen Papierarten und Werkzeugen, um Eigenschaften und Besonderheiten einzelner Papiere zu erfahren. Auf dieser Basis werden Papiermodelle entwickelt, die auf mathematischen Prinzipien und freien Formen aufbauen.

Exkursionen zur Papiererzeugung in Museum und Industrie sowie Vorträge von führenden Papieranbietern ergänzen das Thema.

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden erhalten Kenntnisse über Papierherstellung, Veredlung, Verarbeitung und Papiersorten; sie erarbeiten sich eigene praktische Erfahrungen in der Werkstatt mit der Bearbeitung von Papier und der gestalterischen Auseinandersetzung mit dem Werkstoff.

Aufgabe:

Phase 1: Entwicklung einer Oberflächengestaltung auf einem vorgegebenen Format.

Phase 2: Entwicklung einer dreidimensionalen Arbeit.

Phase 3: Ausarbeitung einer Dokumentation in Text und Bild unter Berücksichtigung der theoretischen Inhalte und der gestalterischen Arbeit.

Bachelor Hauptstudium

Vertiefungsangebote

Lehrveranstaltung:	Kunst- und Designgeschichte
LV- Abk.:	VKD
Lehrform:	Seminar
Dozent:	Prof. Dr. Schwarz
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Referat
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Wechselnde Themen zur Kunst- oder Designgeschichte, verbunden mit einer mehrtägigen Auslandsexkursion. Zum Beispiel: „Aufbruch in die Moderne“ mit Exkursion nach Wien oder „Malerei der Frührenaissance“ mit Exkursion nach Florenz.

Ziele und Kompetenzen: Vertiefte Kenntnisse in Kunst- und Designgeschichte

Aufgabe: Referat; Dokumentation der Exkursion

Lehrveranstaltung:	Offenes Gestalten
LV- Abk.:	VOG
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	verschiedene Dozenten
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	5
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	Grundstudium

Inhalt: Unterschiedliche, wechselnde Angebote. Themen werden vor Semesterbeginn bekanntgegeben.

Ziele und Kompetenzen: Vertiefte Kenntnisse auf einem aktuellen Designgebiet.

Aufgabe: Praktische Arbeit.

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Recht
Modul Abk.:	REC
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Berger
Semester:	3-7

Modul Lehrinhalt: Hier werden rechtliche Grundlagen vermittelt, die den Studierenden die Handhabung von Vertrags- und Nutzungsrechten ermöglichen sollen.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in designrelevanten Rechtsgebieten.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Recht Grundlagen (RGL) - Vorlesung

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Abschlusstest
Leistungspunkte	3	CP

Urheber- und Internetrecht (UIR) - Vorlesung

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Prüfungsleistung		Klausur
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	3	CP

Modulleistungspunkte

Modulgewichtung	6/138
-----------------	-------

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Recht
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Berger

Lehrveranstaltung:	Recht Grundlagen
LV- Abk.:	RGL
Lehrform:	Vorlesung
Dozent:	Herzog
Semester:	3-6
SWS:	2
Credits:	3
Studienleistung:	Abschlusstest
Voraussetzungen:	keine

Inhalt:

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

Es versteht sich von selbst, dass ich in die derart verschiedenen Rechtsgebiete nur einen kurzen Einblick geben kann. Mein Ziel ist es deshalb, die Studenten für die Rechtsgebiete zu sensibilisieren, weil sie später als fertige Designer insbesondere mit den Rechtsgebieten Urheberrecht, Geschmacksmusterrecht und Markenrecht, aber auch mit dem Abrechnungswesen des Designers zu tun haben werden.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in designrelevanten Rechtsgebieten.

Aufgabe: Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung.

Lehrveranstaltung:	Urheber- und Internetrecht
LV- Abk.:	UIR
Lehrform:	Vorlesung
Dozent:	Herzog
Semester:	4-7
SWS:	2
Credits:	3
Prüfungsleistung:	Klausur
Voraussetzungen:	Recht Grundlagen (RGL)

Inhalt: Internetrecht und E-Commerce: Domains und Marken, Pflichten des Homepagebetreibers, 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.

Aufgabe: Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung.

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Designhistorisches Modul
Modul Abk.:	DHM
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Schwarz
Semester:	3-7

Modul Lehrinhalt: Kunstgeschichte für Designer. Grundzüge der Mediengeschichte.

Ziele und Kompetenzen: Das Modul hat zum Ziel, vertiefende und für Designer relevante Kenntnisse auf den Gebieten Design-, Kunst- und Mediengeschichte zu vermitteln.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Kunstgeschichte 2 (KG2) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	3/11	
Leistungspunkte	3	CP

Kunstgeschichte 3 (KG3) - Vorlesung, Seminar

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenzstunden
	75	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	4/11	
Leistungspunkte	4	CP

Design-und Mediengeschichte (DMG) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenzstunden
	75	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	4/11	
Leistungspunkte	4	CP

Modulleistungspunkte **11** **CP**

Modulgewichtung 11/138

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul: Designhistorisches Modul
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Schwarz

Lehrveranstaltung: Kunstgeschichte 2
LV- Abk.: KG2
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Schwarz
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Der Kurs behandelt formale wie inhaltliche Aspekte des Geschichtenerzählens in Bildern. Dazu werden bildhafte Darstellungen von Geschichten analysiert, die über die Jahrhunderte aktuell geblieben sind und in der bildenden Kunst, dem Theater oder Film, der Literatur oder Musik in immer wieder neuen Variationen thematisiert worden sind. Als Ausgangsmaterial dienen vor allem Geschichten aus dem Alten Testament und der antiken Mythologie, besonders aus Ovids Metamorphosen.

Ziele und Kompetenzen: Verständnis für die unterschiedliche Interpretation von Geschichten in Bildern. Es gehört immer wieder zur Aufgabe des Kommunikationsdesigns komplexe Geschichten in einem Bild zu erzählen. Diese Veranstaltung will an Beispielen entlang der Kunstgeschichte verdeutlichen, wie unterschiedlich ein und dieselbe Geschichte erzählt bzw. bildhaft interpretiert werden kann.

Aufgabe: Themenbezogene Recherche und Präsentation der Ergebnisse in Form eines Referats.

Lehrveranstaltung: Kunstgeschichte 3
LV- Abk.: KG3
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Schwarz
Semester: 4-7
SWS: 3
Credits: 4
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Kunstgeschichte 2 (KG2)

Inhalt: Das Seminar behandelt aktuelle Fragestellungen zur Kunst- und Designgeschichte anhand jeweils wechselnder Themen; in der Regel begleitet durch Ausstellungsbesuche oder kleine Exkursionen.

Ziele und Kompetenzen: Vertiefte Kenntnisse zu designrelevanten Themen der Kunstgeschichte.

Aufgabe: Themenbezogene Recherche und Präsentation der Ergebnisse in Form eines Referats.

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul: Designhistorisches Modul
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Schwarz

Lehrveranstaltung: Design- und Mediengeschichte
Fach Abk.: DMG
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Berger
Semester: 3-7
SWS: 3
Credits: 4
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Die Veranstaltung wird versuchen, einen Überblick über die Mediengeschichte zu geben. Ein Schwerpunkt wird dabei die Geschichte optischer Sehmaschinen sein, die bereits vor der Erfindung des Films künstliche Bilderwelten geschaffen haben. Die Bildapparate und ihre Repräsentationsverfahren werden dabei als historisch dispositive Arrangements medialer Wahrnehmung beschrieben.

Nicht nur in der Geschichte der optischen Medien haben sich technische Erfindungen und physiologische Entdeckungen gegenseitig bedingt. Das Wissen um die menschlichen Wahrnehmungsvorgänge wurde benutzt, um mit Hilfe von Maschinen, Techniken und Materialien die Wahrnehmungsvorgänge apparativ und künstlich zu simulieren und damit die menschliche Wahrnehmung zu täuschen. Wie die mit Hilfe von Wahrnehmungsapparaten erzeugten visuellen und akustischen Repräsentationen aussahen, wird das Seminar aufzeigen.

Auf der website der Fakultät unter Design- und Mediengeschichte findet sich die aktuellen online-Skript der Vorlesung mit Erläuterungen, Studienmaterialien, Filmen und Literatur.

Ziele und Kompetenzen: Die Teilnehmer sollen lernen, wie mit Hilfe von Maschinen, Techniken und Materialien Wahrnehmungsvorgänge apparativ und künstlich simuliert und dabei die menschliche Wahrnehmung getäuscht wurde. In Kenntnis der Geschichte werden damit aktuelle Techniken und Praktiken beurteil- und bewertbar.

Aufgabe: Erarbeitung eines Referates

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Designtheoretisches Modul
Modul Abk.:	DTM
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Friedrich
Semester:	3-7

Modul Lehrinhalt: Die Angebote im designtheoretischen Modul begleiten den Studierenden und ergänzen sein Wissen über Medien, Design und Gesellschaft.

Ziele und Kompetenzen: Aneignung designtheoretischer Grundlagen als Basis für gesellschafts- und medienreflexive Designpraxis.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	3/13	
Leistungspunkte	3	CP

Kommunikations- und Medientheorie 3 (KM3) - Vorlesung, Seminar

Semester	4-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenzstunden
	75	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre
Prüfungsleistung		Klausur
PL-Gewichtung	4/13	
Leistungspunkte	4	CP

Fototheorie (FTH) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	3/13	
Leistungspunkte	3	CP

Psychologie (PSY) - Vorlesung, Seminar

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	60	Stunden Vor- und Nachbearbeitung, Textlektüre, Recherche
Prüfungsleistung		Referat
PL-Gewichtung	3/13	
Leistungspunkte	3	CP

Modulleistungspunkte **13** **CP**

Modulgewichtung 13/138

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul: Designtheoretisches Modul
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich

Lehrveranstaltung: Kommunikations- und Medientheorie 2
LV- Abk.: KM2
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Friedrich
Semester: 3-6
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1)

Inhalt: Diese Veranstaltung besteht aus zwei Teilen. In den ersten Sitzungen wird das Kapitel Kulturindustrie aus dem Buch Dialektik der Aufklärung, in Vorlesungsform referiert, erläutert und auf den aktuellen Stand gebracht. In den weiteren Sitzungen wird die semiotische Bildanalyse von Roland Barthes vorgestellt und anschließend selbständig für aktuelle Designanalysen angewendet.

- Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main 1969
- Thomas Friedrich/Gerhard Schweppenhäuser: Bildsemiotik, Basel 2010

Ziele und Kompetenzen: Aneignung designtheoretischer Grundlagen der Kritischen Theorie der Gesellschaft und der Semiotik.

Aufgabe: Exemplarische Analysen visueller Kommunikation mit bildsemiotischen Methoden; Referat

Lehrveranstaltung: Kommunikations- und Medientheorie 3
LV- Abk.: KM3
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Prof. Dr. Friedrich
Semester: 4-7
SWS: 3
Credits: 4
Prüfungsleistung: Klausur
Voraussetzungen: Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2)

Inhalt: Zur Erklärung gesellschaftlicher Phänomene sind Verschwörungstheorien in den Massenmedien weit verbreitet. Freimaurer, Templer, Rosenkreuzer, Wirtschaftsführer, Killergene, Hexen, Außerirdische, Tyrannen, Zombies, Freidenker, Anarchisten – alle möglichen Personen und Gruppen werden immer wieder verantwortlich gemacht für das Böse in der Welt. Unter dem Leitthema „Studenten retten die Welt“ wird auch in diesem Semester eine Elitetruppe des Instituts für Designwissenschaft für das Gute kämpfen und eine Verschwörung entlarven.

Ziele und Kompetenzen: Analyse und Kritik massenmedialer Begründungsmuster.

Aufgabe: Die aktuelle Themenstellung wird im Laufe des Semesters bekannt gegeben.

Pflichtmodule

Modul: Designtheoretisches Modul
Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Friedrich

Lehrveranstaltung: Fototheorie
LV- Abk.: FTH
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Dr. Orpel
Semester: 3-7
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Referat
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Es werden verschiedene Positionen der Fotografie vorgestellt. Auf der Grundlage bekannter Positionen wie dem Realismus, dem Surrealismus, der Neuen Sachlichkeit oder des Expressionismus wird die Gegenwart der Fotografie hinterfragt. Es werden zeitgenössische Tendenzen analysiert, die unsere Sichtweise prägen oder verstören.

Ziele und Kompetenzen: Durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen Umgangsformen des Fotografen mit seinem Medium werden die Studierenden mit den Möglichkeiten der Entschlüsselung von Bildstrukturen bekannt. Sie lernen dabei unterschiedlichste Ausdrucksformen, vom Reportagefoto über die inszenierte bis hin zur abstrakten Fotografie, kennen.

Aufgabe: Aufgrund eigener Recherche wird eine Hausarbeit erstellt, deren Zwischenschritte im Seminar vom Verfasser vorgestellt werden.

Lehrveranstaltung: Psychologie
LV- Abk.: PSY
Lehrform: Vorlesung, Seminar
Dozent: Berger
Semester: 3-7
SWS: 2
Credits: 3
Prüfungsleistung: Referat/Klausur
Voraussetzungen: Grundstudium

Inhalt: Erfolgreiche Designer schaffen eine Balance zwischen Kreativität und Systematik. Design und systematische psychologische Forschung stellen daher keinen Widerspruch dar, sondern können einander in einem Prozess gelenkter Kreativität ergänzen. Ziel der Veranstaltung ist es, einen Einblick in die Welt der wissenschaftlichen Psychologie zu vermitteln und Anregungen zu geben, wie psychologische Erkenntnisse in den Gestaltungsprozess eingebunden werden können.

1. Einführung in die empirische Psychologie - Wissenschaftstheoretische Grundlagen/Methoden der empirischen Psychologie, Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Lernen, Denken und Problemlösen, Emotion und Motivation, Einstellung, Einstellungserwerb und Einstellungsänderung
2. Ergebnisse werbepsychologischer Forschung
3. Einführung in die Wahrnehmungspsychologie: Wahrnehmung von Farbe und Helligkeit, Wahrnehmung von Größe und räumlicher Tiefe, Objektwahrnehmung

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse der empirischen Psychologie und ihre wissenschaftstheoretischen Grundlagen: Überblick über die Grundlagen der Allgemeinen Psychologie und Vertiefung von Inhalten aus Wahrnehmungspsychologie und Werbepsychologie.

Aufgabe: Die Leistungserbringung besteht in der Wiederholung und Vertiefung der behandelten Themen mit Hilfe einer begleitenden Website. Die Inhalte werden am Ende des Semesters in Form eines schriftlichen Tests abgefragt.

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Fremdsprache
Modul Abk.:	FSP
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Berger
Semester:	3-7

Modul Lehrinhalt: Kenntnisse einer Fremdsprache auf Stufe 2. Zur Auswahl stehen: Englisch, Französisch, Spanisch, Portugisisch, Italienisch. Angeboten vom Sprachenzentrum der Hochschule.

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltung

Fremdsprache (FSP) - Seminar; Praktische Übung

Semester	3-7	
Studien-/Prüfungsaufwand	45	Präsenzstunden
	75	Stunden Vor- und Nachbearbeitung,
Prüfungsleistung		Klausur
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	4	CP

Modulleistungspunkte **4** **CP**

Modulgewichtung 4/138

Lehrveranstaltung:	Fremdsprache
LV- Abk.:	FSP
Lehrform:	Seminar
Dozent:	verschiedene Dozenten
Semester:	3-7
SWS:	4
Credits:	4
Prüfungsleistung:	Klausur
Voraussetzungen:	Kenntnisse der Stufe 1

Inhalt: Im Laufe des Hauptstudiums ist ein Angebot aus dem Sprachenzentrum der Hochschule zu belegen. Dieses Angebot soll zu einem ausdrücklich gewünschten Auslandsaufenthalt vorbereiten. Derzeit im Angebot: Englisch für Designer, Französisch, Spanisch, Portugisisch, Italienisch.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse einer Fremdsprache auf Stufe 2.

Aufgabe: Klausur auf Stufe 2

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Praxismodul
Modul Abk.:	PRM
Modulverantwortlicher:	Prof. Hamilius
Semester:	4-6

Modul Lehrinhalt: Einblick in die Berufspraxis des Designers (Praktisches Studiensemester) ergänzt um die Lehrangebote Präsentationstechnik und Blockseminar.

Ziele und Kompetenzen: Berufspraktische Erfahrung und berufsspezifische Qualifikationen

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen

Praktisches Studiensemester (PS)

Semester	4-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	100	Präsenztage
Studienleistung		Abschlussbericht

Leistungspunkte **26** **CP**

Präsentationstechnik (PRM) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Praktische Übung

Leistungspunkte **2** **CP**

Blockseminar (BLS) - Seminar, Praktische Übung

Semester	4-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
Studienleistung		Praktische Übung

Leistungspunkte **2** **CP**

Modulleistungspunkte **30** **CP**

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul: **Praxismodul**
Modulverantwortlicher: Prof. Hamilius

Veranstaltung: **Praktisches Studiensemester**
Abk.: PS
Semester: 4-6
Tage: 100
Credits: 26
Studienleistung: Abschlussbericht
Voraussetzungen: 3 Semester Studium

Inhalt: Das praktische Studiensemester ist ein integraler Bestandteil des Studiums. Es ist im vierten, fünften oder sechsten Semester zu absolvieren. Es umfasst eine mindestens 100 Präsenztage dauernde, zusammenhängende praktische Vollzeittätigkeit in einem für den Studiengang einschlägigen Berufsfeld.

Ziele und Kompetenzen: Einblick in die Berufspraxis des Designers.

Aufgabe: Abgabe eines Praktikumsberichts.

Lehrveranstaltung: **Präsentationstechnik**
LV- Abk.: PRT
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: Prof. Beiderwellen
Semester: 4-6
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: 3 Semester Studium

Inhalt: Im Rahmen der Veranstaltung werden Fähigkeiten im Bereich der Körpersprache und Rethorik in persönlichen Übungen vermittelt und praktische Hilfestellungen für Präsentationen erarbeitet. Um eigene Unsicherheiten herauszufinden, werden die Studierenden mehrere kleine Präsentationen ohne technische Unterstützung halten. Die Veranstaltung gliedert sich in eine theoretische Einführung und zwei Praxisblöcke.

Ziele und Kompetenzen: Optimierung des persönlichen Auftretens bei Präsentationen.

Aufgabe: Die Studierenden halten eine dreiminütige Präsentation mit einem frei gewählten Thema.

Lehrveranstaltung: **Blockseminar**
LV- Abk.: BLS
Lehrform: Seminar, Praktische Übung
Dozent: verschiedene Dozenten
Semester: 4-6
SWS: 2
Credits: 2
Studienleistung: Praktische Übung
Voraussetzungen: 3 Semester Studium

Inhalt: Angebote werden in der Regel vom Career Center der Hochschule eingebracht.

Ziele und Kompetenzen: Erwerb von Schlüsselqualifikationen.

Bachelor Hauptstudium

Pflichtmodule

Modul:	Studienarbeit
Modul Abk.:	STA
Modulverantwortlicher:	Prof. Dr. Berger
Semester:	4-6

Modul Lehrinhalt: Lehrveranstaltungsübergreifende Gestaltungsarbeit

Zum Modul gehörige Lehrveranstaltung

Studienarbeit (STA) - Praktische Übung

Semester	4-6	
Studien-/Prüfungsaufwand	7	Tage
Prüfungsleistung		Praktische Arbeit
PL-Gewichtung	1	
Leistungspunkte	2	CP

Modulleistungspunkte **2** **CP**

Modulgewichtung 2/138

Lehrveranstaltung:	Studienarbeit
LV- Abk.:	STA
Lehrform:	Praktische Übung
Dozent:	verschiedene Dozenten
Semester:	4-6
SWS:	7 Tage
Credits:	2
Prüfungsleistung:	Praktische Arbeit
Voraussetzungen:	3 Semester Studium

Inhalt: Die Studienarbeit ist eine lehrveranstaltungsübergreifende praktische Arbeit. Sie muss bis zum Ende des sechsten Semesters erbracht werden.

Ziele und Kompetenzen: Erarbeitung von Designlösungen in einem engen Zeitraum.

Aufgabe: Individuelle Aufgabenstellungen; Bearbeitungszeit eine Woche.

Bachelor Hauptstudium

Bachelorarbeit

Lehrveranstaltung:

LV- Abk.:

Lehrform:

Dozent:

Semester:

Credits:

Prüfungsleistung:

Voraussetzungen:

Bachelorarbeit

BA

eigenständige Arbeit betreut von einem Professor

verschiedene Dozenten

7

12

Abschlussarbeit

6 Semester Studium

Inhalt: Abschlussarbeit; individuelle Themstellung in Absprache mit dem betreuenden Professor. Präsentation der Arbeit im Rahmen eines fakultätsöffentlichen Kolloquiums.

Ziele und Kompetenzen: Nachweis, dass die Zusammenhänge des Kommunikationsdesign überblickt werden, die Fähigkeit vorhanden ist dessen Methoden und Erkenntnisse anzuwenden, und die für den Übergang in die Berufspraxis notwendigen Fachkenntnisse erworben wurden.

Leistungspunkte	12	CP
------------------------	-----------	-----------

Moduleistungspunkte	12	CP
----------------------------	-----------	-----------

Modulgewichtung	30/138
-----------------	--------