

**Kommentiertes  
Vorlesungsverzeichnis  
Wintersemester 2021/22**

**Fakultät für Gestaltung  
Hochschule Mannheim**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Grundstudium</b>	<b>4</b>
Labor- und Kameratechnik (LKT) .....	4
Studiotechnik (STF).....	4
Drucktechnik (DRT) .....	5
Drucktechnik 1 (DT1) .....	5
Drucktechnik 2 (DT2) .....	6
Kunst im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit (KG1).....	7
Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1) .....	7
Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF) .....	8
Zeichnen 2 (ZN2).....	8
Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1).....	9
Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2) .....	9
Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1) .....	10
Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2) .....	11
Schrift/Typografie Grundlagen (STG) .....	12
Internetkommunikation (INK) .....	12
Design digitaler Medien (DDM) .....	13
Einführung Kommunikationsdesign (EIN) .....	13
Kommunikationsstrategie (KOS).....	14
<b>Hauptstudium</b>	<b>15</b>
<b>Aufbaumodule</b>	<b>15</b>
Corporate Design Typografie (CDT) .....	15
Schrift und Typografie (SUT) .....	15
Advertising Design Basics (ADB) .....	16
Werbung (WER).....	16
Motion Graphics (EMG) .....	17
Filmgeschichte (FIG) .....	17
Information und Kommunikation (IIK) .....	18
Interface und Vernetzung (IIV).....	19
Fotodesign (FOD).....	19
Fotografiegeschichte (FOG).....	20
Aufbaukurs Kommunikation im Raum - Placemaking Pavillon (KRP + KRB) .....	20
<b>Hauptfächer</b>	<b>21</b>
Typografie und Editorial Design (TED) .....	21
Advertising Design (ADD).....	21
Brand Design (BAD) .....	22
Bewegt看 (BWB).....	22
Interaction Design (IAD) .....	23
Fotografie (FOT) .....	23
<b>Vertiefungsangebote</b>	<b>25</b>
OPR / Gestaltung mit Processing (VGP).....	25

<b>UX Design im SEP (VIAB)</b> .....	<b>25</b>
Blockchain, Crypto und Design (VIAA) .....	26
Interface Design (VID) .....	26
Fotografie Konzeption(VKFA/VKFB).....	27
<b>Sound Art als künstlerische Forschung (VKGA/VKGB)</b> .....	<b>27</b>
Vertiefung Navigationsdesign (VNDA/VNDB).....	28
International Practice (VIP).....	29
Creative Filmmaking (VEX).....	29
Storyboard (VSB) .....	30
3D Visualisierungen für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (V3D).....	31
Offenes Projekt (HTML) (VOGA/VOGB).....	31
Offenes Projekt (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB) .....	32
Creative Writing (Text) (VTX).....	32
<b>Designforschung (VDF)</b> .....	<b>33</b>
<b>Pflichtstudium</b>	<b>34</b>
Recht Grundlagen (RGL).....	34
Urheber- und Internetrecht (UIR) .....	34
EXPERIMENTALITÄT! Experimente als künstlerische Forschung (KG2) .....	35
Mythen des Alltags - Kunst- und Ideologiekritik (KG3).....	36
Sprache, Medien, Propaganda (DMG) (Achtung: neues Thema!).....	37
Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2) .....	37
Kommunikations- und Medientheorie 3 (KM3) .....	38
Fototheorie (FTH).....	39
Psychologie (PSY).....	39
Präsentationstechnik (PRT).....	39
<b>Blockseminare (BLS)</b>	<b>41</b>
Freies Aktzeichnen (BLS) .....	41
Ästhetik (BLS) .....	41
Comlab (BLS).....	41
Wettbewerbspräsentation (BLS) .....	42
Blaudruck (BLS) .....	42
Meditation - Kontemplation - Reflexion (BLS) .....	43
Internationaler Workshop zur Biennale in Venedig (BLS).....	43

## Legende

**grün markiert:** Veranstaltungen im Präsenz-Blockwochen-Format sowie ergänzend online

**gelb markiert:** wöchentliche Präsenzveranstaltungen (nur 1. Semester)

# Grundstudium

## Labor- undameratechnik (LKT)

**Modulbezeichnung:** Labor- undameratechnik

**Modulkürzel:** LKT

**Dozent\*in:** Rainer Diehl

**Inhalt:** Vermittlung von technischen Grundlagen der Fotografie (Zusammenhang von Blende und Zeit, Tiefenschärfe, Anwendungsbeispiele verschiedener Objektivbrennweiten usw.), Unterweisung an der Rebro-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.

**Art der Veranstaltung:** wöchentliche Präsenztermine und ggf. Online

**ggf. Voraussetzungen:** keine

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## Studiotechnik (STF)

**Modulbezeichnung:** Studiotechnik

**Modulkürzel:** STF

**Dozent\*in:** Rüdiger Dunker

**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 verbundenen technischen Probleme. Sammeln erster eigener Erfahrungen und Erkundungen der Möglichkeiten im Umgang mit Studioblitztechnik. Anfertigung einer Präsentationsmappe mit eigenen Arbeiten.

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Drucktechnik (DRT)**

**Modulbezeichnung:** Drucktechnik

**Modulkürzel:** DRT

**Dozent\*in:** Nadine Zimmer

**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 Farbmimetrik/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.

**Art der Veranstaltung:** wöchentliche Präsenztermine und Online

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Drucktechnik 1 (DT1)**

**Modulbezeichnung:** DTP-Technik 1

**Modulkürzel:** DT1

**Dozent\*in:** Volker Keipp

**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 Erlernete 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.

**Art der Veranstaltung:** wöchentliche Präsenztermine und Online

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Drucktechnik 2 (DT2)**

**Modulbezeichnung:** DTP-Technik 2

**Modulkürzel:** DT2

**Dozent\*in:** Prof. Veruschka Götz

**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 auch professionell für die Druckvorstufe aufzubereiten.

**Aufgaben:** Nach der Einführung in das Programm InDesign ist anhand praxisrelevanter Anforderungen ein typografisches Raster (mit all seinen Parametern) nach Vorgaben zu erstellen, und als abschließende Arbeit ist ein eigenes typografisches Raster (mit all seinen Parametern) selbstständig zu erstellen und in einem vorgegebenen Projekt anzuwenden. Die Abgabe wird auf professionelle Druckbarkeit für den Off-Set-Druck überprüft.

### **Ziele und Kompetenzen**

- Vergleich von unterschiedlichen Satz- und Layoutprogrammen: Vor- und Nachteile
- Vertiefung: Satztechniken, Layout, Typografie und typografisches Vokabular
- Vertiefung: Mikrotypografie
- Einführung in das Arbeiten mit typografischen Rastersystemen sowie Stil- und Zeichenformaten und das Anlegen von Musterseiten
- Erprobung der unterschiedlichen Art und Weisen ein Dokument für den professionellen Druck aufzubereiten – sowie Tips und Tricks aus der Druckvorstufe

**Art der Veranstaltung:** Zoom und praktische Aufgaben

**ggf. Voraussetzungen:** DT1

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Kunst im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit (KG1)**

**Modulbezeichnung: Kunstgeschichte 1**

**Modulkürzel: KG1**

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Welche Funktion hat Kunst? Inwiefern ist Kunst Geschichte? Kultur? Gesellschaft? Wie lassen sich solche Fragen überhaupt stellen, geschweige denn beantworten? Kunst ist heute mehr denn je Massenware... oder? Und was ist mit Design? Mit welchen Methoden, Heuristiken, Theorien lässt sich nach Kunst und ihrer Geschichte wissenschaftlich fragen? Und was ist die Gegenwart der Geschichte der Kunst wie auch umgekehrt: die Geschichte der Gegenwart der Kunst?

Der Kurs stellt die Frage nach der Geschichte der Kunst als Geschichte ihrer sozialen, kulturellen, medialen und materiellen Kontexte und führt in kulturwissenschaftliche (historische, soziologische, literarische, ästhetische, usw.) Methoden des Faches ein.

Unter aktuellen Bedingungen des Ausnahmezustands stellt sich die Frage nach der Funktion der Kunst umso dringender. Wir werden in der Form flexibel bleiben müssen, wie in den Fragen besonders kritisch. Wenn die Gegenwart sich so schnell verändert wie gerade eben ist ein historisches Verständnis umso wichtiger.

**Ziele und Kompetenzen:** Einführende Kenntnis kulturwissenschaftlicher Fragen der Kunstgeschichte und -wissenschaft; Reflexion von Kunst im Kontext von Kultur und Gesellschaft, Geschichte und Ereignissen.

**Aufgaben:** Lektüre, Recherche, Diskussion,

**Prüfungsleistung:** 24h-Klausur

**Art der Veranstaltung:** 1/3 Zoom/Video, 1/3 Audiopodcast, 1/3 Assignments

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung via Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 24. September 2021. Danach nur noch nach Absprache.**

---

## **Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1)**

**Modulbezeichnung: Kommunikations- und Medientheorie 1**

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Thomas Friedrich

**Modulkürzel: KM1**

**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, Ferdinand 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.

**Art der Veranstaltung:** Distanzlehre (WEBEX)

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF)**

**Modulbezeichnung: Zeichnen 1 und Farbenlehre**

**Modulkürzel: ZNF**

**Dozent\*in:** Prof. Vroni Schwegler

**Inhalt:** In diesem Modul werden durch praktische Übungen Fähigkeiten und Kenntnisse der zweidimensionalen Gestaltung gefestigt und erweitert. Für klassischen Genres wie Stillleben, Figur, Landschaft werden 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.

**Art der Veranstaltung:** 4 SWS als wöchentliche, verbindliche Treffen per Zoom; Zusatztermin für individuelles Feedback und Besprechung der "Hausaufgaben";

2 SWS als Blockveranstaltung in Präsenz als Tagesexkursionen in der ersten Prüfungswoche;

**ggf. Voraussetzungen:** keine

**Anmeldung via --- bis --- : alle Teilnehmer\*innen werden per Email an ihre HS-Emailadresse informiert**

---

## **Zeichnen 2 (ZN2)**

**Modulbezeichnung: Zeichnen 2**

**Modulkürzel: ZN2**

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



**Inhalt:** Anwendung und Vertiefung der Erfahrungen aus ZNF (1) an einem selbst gewählten Projekt.

**Art der Veranstaltung:** 2 SWS als Blockseminar (Praxiswoche) in Präsenz im Zeichensaal und der Druckwerkstatt)  
2 SWS online, dienen der Vor- und Nachbereitung (für A und B gleichzeitig!)

**ggf. Voraussetzungen:** keine

**Anmeldung via --- bis --- :** alle Teilnehmer\*innen werden per Email an ihre HS-Emailadresse informiert

---

## **Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1)**

**Modulbezeichnung:** Audiovisuelle Grundlagen 1

**Modulkürzel:** AV1

**Dozent\*in:** Christine Schmitt

**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.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 2 und online

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- :** via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021

---

## **Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2)**

**Modulbezeichnung:** Audiovisuelle Grundlagen 2

**Modulkürzel:** AV2

**Dozent\*in:** Prof. Heinz Wyrwich

**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.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 1 und online

**ggf. Voraussetzungen:** AV1

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1)**

**Modulbezeichnung:** Gestaltung Grundlagen 1

**Modulkürzel:** GG1

**Dozent\*in:** Prof. Veruschka Götz

**Inhalt:** Die Studierenden erproben anhand abstrakter Aufgaben die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und zur Sensibilisierung in der Anwendung 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 ihre Wirkung
- \* Grundlagen: Farben und ihre Wirkung – im kulturhistorischen Kontext und heute: nationale und internationale Unterschiede in der farbpsychologischen Wahrnehmung
- \* Grundlagen: Gestaltungstrends, gestern, heute und morgen

### **Aufgaben:**

- \* Über das Semester verteilte Stegreifübungen zu unterschiedlichen Modulen 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

### **Ziele und Kompetenzen**

- \* Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche mit Schwerpunkt auf der Typografie
- \* Erprobung der Gestaltungsparameter zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires

- \* Einführung: Semantik der Schrift
- \* Einführung: Schriftgeschichte und Schriftklassifizierung
- \* Einführung: Gestaltungsmethodik
- \* Einführung: Gestaltungsfunktionalität

**Prüfungsleistung:** Referat und Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Teilweise Präsenzveranstaltung (Präsenz-Blockwoche 1), Selbststudium und Beratung

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

## **Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2)**

**Modulbezeichnung:** Gestaltung Grundlagen 2

**Modulkürzel:** GG2

**Dozent\*in:** Prof. Veruschka Götz

**Inhalt:** Die Studierenden erproben anhand verschiedener Aufgaben mit Praxisbezug die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und Sensibilisierung in der Anwendung der gestalterischen Mittel.

- Vertiefung: Buchstabe und Schrift (Klassifikationen): Welche Schrift für welchen Zweck?
- Vertiefung: Layout – Lesbarkeit und Strukturierung von Texthierarchien
- Vertiefung: Verschiedene Rastersysteme und Sensibilisierung für die Frage:  
Welches Raster für welchen Zweck?
- Vertiefung: Semantische Zeichentransformationen und Wirkung

### **Aufgaben**

- Kurzreferat zur Sensibilisierung der Ausdrucksweise und Wirkung von verschiedenen Schriften und zu aktuellen Designtrends
- Strukturierung und Konzeption von Inhalten anhand von Informationsdesign
- Strukturierung und Konzeption von Inhalten anhand von typografischen Hierarchien
- Abschließendes Projekt

### **Ziele und Kompetenzen**

- Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche mit Schwerpunkt auf der Typografie
- Erprobung der Gestaltungsparameter zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires
- Vertiefung: Semantik der Schrift
- Vertiefung: Layout in verschiedenen Anwendungen und Anforderungen
- Vertiefung: Schriftgeschichte und Schriftklassifizierung
- Vertiefung: Gestaltungsmethodik
- Vertiefung: Gestaltungsfunktionalität

**Prüfungsleistung:** Referat und Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Online

**ggf. Voraussetzungen:**

Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021

---

## **Schrift/Typografie Grundlagen (STG)**

**Modulbezeichnung: Schrift/Typografie Grundlagen**

**Modulkürzel: STG**

**Dozent\*in:** Claudia Kirsamer

**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.

**Art der Veranstaltung:** ZOOM und praktische Aufgaben

**ggf. Voraussetzungen:** ---

Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021

---

## **Internetkommunikation (INK)**

**Modulbezeichnung: Internetkommunikation**

**Modulkürzel: INK**

**Dozent\*in: Prof. Hartmut Wöhlbier**

**Inhalt:** Aktuelle Themen zur Netzpolitik und andere Themenschwerpunkte vorgetragen und zur Diskussion gestellt. Der Kurs soll den Wandel vom Konsumenten zum Produzenten in den Digitalen Medien fördern.

**Art der Veranstaltung:** Wöchentliche Treffen real oder Zoom, je nach Absprache der Gruppe.

**ggf. Voraussetzungen:** ---

Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021

---

## **Design digitaler Medien (DDM)**

**Modulbezeichnung:** Design digitaler Medien

**Modulkürzel:** DDM

**Dozent\*in:** Prof. Kai Beiderwellen

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Einführung Kommunikationsdesign (EIN)**

**Modulbezeichnung:** Einführung Kommunikationsdesign

**Modulkürzel:** EIN

**Dozent\*in:** Prof. Axel Kolaschnik

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Kommunikationsstrategie (KOS)**

**Modulbezeichnung:** Kommunikationsstrategie

**Modulkürzel:** KOS

**Dozent\*in:** Prof. Kai Beiderwellen

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

# Hauptstudium

## Aufbaumodule

### Corporate Design Typografie (CDT)

**Modulbezeichnung:** Corporate Design Typografie

**Modulkürzel:** CDT

**Dozent\*in:** Prof. Armin Lindauer

**Inhalt:** Entwicklung einer Marke / eines Zeichens / eines Signets für ein Unternehmen, eine Firma oder eine Institution.

Anwendung auf die Geschäftsausstattung und eventuell Ausbau zum Corporate Design.

1. Gestaltung eines Zeichens: Entwicklung einer Bild-, Buchstaben- oder Wortmarke
2. Grundlagen und Einbindung des Zeichens: Konstruktion und Vermaßung des Zeichens, der Firmenzeile, Definition der Firmenfarbe in unterschiedlichen Farbsystemen (HKS, Pantone, CMYK, RGB, RAL).
3. Geschäftsausstattung: Briefbogen, Geschäftskarten und weitere Anwendungen.
4. Corporate Design: komplexe Corpo

**Art der Veranstaltung:** Zoom-Meetings und Einzelbesprechung per Telefon/Zoom im Wechsel, PDF-Korrekturen, + Präsenz (bis zu 3 Terminen)

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via Email an** [a.lindauer@hs-mannheim.de](mailto:a.lindauer@hs-mannheim.de) bis 24.09.2021

---

### Schrift und Typografie (SUT)

**Modulbezeichnung:** Schrift und Typografie

**Modulkürzel:** SUT

**Dozent\*in:** Claudia Kirsamer

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung via Email an [atelier.cbk@t-online.de](mailto:atelier.cbk@t-online.de) bis 24.09.2021.**

---

## **Advertising Design Basics (ADB)**

**Modulbezeichnung:** Advertising Design Basics

**Modulkürzel:** ADB

**Dozent\*in:** Prof. Jean-Claude Hamilius

**Inhalt:** Im WS 2021/22 liegt der Fokus zuerst auf der Recherche und Analyse aktueller Kampagnen von führenden Agenturen. Je nach Teilnehmeranzahl im Kurs werden Präsentationen der Ergebnisse in Zweiertteams erarbeitet und die Einschätzungen im Austausch mit allen zur Diskussion gestellt. Erkenntnisse zu Konzeption und Gestaltung gesellschaftlich relevanter transmedialer Kommunikation (für Marken und Unternehmen, Institutionen und NGOs, etc.) spielen hierbei die Hauptrolle.

Anschließend widmen wir uns der Entwicklung und Gestaltung einer Kampagne für die Werbung zur Werkschau 2022 der Fakultät, die hoffentlich dann wieder im Mannheimer Kunstverein stattfinden kann.

**Art der Veranstaltung:** ZOOM, SLACK

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via [jc.hamilius@hs-mannheim.de](mailto:jc.hamilius@hs-mannheim.de) bis 24.09.2021**

---

## **Werbung (WER)**

**Modulbezeichnung:** Werbung

**Modulkürzel:** WER

**Dozent\*in:** Hans-Ulrich Papin

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Motion Graphics (EMG)**

**Modulbezeichnung:** Motion Graphics

**Modulkürzel:** EMG

**Dozent\*in:** Prof. Heinz Wyrwich

**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.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 2 und online

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Filmgeschichte (FIG)**

**Modulbezeichnung:** Filmgeschichte

**Modulkürzel:** FIG

**Dozent\*in:** Prof. Heinz Wyrwich

**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 Literatuthinweisen.

**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 beurteilt und bewertbar.

**Aufgabe:** Klausur

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Information und Kommunikation (IIK)**

**Modulbezeichnung:** Information und Kommunikation

**Modulkürzel:** IIK

**Dozent\*in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

**Inhalt:** Techniken und Fertigkeiten zum Gestalten komplexer Interfaces. Als Vorbereitungskurs zum Hauptfach stellt er wichtiges Wissen zum praktischen Arbeiten bereit. Dies ist notwendig um mit einem experimentellen Ansatz auf ausreichende Fertigkeiten zurückgreifen zu können. Der Kurs selbst ist sowohl technisch als auch kreativ-experimentell.

Im ersten Teil wird Processing im Selbststudium, flankiert durch wöchentliche Zoom-Sessions gelernt. Im zweiten Teil treffen wir uns nach Möglichkeit real zur 2. Blockwoche um gemeinsam Arduino zu lernen.

Mehr Infos im Slack Channel: <https://newmadlab.slack.com/archives/C029G9LKX0S>

**Art der Veranstaltung:** teilgeblockt, wöchentliche Zoom-Sessions im ersten Teil dann 2. Blockwoche möglichst in Präsenz.

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- :**

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 24.09.2021, 13h; Max. Teilnehmerzahl: 15, First come, first serve; Abmeldung spätestens bis 24.09.2021, 10h

---

## **Interface und Vernetzung (IIV)**

**Modulbezeichnung:**

**Modulkürzel:** IIV

**Dozent\*in:** Christian Fernandez

**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

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Fotodesign (FOD)**

**Modulbezeichnung:** Fotodesign

**Modulkürzel:** FOD

**Dozent\*in:** Prof. Frank Göldner

**Inhalt:** Vertiefung 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.

**Art der Veranstaltung:** voraussichtlich Präsenz/Blockwoche 1 + Webex

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung via Emailadresse bis 24.9.2021**

---

## **Fotografiegeschichte (FOG)**

**Modulbezeichnung:** Fotografiegeschichte

**Modulkürzel:** FOG

**Dozent\*in:** Dr. Sui

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

**Aufgabe:** Referat

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Aufbaukurs Kommunikation im Raum - Placemaking Pavillon (KRP + KRB)**

**Modulbezeichnung:** Aufbaukurs Kommunikation im Raum

**Modulkürzel:** KRP + KRB

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Martin Kim

**Inhalt:** In diesem Kurs verstehen wir Placemaking im Sinne einer von Bürgern und Aktivisten selbst initiierten Gestaltung von städtischen Freiräumen. Dies kann unter anderem durch Urban Gardening, improvisierte Ausstellungen oder Bühnen geschehen. Um diese Aktivitäten zu erleichtern möchten wir einen Pavillon entwerfen, der Infrastruktur in diverser Form vor Ort bereit stellt. Dies umfasst technische Strukturen wie Elektrizität, Wasser und Abwasser aber auch WCs, Sitzmöglichkeiten, Wetterschutz etc. und dann nach eurer eigenen Vorstellung z.B. Medien (Projektoren und Leinwände), Bücherschrank, Stühle und temporäre Überdachungen, Bühne und Tonanlage, Staffeleien und Malutensilien, Lager für Instrumente oder Gartengeräte etc.

Es handelt sich um eine kleine und überschaubare Aufgabe die aber rein akademisch ist, d.h. der Pavillon wird nicht gebaut werden (es sei denn ihr überzeugt die Stadt zur Gartenschau so etwas zu bauen). Die Abgabe ist ein PDF. Die Darstellung insbesondere der Modellbau bleibt euch überlassen. Ihr könnt Modelle aus Pappe oder virtuell bauen oder alles von Hand zeichnen, es muss nur alles notwendige vorhanden sein, was zum Verständnis eures Entwurfes notwendig ist.

**Art der Veranstaltung:** Mi. Referate und Vorlesung online, Fr. Entwurfs- und Inhaltliche Diskussion in Präsenz oder online ja nach Corona Lage

**ggf. Voraussetzungen:** kein aber 3d Kurs von Chris Drumm wird empfohlen, kann nun parallel belegt werden

**Anmeldung via [m.kim@hs-mannheim.de](mailto:m.kim@hs-mannheim.de) bis 24. Sept. 2021**

# Hauptfächer

**Bitte beachten:** Ein Schwerpunkt (siehe Modulhandbuch Abschnitt "Bachelor Hauptstudium" S. 24) besteht aus einem Hauptfach und zwei **frei wählbaren** Vertiefungskursen (siehe weiter unten). Im Folgenden finden sich die in diesem Semester angebotenen Hauptfächer.

Das Hauptfach Kommunikation im Raum (HKR) von Prof. Dr. Kim wird nur jeweils im Sommersemester angeboten; die dazugehörigen Aufbaufächer (KRB + KRP) jeweils nur im Winter.

## Typografie und Editorial Design (TED)

**Modulbezeichnung:** Typografie und Editorial Design

**Modulkürzel:** TED

**Dozent\*in:** Prof. Armin Lindauer

**Inhalt:** Typografische und gestalterische Aufgaben werden anhand eines komplexen Projektes erarbeitet. Dies können Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, Corporate Design Manuals, Magazine, etc. sein und auch deren Anwendung in den Neuen Medien. Folgende Themen werden 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.

**Art der Veranstaltung:** Zoom-Meetings und Einzelbesprechung per Telefon/Zoom im Wechsel, PDF-Korrekturen

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Studienordnung

**Anmeldung via --- bis --- :** via Email an [a.lindauer@hs-mannheim.de](mailto:a.lindauer@hs-mannheim.de) bis Semesterbeginn

---

## Advertising Design (ADD)

**Modulbezeichnung:** Advertising Design

**Modulkürzel:** ADD

**Dozent\*in:** Prof. Jean-Claude Hamilius

**Inhalt:** Die Entscheidung über das Semesterprojekt kann frühestens Anfang September getroffen werden.

Möglichkeit 1 ist die Weiterführung des „Best of Covid-19 Ads“-Projekts, das im letzten Semester gestartet wurde. Es geht dabei um die Erstellung einer Sammlung und Auswahl der besten internationalen Kommunikationsmaßnahmen in allen Medien.

Projekt 2 wäre die Teilnahme am Junior Agency-Wettbewerb des Gesamtverbands der Agenturen (GWA). Hierbei wird mit einer Coaching-Agentur zusammengearbeitet. Im letzten Winter konnte unser Team Silber mit dem Konzept „Kulturkurier“ gewinnen.

**Art der Veranstaltung:** ZOOM, Slack

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : jc.hamilius@hs-mannheim.de bis Mitte September 2021**

---

## **Brand Design (BAD)**

**Modulbezeichnung:** Brand Design

**Modulkürzel:** BAD

**Dozent\*in:** Prof. Axel Kolaschnik

**Inhalt:** Was würde Greta sagen? Wenn "Fridays for Future" sich mal das Thema Markenkommunikation bzgl. Ressourcenverbrauch und Nachhaltigkeit vornehmen würde, kämen Kommunikationsdesignerinnen\* sicher in Erklärungsnot. Geht das überhaupt: "Sustainable Branding" oder "Sustainable Campaigning"? Gibt es sowas schon? Und welche Chancen ergäben sich daraus für diejenigen Kommunikationsdesignerinnen\*, die hierzu schon Ideen, Konzepte und erste Lösungen hätten?

Wir werden uns im WS 2021/22 das Thema "Sustainable Branding / Sustainable Campaigning" mal multiperspektiv, interdisziplinär, transmedial, konzeptionell und gestaltend vornehmen. Vom Design Research bis hin zur Entwicklung einer eigenen Agenturmarke mit dem Fokus "Sustainable Branding / Sustainable Campaigning".

Und dann fragen wir mal Greta / Fridays for Future (und/oder andere Menschen, die sich dem Thema schon länger und intensiver widmen, als wir) ob wir auf dem richtigen Weg sind...

\*Männer, fühlt euch „mitgemeint"

**Art der Veranstaltung:** Distanz/Zoom

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Bewegtbild (BWB)**

**Modulbezeichnung:** Bewegtbild

**Modulkürzel:** BWB

**Dozent\*in:** Prof. Heinz Wyrwich

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Interaction Design (IAD)**

**Modulbezeichnung:** Interaction Design

**Modulkürzel:** IAD

**Dozent\*in:**

**Inhalt:** Tu, was Du willst: Freie Projektwahl in Gruppen oder einzeln. Unabhängig von Aufgaben und Jurys sich selber fragen, was man machen möchte, was es Wert ist sich ein Semester mit zu beschäftigen, was einen bewegt, was man ändern möchte oder mal ausprobieren möchte. Der Kurs kann auch von Informatikern belegt werden und so besteht die Chance, umfangreichere Projekte zu machen und Schnittstellen kennenzulernen. Die (Selbst-)Organisation der Teilnehmer, Gruppen und Projektideen erfolgt über diesen Slack-Channel: <https://newmadlab.slack.com/archives/C02A486BA0G>

Eine Projektidee sollte vor Kursbeginn feststehen.

Weiterhin findet wöchentlich eine Diskussion zu aktuellen Themen der Netzpolitik statt.

**Art der Veranstaltung:** Wöchentliche Treffen real oder Zoom, nach Absprache mit dem Kurs.

**ggf. Voraussetzungen:** Kurse IIK und IIV des Moduls ADM

**Anmeldung via --- bis --- :** Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 19.Sept., 13h; Max. Teilnehmerzahl: 20, gute und interdisziplinäre Projektideen haben Vorrang; Abmeldung spätestens bis 19.Sept., 10h

---

## **Fotografie (FOT)**

**Modulbezeichnung:** Fotografie

**Modulkürzel:** FOT

**Dozent\*in:** Prof. Frank Göldner

**Inhalt:** Weitestgehend selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer umfangreichen Fotoarbeit mit individueller Unterstützung bei der

Lösung der dabei auftretenden Probleme.

**Art der Veranstaltung:** voraussichtlich Webex

**ggf. Voraussetzungen:** siehe Modulhandbuch

**Anmeldung via --- bis --- : via Email bis 24.9.2021**

---



# Vertiefungsangebote

## OPR / Gestaltung mit Processing (VGP)

**Modulbezeichnung:** VGP

**Modulkürzel:** VGP

**Dozent\*in:** Marek Slipek

**Inhalt:**

Der Kurs vermittelt Creative Coding Skills, um Generative Gestaltung zu erstellen. Processing ist eine leicht zu erlernende grafisch orientierte Programmiersprache und ist unter Gestalter\*innen weit verbreitet. Thematisch geht es im Kurs darum, Buchstaben in Plakatgröße zu gestalten, die aus vielen modulierten Einzelelementen bestehen.

Studierende lernen grundlegende Strukturen digitaler Gestaltung wie Variablen, Schleifen und Zufallsgeneratoren kennen. Anhand von Übungen lernen sie in der ersten Semesterhälfte den generativen Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Schrift. In der zweiten Semesterhälfte gestalten sie ein eigenes Projekt anhand einer experimentellen Buchstabenreihe.

**Warum Processing relevant für Gestaltung ist**

Processing erweitert grafische Ausdrucksmöglichkeiten. Aufwändige Muster und Kompositionen, die auf Wiederholung und Modulation beruhen, lassen sich mit wenigen Zeilen Code formal beschreiben. Morphologische Muster in großer Variationsbreite sind schnell erstellt. Manuell wäre das nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich. Das Werkzeug prägt die Form – von der Breitbandfeder bis zu Illustrator. Digitale Entwurfswerkzeuge wie Photoshop und Adobe-Derivate legen bestimmte Gestaltungsmuster fest und schränken zugleich den visuellen Output ein. Processing bietet schier unbegrenzte Möglichkeiten, wenn wir anfangen unsere eigenen kreativen Programme zu schreiben statt vorhandene zu verwenden.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## UX Design im SEP (VIAB)

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Interaktive Medien

**Modulkürzel:** VIAB

**Dozent\*in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

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

UX Themen. Kurz: In einem vorgegeben Projekt UX und Screen Design anwenden und Schnittstellenkompetenz ausbilden.

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C029A02UY4E>

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

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- :**

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 24.09.2021 13h; Max. Teilnehmerzahl: 30, First come, first serve; Abmeldung spätestens bis 24.09.2021, 10h

---

## **Blockchain, Crypto und Design (VIAA)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Interaktive Medien

**Modulkürzel:** VIAA

**Dozent\*in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

**Inhalt:** Bis vor Kurzem war das Smartphone die am schnellsten adaptierte Technologie. Es wurde von der Blockchain Technologie überholt. In einer Welt in der Design weit mehr als Farbe und Form beinhaltet, sondern im gesellschaftlichen Ausmaß Prozesse entwickelt, darf der Designer nicht ahnungslos vor dieser Technologie stehen. Zu Beginn des Internets fragten sich viele auch, was das mit Design zu tun hat. Sei nicht die/der Letzte! ;)

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C02921A9VT9>

**Art der Veranstaltung:** Seminar mit Gruppenarbeit; Möglichst in Präsenz (sonst Zoom), Blockwoche 1

**Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- :**

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 24.09.2021, 13h; Max. Teilnehmerzahl: 20, First come, first serve; Abmeldung spätestens bis 24.09.2021, 10h

---

## **Interface Design (VID)**

**Modulbezeichnung:** Interface Design

**Modulkürzel:** VID

**Dozent\*in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

**Inhalt:** Interface Design ist nicht Interaction Design und schon gar nicht UX Design. Obwohl es doch Überschneidungen gibt. Schauen wir uns das mal genauer an... Ausserdem lernt und übt man in diesem Kurs, was gute Interfaces ausmacht, etwas Historie, Praktisches wie Design Systems, Grundsätzliches wie Gestalt Principles,...

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C02921HF4DV>

**Art der Veranstaltung:** Wöchentliche Treffen real oder Zoom, je nach Thema und Absprache der Gruppe.

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- :**

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 24.09.2021, 13h; Max. Teilnehmerzahl: 20, First come, first serve; Abmeldung spätestens bis 24.09.2021, 10h

---

## **Fotografie Konzeption(VKFA/VKFB)**

**Modulbezeichnung: Vertiefung Konzeptionelle Fotografie**

**Modulkürzel: VKFA/VKFB**

**Dozent\*in:** Prof. Frank Göldner

**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 (wenn möglich).

**Art der Veranstaltung:** voraussichtlich Webex

**ggf. Voraussetzungen: Grundstudium**

**Anmeldung via --- bis --- :** Anmeldung via Emailadresse bis 24.9.2021

---

## **Sound Art als künstlerische Forschung (VKGA/VKGB)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Kunst- und Designgeschichte

**Modulkürzel:** VKGA / VKGB (falsches Kürzel im Modulhandbuch: VKD)

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Wenn von Kunst die Rede ist, dann dominiert oft das Visuelle, vielleicht noch das Visuelle im Raum. In den letzten Jahrzehnten tritt jedoch immer selbstbewusster Sound Art als Kunstform in Erscheinung. Sound Walks, Audio-Ausstellungen, Klanginstallationen, Soundscapes, Audio Papers, usw. -- es entsteht ein lebendiges, wildes Rauschen an neuen Formen zwischen (bildender) Kunst und Musik.

Sound Art provoziert aber auch über die Kunst und (Sound) Design hinaus! Muss, wenn es um Hörbares geht, nicht auch anders geforscht werden? Müssen nicht auch andere als nur schriftlich-textliche Formate wissenschaftlicher Wahrheitsfindung entwickelt und gedacht

werden? Ist Sound Art nicht schon immer und zugleich als künstlerische Forschung zu entwickeln? Wissenschaft mit den Ohren, der Wahrnehmung, den Sinnen, dem Körper?

In der Veranstaltung lesen, hören, diskutieren, recorden und experimentieren wir mit einer ganzen Reihe von Formaten, Quellen und Phänomenen; gehen selbst auf die Suche nach dem Klang der Welt, die uns umgibt; der Geschichte des Hörens; der Bedeutung des Körpers und der Sinne für das Denken, des (eigenen) Körpers als Medium für künstlerische wie für wissenschaftliche Erkenntnis.

**Ziele und Kompetenzen:** Kenntnis und Einführung in Sound Art als Kunstform; Kenntnisse von Theorie und Methoden künstlerischer Forschung; Hörtraining; Entwicklung eigener Fragestellungen und Forschungsdesigns für das weitere Studium im Bereich von Sound zwischen Kunst und Wissenschaft.

**Aufgaben:** Field Recording zu Fragen von Sound Art und Artistic Research; Hören, Lesen, Diskutieren, Staunen

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 1 und einzelne Assignments, inkl. **Sound Walk** durch Mannheim (je nach Wetterbedingungen)

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung per Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 24. September 2021.** Danach nur noch nach Absprache.

---

## **Vertiefung Navigationsdesign (VNDA/VNDB)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Navigationsdesign

**Modulkürzel:** VNDA/VNDB

**Dozent\*in:** Prof. Veruschka Götz

**Inhalt:** Durch das analytische und 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.

- Antworten auf die Fragen mittels eingehender Analysen der »analogen« Navigationsparameter
  - wie funktioniert die Navigation im Alltag?
  - wie funktionieren Orientierungs- und Leitsysteme?
  - welche Arche- und Stereotypen gibt es?
- Antworten auf die Fragen mittels eingehender Analysen der »digitalen« Navigationsparameter
  - Kognition und Re-Kognition
  - welche Metaphern und Rituale gibt es? und:
  - gibt es, den unterschiedlichen Medien entsprechend, eine eigene Sprache und eigene Metaphern?
  - Typologien von Menü- und Handlungsstrukturen auf unterschiedlichen Ausgabegeräten
- Zukünftige Aufgaben der Navigation
  - neue Wege: Navigation jenseits von Arche- und Stereotypen

### **Aufgaben**

— 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

**Ziele und Kompetenzen:** In einem sich immer weiter verdichtenden Informationsfluß wird eine Führung mittels gut durchdachter Navigation immer wichtiger.

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.

**Art der Veranstaltung:** Zoom und praktische Aufgaben

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **International Practice (VIP)**

**Modulbezeichnung:** VIP

**Modulkürzel:** VIP

**Dozent\*in:** Prof. Kai Beiderwellen

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Creative Filmmaking (VEX)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Creative Filmmaking

**Modulkürzel:** VEX

**Dozent\*in:** Tobias Gallé

**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.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 2 und online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Storyboard (VSB)**

**Modulbezeichnung:** Storyboard

**Modulkürzel:** VSB

**Dozent\*in:** Wetzel

**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.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **3D Visualisierungen für Anfänger\*innen und Fortgeschrittene (V3D)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung 3D Visualisierungen

**Modulkürzel:** V3D

**Dozent\*in:** Chris Drumm

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

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

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

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Offenes Projekt (HTML) (VOGA/VOGB)**

**Modulbezeichnung:**

**Modulkürzel:** VOG

**Dozent\*in:** Arno Richter

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Offenes Projekt (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB)**

**Modulbezeichnung:**

**Modulkürzel:** VOG

**Dozent\*in:** Claudia Kirsamer

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Creative Writing (Text) (VTX)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Text

**Modulkürzel:** VTX

**Dozent\*in:** Steffen Herbold

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

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

**Aufgabe:** Ein Abschlussprojekt und Kurzprojekte = über das Semester verteilte Stegreifübungen.

**Art der Veranstaltung:** online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---



## **Designforschung (VDF)**

**Modulbezeichnung:** Vertiefung Designforschung

**Modulkürzel:** VDF

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Thomas Friedrich

**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.

**Aufgabe:** Ein Abschlussprojekt und Kurzprojekte = über das Semester verteilte Stegreifübungen.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz-Blockwoche 2 und online

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

# Pflichtstudium

## Recht Grundlagen (RGL)

**Modulbezeichnung:** Recht Grundlagen

**Modulkürzel:** RGL

**Dozent\*in:** David Herzog

**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.

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## Urheber- und Internetrecht (UIR)

**Modulbezeichnung:** Urheber- und Internetrecht

**Modulkürzel:** UIR

**Dozent\*in:** David Herzog

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

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen: Grundstudium**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **EXPERIMENTALITÄT! Experimente als künstlerische Forschung (KG2)**

**Modulbezeichnung:** Kunstgeschichte 2

**Modulkürzel:** KG2

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Was sind Experimente im Kontext von Kunst und Design? Was ist experimentelles Arbeiten? Wie kann die Ästhetik künstlerischer Experimente verstanden werden? Die Vorlesung führt in die »Experimentalität« als Haltung und Modus von Erkenntnis zwischen Wissenschaft und Kunst ein und stellt Experimente als Mittel ästhetisch-künstlerischer Erforschung der kulturellen und sozialen Gegenwart vor. Es geht um künstlerische, wissenschaftliche, und soziale Experimente.

Was ist Künstlerische Forschung? Kann künstlerisch-wissenschaftliche Erkenntnis denken, die über sprachlich-begriffliche Formen hinausgeht? Ist der wissenschaftliche Text wirklich das einzig mögliche und zulässige Medium zur Produktion und Darstellung von Wissen?

Unter dem Namen Künstlerische Forschung / Artistic Research tritt in den letzten Jahrzehnten eine neue Art des Forschens und Denkens auf, die etablierte Formen wissenschaftlicher Wissensproduktion infrage stellt. Es werden Manifeste geschrieben, Ausstellungen organisiert, Performances aufgeführt, und natürlich auch klassische Konferenzen durchgeführt. Mit den Mitteln ästhetischer Auseinandersetzung, mit den Mitteln der Kunst und den Mitteln der Wissenschaft werden neue Formen des Wissens erzeugt, zwischen Kunst und Wissenschaft und über beide hinaus.

Welche Bedeutung kann künstlerische Forschung für die Produktion von Erkenntnis haben? Welche Formen des Denkens, sinnlich-ästhetischer Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit Phänomenen der Welt sind so möglich?

Die Vorlesung zeigt an praktischen, experimentellen, konkreten Formen, klassischen und aktuellen Texten die Debatte um künstlerische Forschung auf. Über die Vorlesung hinaus geht es aber immer auch um eine versuchende, weiterführende Aneignung der Fragen. Die Veranstaltung besteht daher zur Hälfte aus Vorlesung, zur Hälfte aus experimenteller Übung und Aneignung. Mitmachen, versuchen, am eigenen Körper, den eigenen Sinnen, dem eigenen Denken erfahren, denken, arbeiten.

Neben Vorträgen als Podcast zu Experimenten aus Kunst und Wissenschaft geht es dabei auch um die Erstellung eigener Versuche, Miniaturen der Gegenwart, Collagen, Basteleien als Modus ästhetisch-sinnlicher Forschung im Kontext von Kunst und Design. Wir diskutieren die je eigenen Versuche und Projekte dann gemeinsam in Videokonferenzen. Theorie und künstlerische Praxis gehen in dieser Veranstaltung Hand in Hand.

**Ziele und Kompetenzen:** Einführende Kenntnis in der Arbeit mit Fragen zu Experimenten in Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft anhand aktueller künstlerischer Interventionen und eigener Arbeit. Erarbeitung eigener experimenteller Zugänge zu Phänomenen der Gegenwart. Kenntnis über den Diskurs künstlerischer Forschung; Entwicklung eigener Fragestellungen und Forschungsperspektiven im Bereich künstlerischer Forschung; Auseinandersetzung mit den

Grenzen und Möglichkeiten etablierter und neuer wissenschaftlicher und künstlerischer Verfahren im wechselseitigen Austausch.

**Aufgaben:** Lektüre, Schreibexperimente, Soziale Experimente, Sprachnotizen, Recherche, Dokumentation von Alltagsbeobachtungen. Ziele und Kompetenzen: Einführung in kulturwissenschaftliche Reflexion künstlerischer Prozesse in Geschichte und Gegenwart als konkreter und allgemeiner Kontext eigener Arbeiten. Arbeit an kulturwissenschaftlichen Formen des Schreibens, Sprechens, Darstellens und Denkens.

Lektüre, Diskussion, Recherche, Kurzreferat, Experimente, Ziele und Kompetenzen: Vertiefende Kenntnis aktueller Fragen und Gegenstände der Kunstgeschichte. Der Kurs führt in ein schreibendes, sprechendes, wissenschaftlich darstellendes Reflektieren zu diesen Fragen ein und befähigt zu eigenen Fortführungen.

**Art der Veranstaltung:** 1/3 Zoom, 1/3 Podcast, 1/3 Assignments (Selbststudium)

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung per Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 24.09.2021.** Danach nur noch nach Absprache.

---

## **Mythen des Alltags - Kunst- und Ideologiekritik (KG3)**

**Modulbezeichnung:** Kunstgeschichte 3

**Modulkürzel:** KG3

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Lange vor der aktuell so beliebten Rede von Verschwörungsmythen und inmitten unserer so aufgeklärten Gesellschaft war der *Mythos* längst unter uns. Mythen prägen unseren Alltag, unsere Weltverhältnisse, das gesamte öffentliche und private Leben und natürlich auch Kunst und Design. In seinem Buch "Mythen des Alltags" hat der französische Medien- und Literaturwissenschaftler / Philosoph Roland Barthes über die Funktion moderner Mythen für den Alltag unserer Lebenswelt geschrieben. Wie hängen Alltag, Kultur, Gesellschaft und Kunst zusammen? Wie drücken sich die Mythen des Alltags in der Kunst aus - und welche Möglichkeiten hat Kunst, unser Verhältnis zur Welt infrage zu stellen, neu zu beleuchten?

In der Veranstaltung beschäftigen wir uns anhand von literarischen und theoretischen Texten, Kunstwerken, popkulturellen Phänomenen und Filmen, mit Instrumenten der Kultur-, Kunst- und Gesellschaftskritik, die es erlauben, ein neues Verständnis für die mythische Textur, das Gewebe unserer Welt zu entwickeln. Für (Kommunikation-)Designer\*innen ist dieses Verständnis des Zusammenhangs von Kunst, Kultur und Gesellschaft wesentlich, denn: Kommunikationsdesign gestaltet selbst die Mythen des Alltags - im Guten, wie im Schlechten.

(Pflichtlektüre: Barthes, Roland. 2010. *Mythen des Alltags*. suhrkamp taschenbuch 4338. Berlin: Suhrkamp.)

**Art der Veranstaltung:** 1/3 Zoom, 1/3 Podcast oder Filmvorführung, 1/3 Assignments (Selbststudium)

**ggf. Voraussetzungen:** Grundstudium; ausserdem: Mut, Selbstverständliches infrage zu stellen; Interesse an Kunst-, Kultur- und Gesellschaftskritik

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung per Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 24.09.2021.** Danach nur noch nach Absprache.

---

## **Sprache, Medien, Propaganda (DMG) (Achtung: neues Thema!)**

**Modulbezeichnung:** Design- und Mediengeschichte

**Modulkürzel:** DMG

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Die Veranstaltung wird sich in diesem Semester mit "Sprache, Medien, Propaganda" beschäftigen. Wir behandeln dabei medien-(und design-)geschichtliche Aspekte von Anfang des 20. Jahrhunderts bis heute. Die Frage ist: wie funktionieren Sprache und Medien als Mittel der Propaganda? Wie lassen sich ideologische Verschiebungen von Sprache beobachten, analysieren und verstehen? Welche Rolle spielen Medien in der - vermeintlich neutralen - Vermittlung dieser Inhalte? Welche Veränderungen müssen heute und wie gedacht werden, im Kontext der Medienwechsel und Umbrüche? Und welche Konsequenzen lassen sich daraus für das Studium des Kommunikationsdesigns ziehen? Was wäre ideologiekritisches Kommunikationsdesign und welche Verantwortung erwächst aus der Geschichte für das Fach?

Wir lesen, schauen, hören und diskutieren u.a. Texte (Filme, Vorträge) von Arendt, Adorno, Klemperer, Žižek, Butler, und anderen und recherchieren zu historischen und aktuellen Phänomenen im Kontext der Fragen der Veranstaltung.

**Art der Veranstaltung:** die Veranstaltung besteht voraussichtlich aus drei Teilen:

*Mitte September bis Mitte November:*

**Grundlagen (online):** Vorträge und Lektüren zum Thema der Mediengeschichte, der Sprachanalyse, Ideologiekritik und -theorie

*Mitte November bis Mitte Januar:*

**Referatsvorbereitung (Selbststudium):** Erarbeitung von Referaten in Gruppen mit Schwerpunkt einzelner Medien und/oder historischer Ereignisse im Kontext von "Sprache, Medien, Propaganda"

*Mitte Januar bis Mitte Februar:*

**Präsentation und Diskussion (ggf. Präsenz):** Vorträge der Referate und gemeinsame Diskussion anhand von aktuellen Themen und Fragestellungen

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung per Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 24.09.2021.** Danach nur noch nach Absprache.

---

## **Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2)**

**Modulbezeichnung:** Kommunikations- und Medientheorie 2

**Modulkürzel:** KM2

**Dozent\*in:** David Herzog

**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

**Art der Veranstaltung:** Online

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

### **Kommunikations- und Medientheorie 3 (KM3)**

**Modulbezeichnung:** Kommunikations- und Medientheorie 3

**Modulkürzel:** KM3

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Thomas Friedrich

**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.

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Fototheorie (FTH)**

**Modulbezeichnung:** Fototheorie

**Modulkürzel:** FTH

**Dozent\*in:** Dr. Sui

**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 Fotografieren 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.

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Psychologie (PSY)**

**Modulbezeichnung:** Psychologie

**Modulkürzel:** PSY

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Thomas Friedrich

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## **Präsentationstechnik (PRT)**

**Modulbezeichnung:** Präsentationstechnik

**Modulkürzel:** PRT

**Dozent\*in:** Simone Müller

**Inhalt:** Im Rahmen der Veranstaltung werden Fähigkeiten im Bereich der Körpersprache und Rhetorik 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.

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---



# Blockseminare (BLS)

## Freies Aktzeichnen (BLS)

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Vroni Schwegler

**Inhalt:** Der Fokus der Veranstaltung liegt auf der Entwicklung der je eigenen Handschrift. Anatomie und Proportion werden analysiert und zeichnend eingeübt. Gearbeitet wird mit unterschiedliche Modellen in langen und kurzen Posen. Gezeichnet und gemalt wird an der Staffelei, am Tisch oder am Boden. Kreide, Kohle und Tusche liegen im Zeichensaal bereit. Eigenes Material kann und soll mitgebracht werden.

**Art der Veranstaltung:** 10 Präsenztermine

**ggf. Voraussetzungen:** Lust

**Anmeldung via --- bis --- : per Email an [v.schwegler@hs-mannheim.de](mailto:v.schwegler@hs-mannheim.de)**

---

## Ästhetik (BLS)

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Thomas Friedrich

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

## Comlab (BLS)

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Axel Kolaschnik

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

### **Wettbewerbspräsentation (BLS)**

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Jean-Claude Hamilius

**Inhalt:**

**Art der Veranstaltung:**

**ggf. Voraussetzungen:**

**Anmeldung via --- bis --- : via Email an die/den Dozent\*in bis zum 24.09.2021**

---

### **Blaudruck (BLS)**

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Frank Göldner

**Inhalt:**

Einführung und praktische Umsetzung in den Blaudruck

**Art der Veranstaltung:** Präsenz/Blockwoche

**ggf. Voraussetzungen:** --

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung via Emailadresse bis 28.01.2022**

---

## **Meditation - Kontemplation - Reflexion (BLS)**

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Dozent\*in:** Prof. Dr. Moritz Klenk

**Inhalt:** Lange bevor Wellness und neoliberale Wirtschaftsformen die Bedeutung von Meditation für das körperliche und psychische Wohlbefinden der Menschen 'entdeckt' haben, waren meditative Praktiken und Kontemplation von grossem Interesse für Künstlerinnen und Künstler. Das Blockseminar gibt eine praktische Einführung in Meditations- und Kontemplationstechniken, sowie Zugänge zu ausgewählten Verflechtungen von Kunst und Meditation.

**Art der Veranstaltung:** Einwöchige Blockveranstaltung in der Blockwoche, angeleitete Meditation in Präsenz (oder falls nötig per ZOOM), Selbststudium

**ggf. Voraussetzungen:** ---

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung per Email an [m.klenk@hs-mannheim.de](mailto:m.klenk@hs-mannheim.de) bis 31. Januar 2022.**

---

## **Internationaler Workshop zur Biennale in Venedig (BLS)**

**Modulbezeichnung:** Blockseminar

**Modulkürzel:** BLS

**Inhalt:** Die Exkursionsworkshops zu Biennale haben bereits eine mehrjährige Tradition. Wir treffen vor Ort mehrere Partnerhochschule und arbeiten in gemischten Teams an Urbanen Interventionen oder Performances zu Thema der Biennale. Wir besuchen die Biennale, diskutieren die Ausstellungsarchitektur, schauen uns Museen und Ausstellungen an und setzen in den zwei Workshoptagen eure Idee um. Die Ergebnisse werden meist vor Ort und später in Ausstellungen der einzelnen Hochschule präsentiert.

Da wir dies nach der Pandemipause neu starten und wir nur sehr kurzfristig buchen können, nehmen wir nur die Hälfte der normalen Anzahl von Teilnehmern mit und nur Studierende die bereits Vorkenntnisse in der Kommunikation im Raum (AKR oder VKR) haben.

Um den Fakultätsetat nicht noch weiter zu belasten, muss damit gerechnet werden, dass alle Kosten selbst zu tragen sind (ca. 500€ inkl. Fahrt und Unterkunft), Zuschüsse vom IO sind angefragt aber sehr unsicher.

**Art der Veranstaltung :** Exkursionsworkshop 23. - 31. Okt.

**ggf. Voraussetzungen:** bereits(!) abgeschlossener Aufbaukurs (AKR) oder Vertiefer (VKR) Kommunikation im Raum, ca. 12 TeilnehmerInnen, es gibt einen TeilnehmerInnenbeitrag, aufgrund der Reisebeschränkungen müssen TeilnehmerInnen vollständig geimpft sein.

**Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung via Email an [m.kim@hs-mannheim.de](mailto:m.kim@hs-mannheim.de) bis 24. Sept. 2021**