

Modulhandbuch

BA Kommunikationsdesign ab Sommersemester 2026

Stand: 10.10.2025,
Technische Hochschule Mannheim

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
<i>Erläuterungen zum Modulhandbuch</i>	5
<i>Aufbau des Studiums</i>	6
Grundlagenmodule	8
Bewegung und Klang – GBK	8
<i>GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1</i>	8
<i>GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2</i>	9
Computertechnik – GCT	10
<i>GCT1 – Digitale Technik</i>	10
<i>GCT2 – Internettechnik</i>	11
Designwissenschaften – GDW	12
<i>GDW1 – Kunstgeschichte</i>	12
<i>GDW2 – Kommunikations- und Medientheorie</i>	13
Form und Schrift – GFS	14
<i>GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1</i>	14
<i>GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2</i>	15
<i>GFS1 – Schrift/Typografie Grundlagen</i>	16
Fototechnik – GFT	17
<i>GFT1 – Labor- undameratechnik</i>	17
<i>GFT2 – Studiotechnik</i>	18
Interaktion – GI	19
<i>GI1 – Internetkommunikation</i>	19
<i>GI2 – Design digitaler Medien</i>	20
Publikationstechnik – GPT	21
<i>GPT1 – Drucktechnik</i>	21
<i>GPT2 – DTP-Technik 1</i>	22
<i>GPT3 – DTP-Technik 2</i>	23
Text und Konzept – GTK	23
<i>GTK1 – Einführung ins wissenschaftliche Schreiben</i>	24
<i>GTK2 – Kommunikationsstrategie</i>	25
Zeichnung und Farbe – GZF	25
<i>GZF1 – Zeichnung und Farbe 1</i>	26
<i>GZF2 – Ausstellungsrezeption</i>	27
<i>GZF3 – Zeichnung und Farbe 2</i>	27
Aufbaumodule	29
Bewegt看 – ABB	30
<i>ABB1 – Motion Graphics</i>	30
<i>ABB2 – Filmgeschichte</i>	31
Design und Schrift – ADS	32
<i>ADS1 – Corporate Design Typografie</i>	33
<i>ADS2 – Schrift und Typografie</i>	34
Transmedia Design – ATD	35
<i>ATD1 – Transmedial Design Basics</i>	35
<i>ATD2 – Transmedial Theorie</i>	36

Digitale Medien – ADM	38
<i>ADM1 – Information und Kommunikation</i>	38
<i>ADM2 – Interface und Vernetzung</i>	39
Fotografie – AF	40
<i>AF1 – Foto Design</i>	40
<i>AF2 – Fotografiegeschichte</i>	41
Kommunikation im Raum – AKR	42
Schwerpunktmodule	43
SBR – Bewegung und Raum	45
STD – Transmedia Design	47
STRD – Transformation Design	49
SF – Fotografie	51
SGD – Grafik-Design	52
SIM – Interaktive Medien	53
SKR – Kommunikation im Raum	54
Kontextmodule	55
Alltag und Lebenswelt –KAL	55
<i>KALV – Soziologie des Alltages (Vorlesung)</i>	56
<i>KALS – Soziologie des Alltags (Seminar zur Vorlesung)</i>	56
Designtheorie – KTD	58
<i>KDT1 – Erweiterung Kommunikations- und Medientheorie</i>	58
<i>KDT2 – Bild- und Medientheorie</i>	59
Experimentalität – KE	60
<i>KEV – Experimental everything (Vorlesung)</i>	60
<i>KES – Experimental everything (Seminar zur Vorlesung)</i>	61
Psychologie – KP	62
<i>KPV – Psychologie Vorlesung</i>	62
<i>KPS – Psychologie Seminar</i>	63
Recht und Existenzgründung – KR	64
<i>KR1 – Recht Grundlagen</i>	64
<i>KR2 – Recht und Existenzgründung</i>	65
Schreiben und Präsentieren – KSP	66
<i>KSP1 – Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen</i>	66
<i>KSP2 – Präsentationstechnik</i>	67
English for Designer – KFS	68
Vertiefungsmodule / Wahlpflichtmodule	69
<i>VRW – Raumdesign/Werkschau</i>	70
<i>VFA – Creative Filmmaking</i>	70
<i>VCL – Wissenschaftspodcasts im ComLab</i>	71
<i>VSb – Storyboard</i>	72
<i>VFS – 3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene</i>	72
<i>VDF – Forschung im Design</i>	73
<i>VTD – Transformation Design</i>	74
<i>VRG1 – Redaktion und Gestaltung 1</i>	75
<i>VRG2 – Redaktion und Gestaltung 2</i>	76

<i>VRG3 – Redaktion und Gestaltung 3</i>	76
<i>VZMD – Zeichnung, Malerei und Druckgrafik</i>	77
<i>VSTG – Schrift, Typografie und Grafik-Design</i>	78
<i>VIR – Interaktion und Raum</i>	79
<i>VFA – Film und Audio</i>	79
<i>VF – Fotografie Konzeption</i>	80
<i>VIB – Instrumentenbau und Soundinstallation</i>	81
<i>VUX – UX Design im SEP</i>	82
<i>GDIP – Global Digital Innovation Project</i>	83
<i>VOGH – Offenes Gestalten in HTML</i>	83
<i>VHCD – Human-Centred Design: Methoden, Tools, Kritik</i>	84
<i>VMA – Markenarchitektur: Subidentitäten visualisieren</i>	85
<i>VCC – Creative Coding</i>	86
<i>VFG – Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie)</i>	86
<i>VCW – Creative Writing (Text)</i>	87
Anhang	89
<i>Glossar: Abkürzungen und Sprache des Vorlesungsverzeichnisses</i>	89
<i>Glossar: Studien- und Prüfungsleistungen</i>	90
<i>Studien und Prüfungsordnung, gültig ab März 2026</i>	92
<i>Beispielhafter Studienverlaufplan</i>	98

Erläuterungen zum Modulhandbuch

Mit dem Übergang zu neuen Studien- und Prüfungsordnungen ab dem Sommersemester 2026 erfolgt ebenfalls eine Überarbeitung des Vorlesungs- und Veranstaltungsverzeichnisses. Der Einfachheit halber werden alle Veranstaltungen nun grob nach der Modulstruktur der überarbeiteten Studiengänge sortiert, d.h. in den Abschnitten **Grundlagen**, **Aufbau**, **Schwerpunkte**, **Vertiefung** und **Kontexte**. Die neue Studien- und Prüfungsordnung gilt verbindlich für alle Erst- und Zweitsemester, sowie freiwillig für Dritt- und Viertsemester (oder höher), die zur neuen Studien- und Prüfungsordnung wechseln möchten.

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

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

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

.....

Aufbau des Studiums

Das Studium gliedert sich in sieben verschiedene Bereiche, welche zum Teil aufeinander aufbauen, zum Teil den Rahmen des Studiums oder eigenständige Bereiche darstellen: Grundlagen, Aufbau, Schwerpunkte, Vertiefer, Kontextmodule, Praktikum und Abschlussarbeit.

Grundlagenmodule

Die Grundlagen vermitteln das technische, gestalterische, und theoretische Fundament des Studiums. Dieser Bereich ist Voraussetzung für die meisten der folgenden Module; die Grundlagenmodule sollen daher im 1. und 2. Semester absolviert, müssen spätestens aber im 4. Semester abgeschlossen werden.

Die Grundlagenmodule umfassen 52 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 künstlerisch-gestalterischen Module vermitteln die Grundlagen der Gestaltung und bereiten auf die entsprechenden Module des Hauptstudiums vor. Sie ermöglichen den Studierenden, eigenständige künstlerisch-gestalterische Ansätze zu entwickeln. Das designtheoretische Modul vermittelt theoretische, historisch-kulturwissenschaftliche und konzeptionelle Grundlagen von Kunst und Design und bereitet so auf die weiterführenden theoretischen und konzeptionellen Module des Hauptstudiums vor.

Aufbaumodule

Die Aufbaumodule schliessen an die Grundlagen an indem sie in ihren je eigenen Teilbereichen fachliche, methodische und gestalterische Kenntnisse und Kompetenzen aufbauen und vertiefen. Von den sechs Aufbaumodulen müssen drei verschiedene Module belegt werden. Je konkrete Aufbaumodule ermöglichen die anschliessende Belegung bestimmter Schwerpunkte (siehe→ Kapitel «Aufbaumodule»). Die Aufbaumodule sollen zwischen dem 3. und 5. Semester belegt werden.

Schwerpunktmodule

Die Schwerpunktmodule schliessen an die sie ermöglichenden Aufbaumodule an und erlauben eine Spezialisierung und weitere Vertiefung auf dem Weg zur autonomen, gestalterischen Persönlichkeit im Bereich des Kommunikationsdesigns. Insgesamt müssen drei Schwerpunktmodule belegt werden. Die Schwerpunktmodule sollen zwischen dem 4. und 6. Semester belegt werden.

Kontextmodule

Die Kontextmodule stellen den Rahmen des Studiums dar und vermitteln die akademischen, kulturwissenschaftlichen, gesellschaftlichen, rechtlichen, designtheoretischen, (fremd-)sprachlichen und psychologischen Kontexte des Kommunikationsdesigns. Die Auseinandersetzung mit diesen Bezügen bereitet auf den komplexen Alltag sowie die vielfältigen gesellschaftlichen und kulturellen Dimensionen des gestalterischen Wirkens des Kommunikationsdesigns vor. Die Kontextmodule sollen zwischen dem 3. und 7. Semester belegt werden.

Vertiefungsmodule

Vertiefungsmodule ermöglichen die vertiefende Beschäftigung mit ausgewählten, aktuellen oder klassischen Themen in der ganzen fachlichen Breite des Kommunikationsdesigns. Von künstlerischen, über medientechnische, strategische, theoretisch-philosophische bis hin zu experimentellen Zugängen können Studierende ihre Expertise auf individuelle Interessensgebiete angepasst vertiefen und ergänzen. Es müssen insgesamt 30 CP in den Vertiefungsmodulen erreicht werden. Die Vertiefungsmodulen sollen zwischen dem 3. und 6. Semester belegt werden.

Praktikum

Das Praktikum ist ein integraler Bestandteil des Studiums. Es umfasst eine mindestens 100 Präsenztage

dauernde, zusammenhängende praktische Vollzeittätigkeit in einem für den Studiengang einschlägigen Berufsfeld. Das Praktikum soll im 4., 5. oder 6. Semester absolviert werden.

Abschlussarbeit

Die Abschlussarbeit stellt als eigenständige gestalterische Arbeit das erlernte Wissen und Können unter Beweis und bringt die Kompetenzen des Kommunikationsdesigns in Form eines Abschlussprojekts zusammen. Das Thema sowie die Umsetzung sind so zu wählen, dass mindestens zwei Disziplinen/ Bereiche des Kommunikationsdesigns sinnfällig verknüpft werden. Die Abschlussarbeit soll im 7. Semester belegt werden.

Grundlagenmodule

Bewegung und Klang – GBK

Modulbezeichnung		Audiovisuelle Grundlagen
Modulkürzel (neue Ordnung)		GBK
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		1 und 2 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	7	
Modulgewichtung	4	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	210	
	90	Präsenzzeit
	120	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GBK 1, GBK2

Inhalt:

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.

GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1

Modulbezeichnung		Audiovisuelle Grundlagen 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GBK 1
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit

Art der Studienleistung		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Häufigkeit / Dauer	1	PU
Voraussetzungen		jedes Semester
Anrechenbarkeit		keine
		keine

Dozent:in: Christine Schmitt

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

.....

GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2

Modulbezeichnung		Audiovisuelle Grundlagen 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GBK 2
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Lea Staron

Inhalt:

Das Teilmodul hat visuelle und auditive Gestaltungsgrundlagen zum Inhalt und baut auf den Inhalten aus Teil 1 auf. Das Seminar befasst sich mit Aspekten der Wahrnehmung, des Lichts, der Transformation von Raum

in Bildraum, der Bewegung, des Tons, mit Phänomenen der Zeit und der Dramaturgie. Diese werden durch begleitendes Unterrichtsmaterial, Übungen und Diskussion zahlreicher Beispiele ergänzt. Ein komplettes Begleit-Tutorial in einem aktuellen Schnitt- und Effekt-Programm unterstützt die praktische Ebene der Produktion.

Ziele und Kompetenzen:

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

Computertechnik – GCT

Modulbezeichnung		Computertechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GCT
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
Modulgewichtung	3	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GCT 1, GCT 2

Inhalt:

Erlernen der computer-technischen Grundlagen designrelevanter Anwendungen und Techniken für den Print- und den Web-Bereich.

Ziele und Kompetenzen:

Arbeiten mit pixel- und vektororientierten Anwendungen. Grundlagen der Erstellung einfacher Websites mittels HTML und CSS.

GCT1 – Digitale Technik

Modulbezeichnung		Computertechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GCT 1
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	

Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Volker Keipp

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

Beherrschen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen.

GCT2 – Internettechnik

Modulbezeichnung		Internettechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GCT 2
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Arno Richter

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Designwissenschaften – GDW

Modulbezeichnung		Designwissenschaften
Modulkürzel		GDW
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		1 und 2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
Modulgewichtung	3	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/K120
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GDW 1, GDW 2

Inhalt:

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. Vermittlung von Grundkenntnissen aus designhistorischer und designtheoretischer Sicht.

GDW1 – Kunstgeschichte

Modulkürzel		GDW 1
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		1 .Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2,5	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	75	
	30	Präsenzzeit
	45	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester

Voraussetzungen	keine
Anrechenbarkeit	keine

Dozent:in: Rosanna Umbach

Inhalt:

Die Vorlesung möchte Grundlagen einer kritischen Kunstwissenschaft und -geschichte vermitteln. Um historische wie aktuelle Bildformate analysieren und in gesellschaftliche Verhältnisse einbetten zu können, lesen wir gemeinsam Texte, die sich mit Begriffen von Kanon und Künstler_innenschaft auseinandersetzen und erschließen uns darüber zentrale Theorien und Zusammenhänge einer (queer_feministischen) Kunst/Wissenschaft.

Über die Arbeit mit verschiedenen künstlerischen Positionen lernen wir kunstwissenschaftliche Diskurse und Methoden kennen und diskutieren Themen wie Körper und Raum, Gender und Klasse, Arbeit und Politik, die in der Kunst der Moderne ebenso wie in zeitgenössischen Positionen zentrale Aushandlungsfelder darstellen. Gemeinsam wollen wir Ausstellungsdisplays analysieren und das Museum aus einer repräsentationskritischen Perspektive als institutionalisierten Ort der Wissens- und Bildproduktion erforschen: Wer stellt hier dar und wer wird dargestellt? Wie können intersektionale kuratorische Strategien aussehen?

Ziele und Kompetenzen:

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

GDW2 – Kommunikations- und Medientheorie

Modulkürzel		GDW 2
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		1 .Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2,5	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	75	
	30	Präsenzzeit
	45	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

Zurückgegriffen wird auf unterschiedliche Theorieansätze, die alle in Hinblick auf ihre Verwendung als «theoretisches Handwerkszeug» für Kommunikationsdesigner:innen untersucht werden. Die Fragestellungen lauten zum Beispiel: Was ist eine Theorie? Wozu braucht man eine Theorie? Was ist ein

Bild? Was ist ein Text? Wie ist das Verhältnis von Text und Bild zu analysieren? Was ist Kommunikation?
Wie unterscheiden sich Zeichnung, Fotografie und Computerbild voneinander?

Ziele und Kompetenzen:

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

Form und Schrift – GFS

Modulbezeichnung		Form und Schrift
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	10	
Modulgewichtung	5	
SWS	8	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	300	
	120	Präsenzzeit
	180	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GFS1, GFS2, GFS3

Inhalt:

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 Repertoires.
Grundkenntnisse der Semantik der Schrift, der Schriftgeschichte und der Schriftklassifizierung, der Gestaltungsmethodik und der Gestaltungsfunktionalität.

GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1

Modulbezeichnung		Grundlagen der Gestaltung 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS 2
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	2	

SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2

Modulbezeichnung		Grundlagen der Gestaltung 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS 3
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		GFS 2
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt:

Die Studierenden erproben anhand gesellschaftlich aktueller Themen Wissen aufklärend und klar verständlich zu gestalten. Unterschiedliche Darstellungsweisen werden analysiert und besprochen. Begleitet werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen zu aktuellen Designtrends.

Ziele und Kompetenzen:

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

GFS1 – Schrift/Typografie Grundlagen

Modulbezeichnung		Schrift / Typographie Grundlagen
Modulkürzel (neue Ordnung)		GFS 1
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1 Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Harald Priem

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Fototechnik – GFT

Modulbezeichnung		Fototechnik
Modulkürzel		GFT
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		1 und 2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
Modulgewichtung	3	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GFT 1, GFT 2

Inhalt:

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.

GFT1 – Labor- und Kameratechnik

Modulbezeichnung		Labor- und Kameratechnik
Modulkürzel		GFT 1
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		1 . Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Rainer Diehl

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

Grundlagen der Fotografie und derameratechnik sowie in der Schwarz-Weiß-Dunkelkammerarbeit in Theorie und praktischer Übung

GFT2 – Studiotechnik

Modulbezeichnung		Studiotechnik
Modulkürzel		GFT 2
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		2 . Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		GFT 1
Anrechenbarkeit		keine

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

Interaktion – GI

Modulbezeichnung		Interaktion
Modulkürzel (neue Ordnung)		GI
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		1. und 2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	4	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GI 1, GI 2

Inhalt:

Grundkenntnisse der Mechanismen der digitalen Medien und des Design in Interaktiven Medien. Vermittlung der Fähigkeit zu Analyse und Beurteilungen digitaler Medien sowie Verständnis grundlegender Methoden zur Erstellung digitaler Produkte

GI1 – Internetkommunikation

Modulbezeichnung		Internetkommunikation
Modulkürzel (neue Ordnung)		GI 1
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. H. Wöhlbier

Inhalt:

Grundkenntnisse der Funktionsweisen des Internets, online-basierter Medienprodukte und ihrer netzpolitischen Implikationen. Es werden anhand von Videoaufzeichnungen und dokumentarischen Material die geschichtlichen Voraussetzungen und Bedingungen behandelt, die die Entwicklung des Internets bestimmen. Vergangene und/oder aktuelle Trends werden analysiert und Kriterien für Popularisierung erarbeitet. Anhand aktueller Beispiele wird die Entwicklung der interaktiven Medien verfolgt. Begleitend werden Themen wie Free Software Foundation, Open Source, Creative Commons, Datenschutz, Games und Online Marketing behandelt.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets

GI2 – Design digitaler Medien

Modulbezeichnung		Design digitaler Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		GI 2
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	90	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Dozent:in:		Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Publikationstechnik – GPT

Modulbezeichnung		Publikationstechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1. und 2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
Modulgewichtung	3	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	90	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GPT 1, GPT 2, GTP 3

Inhalt:

Theoretische und praktische Einblicke in die verschiedenen professionellen Drucktechniken, so- wohl 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.

GPT1 – Drucktechnik

Modulbezeichnung		Drucktechnik
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT 1
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	30	
	30	Präsenzzeit
	0	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Nadine Zimmer

Inhalt:

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

...manuellen und industriellen Drucktechniken

...der Klärung wichtiger Grundlagen und Fachbegriffe.

...dem Workflow im Netzwerk Gestalter – Druckerei – Dienstleister.

...Anforderungen und Hürden im Produktionsprozess.

...der Qualität und Optimierung von Farbe im Ausdruck.

...den Auswirkungen der Weiterverarbeitung auf das Anlegen von Druckdaten.

...Entwicklung und Eigenheiten verschiedener Bedruckstoffe.

...Geschichte und Entwicklung der Druck- und Satztechnik.

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

...handwerklichen Arbeitsabläufen.

...den Möglichkeiten in der Druckwerkstatt (Nutzung von Werkzeugen und Maschinen).

...der buchbinderischen Weiterverarbeitung.

...den Unterschieden und Qualitäten manueller Drucktechniken.

Ziele und Kompetenzen:

Grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien

GPT2 – DTP-Technik 1

Modulbezeichnung		DTP-Technik 1
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT 2
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis und Anwendung grundlegender typografischer und grafischer Werkzeuge von Indesign

- Verständnis der Bedeutung eines Rastersystems für das Aufräumen und Strukturieren von Information
- Kenntnis der Gestaltpsychologie beim Layouten

GPT3 – DTP-Technik 2

Modulbezeichnung		DTP-Technik 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GPT 3
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		GTP 2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Text und Konzept – GTK

Modulbezeichnung		Text und Konzept
Modulkürzel (neue Ordnung)		GTK
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		1. und 2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	3	
SWS	4	

Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule		GTK 1, GTK 2

Inhalt:

Das Modul Texttheorie und -gestaltung vermittelt die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens sowie des Verfassens wissenschaftlicher Texte im Kommunikationsdesign. Die zentralen Gegenstände des Moduls umfassen Logik und Struktur kritischer Argumentation, Textaufbau sowie Kenntnis verschiedener literarischer Textgattungen im wissenschaftlichen und beruflichen Kontext des Kommunikationsdesigns, Methoden der Textlektüre und des Textverständnisses, den Umgang mit Quellen und Zitation in wissenschaftlichen Texten, sowie Fragen zu Stil, Ausdruck und Schreibweisen. Das Modul legt damit auch die Grundlagen für das Anfertigen schriftlicher Haus- und Abschlussarbeiten.

GTK1 – Einführung ins wissenschaftliche Schreiben

Modulbezeichnung		Einführung ins Wissenschaftliche Schreiben
Modulkürzel (neue Ordnung)		GTK 1
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/CA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnis guter wissenschaftlicher Praxis

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

GTK2 – Kommunikationsstrategie

Modulbezeichnung		Kommunikationsstrategie
Modulkürzel (neue Ordnung)		GTK 2
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse über kommunikationsstrategische Überlegungen, über Berufsbild und Aufgaben des Designs

Zeichnung und Farbe – GZF

Modulbezeichnung	Zeichnung und Farbe
Modulkürzel (neue Ordnung)	GZF
Modulverantwortung	Prof. Schwegler
Platzierung	1. und 2. Semester / Pflichtveranstaltung

Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	10	
Modulgewichtung	5	
SWS	10	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	300	
	150	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/QT/CA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine
Teilmodule:		GZF 1, GZF 2

Inhalt:

Das Modul dient der Entwicklung der eigenen zeichnerischen und malerischen Fähigkeiten. Beziehungen von Figur und Grund, Licht und Schatten, Perspektive, Farbwirkung und Farbkontrasten werden systematisch analysiert und angewandt. Die Wirkungen von Linie, Fläche, Farbe, Struktur und Schraffur werden bewusst gemacht und gezielt eingesetzt. Unterschiedliche Materialien und Techniken werden vorgestellt; sie eröffnen den Studierenden neue Ausdrucksmöglichkeiten. In Exkursionen zu ausgewählten Ausstellungen der Kunst- und Designszene der Region wird ergänzend der gestalterische Reflexionshorizont inhaltlich und formal erweitert.

GZF1 – Zeichnung und Farbe 1

Modulbezeichnung		Zeichnung und Farbe
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF 1
Modulverantwortung		Prof. Schwegler
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Inhalt:

Die Veranstaltung dient der Entwicklung der eigenen zeichnerischen und malerischen Fähigkeiten. Beziehungen von Figur und Grund, Licht und Schatten, Perspektive, Farbwirkung und Farbkontrasten werden systematisch analysiert und in eigene Gestaltungen eingebracht. Die Wirkungen von Linie, Fläche,

Farbe, Struktur und Schraffur werden bewusst gemacht und gezielt eingesetzt. Unterschiedliche Materialien und Techniken werden vorgestellt; sie eröffnen den Studierenden neue Ausdrucksmöglichkeiten. In kurzen Referaten werden ausgewählte künstlerische Positionen in Bezug auf Inhalt und Form analysiert.

Ziele und Kompetenzen:

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

GZF2 – Ausstellungsrezeption

Modulbezeichnung		Ausstellungsrezeption
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF 2
Modulverantwortung		Prof. Schwegler
Platzierung		1. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	1	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	30	
	30	Präsenzzeit
	0	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		QT
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozenten: Prof. Vroni Schwelger, Prof. Frank Göldner

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

GZF3 – Zeichnung und Farbe 2

Modulbezeichnung		Zeichnung und Farbe 2
Modulkürzel (neue Ordnung)		GZF 3
Modulverantwortung		Prof. Schwegler
Platzierung		2. Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	

	90	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		CA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		keine

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler,

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Aufbaumodule

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

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

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

Zuordnung der Aufbaumodule und Schwerpunkte

Module → kombinierbare Schwerpunkte

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

Legende der Modulkürzel (neue Ordnung)

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

Bewegtbild – ABB

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Bewegtbild
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/QT/CA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

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.

ABB1 – Motion Graphics

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Motion Graphics
Modulkürzel (neue Ordnung)		ABB 1
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	
	60	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		M15
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester

Voraussetzungen

Grundlagenmodul Bewegung und Klang

Anrechenbarkeit

MasterstudentInnen mit nur 180 CP

können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.**Inhalt:**

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

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

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

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

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

ABB2 – Filmgeschichte

Modulbezeichnung

Aufbaumodul Filmgeschichte

Modulkürzel (neue Ordnung)

ABB 2

Modulverantwortung

n.n.

Platzierung

3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung

Ort

Präsenz

Veranstaltungsart

Vorlesung

Credits

2

SWS

2

Studien-/Prüfungsaufwand SWS

60

30

30

Präsenzzeit

Selbstlernzeit

Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)

Art der Studienleistung

M15

Häufigkeit / Dauer

1

jedes Semester

Voraussetzungen
Anrechenbarkeit

Grundlagenmodul Bewegung und Klang
MasterstudentInnen mit nur 180 CP
können dieses Modul zum Ausgleich der
fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Design und Schrift – ADS

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Design und Schrift
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADS
Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

Gestalterischer und konzeptioneller Umgang mit Schrift, Typografie und deren Anwendung. Kennenlernen und Anwenden grundlegender Gestaltungsgesetze. Gestaltung von Marken, Zeichen, Signets für Unternehmen, Firmen oder Institutionen. Gestaltung von Schrift und experimenteller Umgang mit Schrift und Typografie. Erstellung praxisnaher Umsetzungen.

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 konkrete Anwendung.

ADS1 – Corporate Design Typografie

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Design und Schrift
Modulkürzel		ADS 1
Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	
	60	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul: Form und Schrift und Grundlagenmodul: Publikationstechnik
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Erik Faulhaber

Inhalt:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

ADS2 – Schrift und Typografie

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Design und Schrift
Modulkürzel		ADS 2
Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul: Form und Schrift und Grundlagenmodul: Publikationstechnik
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Farmer

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Transmedia Design – ATD

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Transmedia
Modulkürzel (neue Ordnung)		ATD
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

Im Zentrum des Moduls steht die Entwicklung und gestalterische Umsetzung einer transmedialen Kampagne mit gesellschaftlicher Relevanz. Dabei werden strategische, gestalterische und technologische Perspektiven miteinander verknüpft, um eine konsistente Kampagnenidee medienübergreifend umzusetzen.

Ziele und Kompetenzen :

Die Studierenden:

- erwerben vertiefte Kenntnisse im Bereich strategischer Auftragskommunikation,
- verstehen die Wirkung von Designprozessen auf gesellschaftliche Wirklichkeitskonstruktionen,
- reflektieren ethische, interkulturelle und politische Aspekte gestalterischer Kommunikation,
- entwickeln ein kritisches Verständnis für aktuelle Debatten im Kommunikationsdesign und die Rolle von Nachhaltigkeit, Werteorientierung und technologischer Innovation

ATD1 – Transmedial Design Basics

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Transmedia
Modulkürzel (neue Ordnung)		ATD 1
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	
	60	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit

Art der Studienleistung		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Häufigkeit / Dauer	1	PA
Voraussetzungen		jedes Semester
Anrechenbarkeit		keine
		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

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

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

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

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

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

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

ATD2 – Transmedial Theorie

Modulbezeichnung	Aufbaumodul Transmedia
Modulkürzel (neue Ordnung)	ATD 2
Modulverantwortung	n.n.
Platzierung	3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung

Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

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

Behandelt werden Ansätze aus den Bereichen:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

- kennen zentrale Theorien und Modelle der strategischen und transmedialen Kommunikation,
- analysieren Kampagnen unter gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Gesichtspunkten,
- erkennen die impliziten Machtstrukturen und Gestaltungsentscheidungen, die öffentliche Wirklichkeit mitprägen,
- entwickeln ein reflektiertes Verhältnis zur eigenen Rolle als Kommunikationsdesigner:in,
- verstehen die Dynamik digitaler Plattformen, Zielgruppenadressierung und emotionaler Gestaltungsmuster,
- setzen sich kritisch mit Werteorientierung, ethischer Verantwortung und Nachhaltigkeit im Kommunikationsdesign auseinander,
- können theoretische Einsichten in praxisorientierte Konzeption und Projektentwicklung übersetzen.

Digitale Medien – ADM

Modulbezeichnung		Aufbaumodul digitale Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Computertechnik und Grundlagenmodul Interaktion
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

Methoden und Techniken sowie Hard- und Software, mit denen zeitgemäß interaktive Medien und Service analysiert, konzipiert und gestaltet werden.

Ziele und Kompetenzen:

Wesentliche praktische Fertigkeiten im Gestalten interaktiver Medien im prozessorientierten und technischen Bereich

ADM1 – Information und Kommunikation

Modulbezeichnung		Aufbaumodul digitale Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM 1
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	
	60	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester

Voraussetzungen

Grundlagenmodul Computertechnik und
Grundlagenmodul Interaktion**Dozent:in:** Stefan Apfel**Inhalt:**

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

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnisse technischer Grundlagen der Gestaltung komplexer Interfaces

ADM2 – Interface und Vernetzung

Modulbezeichnung		Aufbaumodul digitale Medien
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM 2
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Computertechnik und Grundlagenmodul Interaktion

Dozent:in: Christian Fernandez**Inhalt:**

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

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in Usability-Engineering und User Experience

Fotografie – AF

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Fotografie
Modulkürzel (neue Ordnung)		AF
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Fototechnik und Grundlagenmodul Designwissenschaften
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

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 zu selbstständigem, reflektiertem und kompetentem Umgang mit dem Medium Fotografie.

AF1 – Foto Design

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Fotografie
Modulkürzel		AF 1
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	4	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	120	
	60	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester

Voraussetzungen	Grundlagenmodul Fototechnik und Grundlagenmodul Designwissenschaften
Anrechenbarkeit	MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Anna Ackermann

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

AF2 – Fotografiegeschichte

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Fotografie
Modulkürzel		AF 2
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		Referat
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Fototechnik und Grundlagenmodul Designwissenschaften
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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

Inhalt:

Geschichte der Fotografie und ihre Bedeutung im gestalterischen Diskurs.

Ziele und Kompetenzen:

- Kenntnisse der Fotografiegeschichte als Grundlage eigener gestalterischer Arbeit
- Entwicklung der Sprache, Ausdrucksfähigkeit, Genauigkeit historischer Beobachtung

- Fähigkeit zur Diskussion und Präsentation fotografiegeschichtlicher Gegenstände und ihrer Zusammenhänge

Kommunikation im Raum – AKR

Modulbezeichnung		Aufbaumodul Kommunikation im Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		ADM
Modulverantwortung		Prof. Kim
Platzierung		3. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar
Credits	6	
Modulgewichtung	6	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	180	
	90	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PU/PA
Häufigkeit / Dauer	1	jedes Semester
Voraussetzungen		Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe und Grundlagenmodul Interaktion
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Inhalt:

Das Aufbaumodul vermittelt, aufbauend auf gestalterische Grundlagen des Kommunikationsdesigns erweiterte Grundlagen der räumlichen Gestaltung anhand einer praktischen Aufgabe.

Ziele und Kompetenzen:

Die Lernziele bestehen im Basiswissen zum Raumentwurf und seiner gestalterischen Umsetzung. Die Studierenden lernen die Konzeption von Raumentwürfen unter anderem mit einem Einblick in die Raumdramaturgie, Mensch und Maß, Plandarstellung, Arbeit mit Maßstäben, Modellbau, Materialkunde, Konstruktion, Addition von Raum und Medien, Ausstellungsumsetzung und der Entwurfspräsentation.

Schwerpunktmodule

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

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

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

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

Zuordnung der Aufbaumodule und Schwerpunkte

Module → vorausgesetzte Aufbaumodule

SAD	→	ADS oder ADW
SBR	→	ABB
STD	→	ATD oder ADM
STRD	→	ATD oder ADM
SF	→	AF
SGD	→	ADS oder ADW
SIM	→	ADM oder AKR
SKR	→	AKR oder ADM

Legende der Modulkürzel

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

In der Regel werden die Schwerpunktmodule nach folgendem Muster angeboten. Abweichungen, z.B. bei Angeboten aus anderen Fakultäten sind zulässig.

Das aktuelle Angebot kann dem jeweiligen kommentierten Vorlesungsverzeichnis entnommen werden. Über Angebot und Inhalt entscheidet der Fakultätsrat aufgrund eines Vorschlags der Studienkommission.

Muster Schwerpunktmodul

Modulbezeichnung		MusterX
Modulkürzel (neue Ordnung)		SMX
Modulverantwortung		Verschiedene Prof.
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul AXM
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen

Dozent:In: Verschiedene

SBR – Bewegung und Raum

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Bewegung und Raum
Modulkürzel (neue Ordnung)		SBR
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar /Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul ABB
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozentin: n.n.

Inhalt:

Das Modul bietet eine umfassende Einführung in die Gestaltung und Produktion audiovisueller Medienformate mit besonderem Fokus auf interaktive, immersive und zukunftsweisende Erzählformen.

Es verbindet technische Grundlagen mit konzeptionellem Denken und experimenteller Praxis – von klassischen Bewegtbildformaten bis hin zu VR/AR-Erfahrungen, KI-generierten Bildwelten, smarten Räumen und non-linearem Storytelling.

Im Rahmen projektbasierter Lehre setzen sich Studierende mit der Transformation von Raum in Bildraum, der Inszenierung von Zeit, Licht und Dramaturgie sowie mit der Konzeption und Umsetzung multimedialer Inhalte auseinander.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Produktion von Social-Media-Formaten, Trailern, Animationen und interaktiven Interfaces. Theoretische Einblicke in Filmgeschichte, Montage, mise-en-scène sowie die Analyse gegenwärtiger Medienpraktiken und -technologien (z. B. Promptographics) ergänzen die praktische Arbeit.

Das Modul versteht sich als Schnittstelle zwischen audiovisueller Gestaltung, Raum- und Interactive Design und integriert aktuelle Fragen rund um Gestaltung, Technologie, Ethik und kulturelle Wirksamkeit.

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

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

- klassische und computergestützte Techniken der Bewegtbildproduktion sicher anzuwenden (Kamera, Licht, Ton, Schnitt, Postproduktion),
- audiovisuelle Konzepte für Social Media, Film, Musikvideo, Trailer oder interaktive Formate zu entwickeln und mediengerecht umzusetzen,
- immersive Medienerlebnisse in VR/AR-Kontexten zu gestalten und narrative Räume zu planen,
- interaktive, nicht-lineare Erzählformen zu entwerfen und mit digitalen Tools zu realisieren,

- neue Technologien wie KI-generierte Bildwelten, virtuelle Kameras und Prompt Engineering gestalterisch und kritisch einzusetzen,
- die Rolle von Bild, Ton, Rhythmus und Dramaturgie in der Raum- und Mediengestaltung zu reflektieren,
- im Team komplexe Medienprojekte zu planen, organisieren und verantwortungsvoll umzusetzen,
- historische, medientheoretische und gesellschaftliche Zusammenhänge audiovisueller Gestaltung zu analysieren,
- sich gestalterisch und konzeptionell im Feld zwischen Design, Technologie und kultureller Praxis zu positionieren.

Besonderheiten:

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

STD – Transmedia Design

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Transmedia Design
Modulkürzel		STD
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul ABB oder ATS
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

Im Zentrum des Moduls steht die strategische Entwicklung und gestalterische Umsetzung einer transmedialen Kampagne mit gesellschaftlicher Relevanz.

Im Rahmen eines praxisorientierten Semesterprojekts entwickeln Studierende in Zweiertteams ein realistisches Kommunikationsszenario. Dabei werden gestalterische, analytische und technologische Perspektiven miteinander verknüpft, um eine medienübergreifend konsistente Kampagnenidee zu realisieren.

Die Projektarbeit beginnt mit einer intensiven Recherche- und Analysephase aktueller Kampagnen – national wie international – mit besonderem Fokus auf visuelle Narration, Social-Media-Strategien, politische Relevanz und ethische Kommunikation. Erkenntnisse aus dieser Phase werden in Präsentationen vorgestellt und kritisch diskutiert.

In der anschließenden Umsetzungsphase erarbeiten die Teams ihre Kampagne in Bezug auf Konzept, Bildsprache, Tonalität/Textstil, Kanalstrategie und Prototyping. Dabei werden digitale Tools, Plattformmechaniken und aktuelle technologische Mittel – einschließlich KI-gestützter Formate – gezielt eingesetzt.

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

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

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

- gesellschaftlich relevante Inhalte in transmediale Kommunikationsstrategien zu überführen und in realitätsnahe Szenarien zu übertragen,
- ganzheitliche Kampagnenkonzepte zu entwickeln, die konzeptuell, visuell und sprachlich kohärent über mehrere Kanäle hinweg funktionieren,

- Methoden der Zielgruppenanalyse, Wettbewerbsanalyse und Kampagnenwirkung fundiert anzuwenden,
 - digitale und KI-gestützte Werkzeuge im Bereich Medienproduktion, Visualisierung und Distribution professionell einzusetzen,
 - die gesellschaftliche, politische und kulturelle Wirkung von Designprozessen zu analysieren und gestalterisch zu adressieren,
 - ethische, interkulturelle und nachhaltige Perspektiven in die Kommunikationsarbeit zu integrieren,
 - im Team Kommunikationsprojekte eigenverantwortlich zu planen, umzusetzen und zu evaluieren,
 - ein reflektiertes und kritisches Verständnis aktueller Entwicklungen im Kommunikationsdesign zu entwickeln – insbesondere in Bezug auf Werteorientierung, Plattformlogiken und die Rolle neuer Technologien.
-

STRD – Transformation Design

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Transformation Design
Modulkürzel		STRD
Modulverantwortung		Prof. Kolaschnik
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul ABB, ABW, ATM, ATD oder ATS
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden
CP belegen.		

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Inhalt:

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

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

Die Studentinnen und Studenten dieses Brand Design Kurses werden...

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

...experimentell eine Marke mithilfe von KI/AI entwickeln

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

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

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

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

- Exemplarische Visualisierung in ausgewählten Medien.
 - Einsicht in die Bedeutung von Teamarbeit, Kooperation und Aufgabenteilung.
 - Strukturierung und Durchführung einer Kreativ-Präsentation.
 - Geben und Nehmen von konstruktiver Kritik.
-

SF – Fotografie

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Fotografie
Modulkürzel		SF
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul AF
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

SGD – Grafik-Design

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Grafik Design
Modulkürzel		SGD
Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul ABB, ATD oder ATS
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Farmer.

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

SIM – Interaktive Medien

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Interaktive Medien
Modulkürzel		SIM
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul AKR oder ADM
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. H. Wöhlbier

Inhalt:

Veranstaltungsbeschreibungen folgen in Kürze und auch im Discord Channel sim-ss24-habu:
<https://discord.com/channels/754295224628674611/1198002751242780774>

Invite: <https://discord.gg/PwUY8UPnUw>

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

SKR – Kommunikation im Raum

Modulbezeichnung		Schwerpunkt Kommunikation im Raum
Modulkürzel		SKR
Modulverantwortung		Prof. Kim
Platzierung		4. Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	8	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		Aufbaumodul ADM oder AKR
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen

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

Inhalt:

Im Schwerpunkt Kommunikation im Raum werden umfangreichere räumliche Projekte entworfen und umgesetzt. Dies können sowohl reale gebaute Strukturen wie z.B. Pavillons oder Ausstellungen sein, als auch VR oder AR Räume, die mit Game Engines oder auch KI erstellt werden."

Ziele und Kompetenzen:

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

Kontextmodule

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

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

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

Alltag und Lebenswelt –KAL

Modulbezeichnung		Kontextmodul Alltag und Lebenswelt
Modulkürzel		KAL
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		6.Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		CA, QT, K 120, R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule:		KALV, KALS

Inhalt:

Das Modul vermittelt die sozialen, gesellschaftlichen und lebensweltlichen Kontexte des Kommunikationsdesigns als Grundlage und wesentlicher Reflexionszusammenhang jedes Designs. In kritischer Perspektive werden an wechselnden, aktuellen Themen und Gegenständen die soziologischen und sozialphilosophischen Dimensionen gestalterischer Arbeit beleuchtet. Das Modul besteht aus einer Vorlesung und einem begleitenden Lektüreseminar. Beide Teilmodule müssen im selben Semester belegt werden. Das Modul wird in der Regel jedes Semester angeboten.

KALV – Soziologie des Alltages (Vorlesung)

Modulbezeichnung		Alltag und Lebenswelt
Modulkürzel		KAL V
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		6.Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		CA, K 120
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

KALS – Soziologie des Alltags (Seminar zur Vorlesung)

Modulbezeichnung		Alltag und Lebenswelt
Modulkürzel		KAL S
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	

	60	Präsenzzeit
	0	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		QT, R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

Designtheorie – KTD

Modulbezeichnung		Kontextmodul Designtheorie
Modulkürzel		KTD
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-7..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	8	
Modulgewichtung	5	
SWS	6	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	240	
	90	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		HA, K 120, R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule		KDT1, KDT2

Das designtheoretische Modul vermittelt klassische und aktuelle theoretische, philosophische und gesellschaftskritische Ansätze der Designtheorie. Es dient der Aneignung grundlegender und erweiterte Kenntnisse in den Kontexten von Medien, Design und Gesellschaft und dient als Grundlage für eine medienreflexive Designpraxis.

KDT1 – Erweiterung Kommunikations- und Medientheorie

Modulbezeichnung		Kommunikation und Medientheorie
Modulkürzel		KDT 1
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	3	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	45	Präsenzzeit
	45	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		HA, K 120
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Klenk

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

KDT2 – Bild- und Medientheorie

Modulbezeichnung		Bild und Medientheorie
Modulkürzel		KDT 2
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		4.-7..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	5	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	45	Präsenzzeit
	105	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Annie Kurz

Inhalt:

Das Teilmodul vermittelt klassische und aktuelle Bild- und Medientheorien und zeigt an exemplarischen Gegenständen die Praxis der theoretischen Analyse. Bild- und Medienbegriffe werden in ihrem gesellschaftlichen und historischen Kontext kritisch reflektiert sowie zur Kulturindustrie heutiger Gesellschaft in Bezug gesetzt. Semiotische, medien- und kunsttheoretische Ansätze werden vorgestellt. Analytische und kritische Fähigkeiten werden sich wechselseitig vermittelnd erlernt und geübt.

Ziele und Kompetenzen:

Aneignung semiotischer, design- und medientheoretischer Grundlagen; Erlernen analytischer und kritischer Fähigkeiten im gesellschaftlichen und medialen Kontext von Kunst und Design; Lesefähigkeit von Bildsprachen; Verständnis medialer Vermittlungsweisen.

Experimentalität – KE

Modulbezeichnung		Kontextmodul Experimentalität
Modulkürzel		KE
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-7..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		HA, PA,QT, R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule		KEV, KES

Das Modul vermittelt die theoretischen, methodologischen und praktischen Kontexte experimentellen Arbeitens zwischen Kunst, Design und Wissenschaften. Die Haltung der Experimentalität wird als Grundlage gestalterischer wie Erkenntnis suchender Prozesse verstanden und in den (erkenntnis-)theoretischen, empirisch-methodischen und praktischen Dimensionen entwickelt. Dabei geht es auch um die Praxis des akademisch-künstlerischen Zusammenlebens an Hochschulen, in den Künsten und in durch diese beeinflussten Bereichen. Methoden und Theorien künstlerischer Forschung sowie kritisch-kulturwissenschaftlicher Reflexion werden als Rahmen spekulativer Ansätze und Verfahren des Designs vermittelt.

KEV – Experimental everything (Vorlesung)

Modulbezeichnung		Experimentalität Vorlesung
Modulkürzel		KEV
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-7..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	3	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		HA, PA,
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine

Anrechenbarkeit

MasterstudentInnen mit nur 180 CP
können dieses Modul zum Ausgleich der
fehlenden CP belegen.

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

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

KES – Experimental everything (Seminar zur Vorlesung)

Modulbezeichnung		Experimentalität Seminar
Modulkürzel		KES
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-7..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Seminar
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		QT/R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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

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

müssen semesterbegleitend dokumentiert, befragt und gesammelt werden. Dies stellt die gemeinsame Prüfungsleistung von Vorlesung und Seminar dar!

Jetzt neu: mit 80% weniger Lektüre.

Ziele und Kompetenzen:

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

Psychologie – KP

Modulbezeichnung		Kontextmodul Psychologie
Modulkürzel		KP
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Modulgewichtung	5	
Credits	5	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	45	Präsenzzeit
	45	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		HA, PA,
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule		KPV, KPS

Inhalt: Siehe Fakultät für Sozialwesen

Ziele und Kompetenzen:

Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie.

KPV – Psychologie Vorlesung

Modulbezeichnung		Kontextmodul Psychologie
Modulkürzel		KPV
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	5	

SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
Art der Studienleistung		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Häufigkeit / Dauer	1	K 45, R
Voraussetzungen		Jedes Semester
Anrechenbarkeit		keine
		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Dr. Dos Santos Stubbe

Inhalt: Siehe Fakultät für Sozialwesen

Ziele und Kompetenzen:

Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie.

KPS – Psychologie Seminar

Modulbezeichnung		Kontextmodul Psychologie
Modulkürzel		KPS
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	1	
SWS	1	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	30	
	15	Präsenzzeit
	15	Selbstlernzeit
Art der Studienleistung		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Häufigkeit / Dauer	1	QT
Voraussetzungen		Jedes Semester
Anrechenbarkeit		keine
		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Dr. Dos Santos Stubbe

Inhalt: Siehe Fakultät für Sozialwesen

Ziele und Kompetenzen:

Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie.

Recht und Existenzgründung – KR

Modulbezeichnung		Kontextmodul Recht und Existenzgründung
Modulkürzel		KR
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Modulgewichtung	5	
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	60	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		K20, K120
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule		KR1, KR2

Allgemeine und spezifische rechtliche Grundlagen im beruflichen Feld des Kommunikationsdesigns

.....

KR1 – Recht Grundlagen

Modulbezeichnung		Kontextmodul Recht und Existenzgründung
Modulkürzel		KR 1
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		K20,
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

- Allgemeine Rechtsgrundlagen, Handelsrecht, Kaufmannseigenschaft, Werkvertrag des BGB -

Urheberrecht

- Geschmacksmusterrecht sowie europäisches Geschmacksmusterrecht
- Markenrecht sowie europäisches Markenrecht
- Patentrecht und Gebrauchsmusterrecht
- Abrechnungswesen des Designers

Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in designrelevanten Rechtsgebieten

.....

KR2 – Recht und Existenzgründung

Modulbezeichnung		Kontextmodul Recht und Existenzgründung
Modulkürzel		KR 2
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		K 120,
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		KR 1
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

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

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

Ergänzt wird das Modul durch praxisnahe Einblicke in Themen wie **Freiberuflichkeit versus Gewerbe**, **Pitch-Prozesse**, **Lizenzmodelle**, **Schutz geistigen Eigentums**, sowie **strategisches Selbstmarketing**. Optional: Gastvorträge von Gründer:innen, Jurist:innen und Vertreter:innen aus Gründungsförderung (z. B. Startup- oder Inkubatoren-Netzwerke).

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

Die Studierenden:

- kennen rechtliche Grundlagen für den Einstieg in die berufliche Selbstständigkeit,
- verstehen die Unterschiede zwischen freiberuflicher Tätigkeit und gewerblichen Strukturen,
- können kreative Leistungen vertraglich absichern und rechtlich fundiert kalkulieren,

- wissen, wie Urheberrechte, Nutzungsrechte und Marken geschützt und verhandelt werden,
- entwickeln ein Verständnis für unternehmerische Planung (Business Model Canvas, Finanzplanung),
- sind in der Lage, geeignete Förder- und Finanzierungsinstrumente für kreative Gründungsideen zu identifizieren und anzuwenden,
- reflektieren die Rolle von Verantwortung, Transparenz und Fairness in Honorarverhandlungen,
- gewinnen Sicherheit im professionellen Umgang mit Auftraggeber:innen, Agenturen und öffentlichen Institutionen,
- entwickeln erste eigene Geschäfts- oder Angebotsmodelle mit Bezug zur eigenen gestalterischen Identität.

Schreiben und Präsentieren – KSP

Modulbezeichnung		Kontextmodul Schreiben und Präsentieren
Modulkürzel		KSP
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Modulgewichtung	5	
Credits	5	
SWS	5	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	75	Präsenzzeit
	75	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		KA, HA, PU
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.
Teilmodule		KSP1, KSP2

Inhalt:

Das Modul schliesst an das Grundlagenmodul zu Text und Strategie an, indem es vertiefend in die Techniken, Mittel und Fragen der schriftsprachlichen Textgestaltung (Stil, Ausdruck, Konventionen) einführt. Schwerpunkt sind hier wissenschaftliche, fachliche oder sachliche Texte, jedoch auch Experimente mit Stil und Ausdruck an den Grenzen der Textgattungen. Im zweiten Teilmodul werden Fragen der Präsentationstechnik, der Rhetorik, der Körpersprache und der mündlichen Vermittlung und Darstellung behandelt

KSP1 – Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen

Modulbezeichnung	Schreiben und Präsentieren
Modulkürzel	KSP 1
Modulverantwortung	Prof. Klenk
Platzierung	3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort	Präsenz

Veranstaltungsart		Seminar
Credits	3	
SWS	3	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	90	
	30	Präsenzzeit
	60	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		KA, HA,
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

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

KSP2 – Präsentationstechnik

Modulbezeichnung		Schreiben und Präsentieren
Modulkürzel		KSP 2
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Credits	2	
SWS	2	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	60	
	30	Präsenzzeit
	30	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		KA, HA, PU
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Simone Müller

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

Ziel der Unterrichtseinheit ist die Optimierung des persönlichen Auftretens bei Präsentationen. Nach dem direkten Erfahren der Probleme vor und während einer Präsentation wird den Studierenden anhand einfacher Übungen aus Körper-, Stimm- und Schauspieltechniken die Möglichkeit geben, gezielt am persönlichen Auftreten zu arbeiten.

English for Designer – KFS

Modulbezeichnung		Kontextmodul English for Designer
Modulkürzel		KFS
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		3.-6..Semester / Pflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Vorlesung
Modulgewichtung	5	
Credits	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		K90 / R
Häufigkeit / Dauer	1	Jedes Semester
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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

Inhalt:

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

Ziele und Kompetenzen:

Kenntnisse einer Fremdsprache auf Stufe 2

Vertiefungsmodule

/ Wahlpflichtmodule

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

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

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

In der Regel werden die Vertiefungsmodule nach folgendem Muster angeboten. Abweichungen, z.B. bei Angeboten aus anderen Fakultäten sind zulässig.

Das aktuelle Angebot kann dem jeweiligen kommentierten Vorlesungsverzeichnis entnommen werden. Über Angebot und Inhalt entscheidet der Fakultätsrat aufgrund eines Vorschlags der Studienkommission.

Muster Vertiefungsmodul

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul X
Modulkürzel		VX
Modulverantwortung		ProfessorInnen der Fakultät
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Verschiedene

VRW – Raumdesign/Werkschau

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Raumdesign/ Werkschau
Modulkürzel		VRW (ehem. VKE/FP2)
Modulverantwortung		Prof. Götz
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt:

Der Käfig ist geöffnet! — Auch 2025 ist im Mannheimer Kunstverein wieder geplant die besten Semester- und Abschlussarbeiten der Fakultät zu präsentieren und dabei neuartige Ausstellungssysteme umzusetzen, die über das normale Maß studentischer Showrooms hinausgehen und Besonderes schaffen: Die Werkschau der Mannheimer Design-Studierenden versteht sich nicht nur als reine Leistungsschau der Fakultät, sondern als Ort der Inspiration und Diskussion.

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

Ziele und Kompetenzen:

- Konzeption und Planung von ungewöhnlichen Ausstellungskonzepten im Raum
- Projektmanagement
- Umgang mit Grundrissen
- Präsentationstechniken

VFA – Creative Filmmaking

Modulbezeichnung		Creative Filmmaking
Modulkürzel		VFA
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		4., 4., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit

	90	Selbstlernzeit Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Tobias Gallé

Inhalt: Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen'

Das bewusste Wahrnehmen von „Bewegten Bildern“ und die Sensibilisierung für die Möglichkeiten filmischer Erzählformen stehen im Mittelpunkt des Creative Filmmaking-Kurses. Der Kurs ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Abschnitt werden Filme und Filmausschnitte verschiedenster Genres vorgestellt und mit den Studierenden besprochen und analysiert.

Das Spektrum reicht hierbei von „Werbefilm bis Western“.

Zusätzlich werden anhand zahlreicher Beispiele Theorie und Grundsätze des Filmemachens erörtert und erklärt, mit dem Ziel, dass sich die Teilnehmenden ein Repertoire an filmischen Techniken und Stilen aneignen, die im zweiten Teil des Kurses dann auf deren eigene Werke angewendet werden können.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse filmischer Erzählformen.

Der gegenseitige Austausch und das Erlernen von Kritikfähigkeit und der Formulierung von konstruktiver Kritik sind fundamentale Bestandteile des Kurses.

VCL – Wissenschaftspodcasts im ComLab

Modulbezeichnung		ComLab
Modulkürzel		VCL
Modulverantwortung		Prof. Kolaschnik
Platzierung		4., 4., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozenten: Prof. Axel Kolaschnik, Karsten Kammholz

Inhalt:

Konzeption und Entwicklung einer Podcast-Reihe zur Vermittlung wissenschaftlicher Inhalte der Universität Mannheim und der Hochschule Mannheim. Eingebettet in das Transferprojekt TRANSFORMA. Initiiert vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung.

- Kennenlernen des technischen Equipments der Podcast-Produktion
- Recherche, Konzeption und Produktion von Podcasts in redaktionellem Teamwork

VSB – Storyboard

Modulbezeichnung		Storyboard
Modulkürzel		VSB
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Martina 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.

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.

VFS – 3D Visualisierungen für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

Modulbezeichnung	3 D Visualisierung
Modulkürzel	VFA
Modulverantwortung	n.n.
Platzierung	4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung

Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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.

VDF – Forschung im Design

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Forschung im Design
Modulkürzel		VDF
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA/R
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP

können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Klenk

Inhalt:

Zu wechselnden Schwerpunkten werden Formen der Forschung im Design vorgestellt und an exemplarischen Inhalten diskutiert. Das Modul vermittelt vertiefende Kenntnis designwissenschaftlicher Forschung, Kritik und Beurteilung aktueller wissenschaftlicher oder ästhetischer Zugänge, behandelt Fragen zu Erkenntnistheorie und Methodologie (künstlerischen) Forschens im Design, vertiefende Kenntnis philosophischer Fragen zu Ästhetik, Kunsttheorie sowie Fähigkeiten zu Konzeption und Durchführung eigener (künstlerischer) Forschungsprojekte.

Das Modul vermittelt dabei ebenfalls akademische Formen des Diskurses und Zusammenlebens an Hochschulen und reflektiert deren Bedeutung für Gesellschaft und Kultur. Gegenstände können ästhetische, methodologische, philosophische, kunsthistorische, pädagogische, sozialpsychologische, materialkundliche, ökonomische, rechtliche, ökologische, kulturelle, akademische oder utopische Aspekte fokussieren.

Ziele und Kompetenzen:

Aneignung und Aufarbeitung von Quellentexten und Sekundärliteratur unterschiedlicher Autorinnen und Autoren, Fähigkeit zu Kritik und Argumentation wissenschaftlicher Forschung, Entwicklung eigener Zugänge und Designs zu Fragen der Forschung im Design. Akademische Praxis des Zusammenlebens

VTD – Transformation Design

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Transformation Design
Modulkürzel		VTD (ehem. VKD)
Modulverantwortung		Prof. Kolaschnik
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Kolaschnik

Inhalt:

Vertiefung des Verständnisses von AI/KI-Tools im Kommunikationsdesign und in der Markenentwicklung. Experimenteller Umgang mit Markenkommunikation mithilfe von KI/AI.

Ziele und Kompetenzen:

Vertiefung folgender Kompetenzen für die eigenständige Konzeption und Gestaltung zeitgemäßer Markenkommunikationskampagnen:

- 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.

VRG1 – Redaktion und Gestaltung 1

Modulbezeichnung		Redaktion und Gestaltung 1
Modulkürzel		VRG 1
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Studentische Selbstorganisation

Inhalt:

In diesem Modul ist vorgesehen, dass Studierende sich einer studentischen, gestalterischen Initiative anschließen, die einen wesentlichen Teil des Lebens der Fakultät ausmachen (z.B. KOMMA, Werkschau, dotmov, Captcha, Comlab, etc.). Ebenfalls möglich sind Projekte im Rahmen fakultätsübergreifender hochschulpolitischer Initiativen, welche in einem Semester erarbeitet und umgesetzt werden (z.B. Projekte in studentischen Arbeitskreisen, etwa dem AK Nachhaltigkeit, dem Green Office, etc.). Hier sollen alle Fähigkeiten, Kompetenzen und Kenntnisse des bisherigen Studiums in der konkreten Zusammenarbeit frei entfaltet und eigenständig weiterentwickelt werden. Das Modul trägt auch zu einem Verständnis der Designbranche als Gemeinschaft bei und bietet zugleich die Möglichkeit, studentisches (und auch hochschulpolitisches) Engagement zu unterstützen.

Ziele und Kompetenzen

- Eigenständiges, projektbezogenes Arbeiten in Gruppen
- Zeit- und Projektmanagement
- Entwicklung eigener gestalterischer Perspektiven in projektbasierter Arbeit
- Vertiefung gestalterischer und konzeptioneller Fähigkeiten in der Praxis

VRG2 – Redaktion und Gestaltung 2

Modulbezeichnung		Redaktion und Gestaltung 2
Modulkürzel		VRG 2
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Studentische Selbstorganisation

Inhalt:

In diesem Modul ist vorgesehen, dass Studierende sich einer studentischen, gestalterischen Initiative anschließen, die einen wesentlichen Teil des Lebens der Fakultät ausmachen (z.B. KOMMA, Werkschau, dotmov, Captcha, Comlab, etc.). Ebenfalls möglich sind Projekte im Rahmen fakultätsübergreifender hochschulpolitischer Initiativen, welche in einem Semester erarbeitet und umgesetzt werden (z.B. Projekte in studentischen Arbeitskreisen, etwa dem AK Nachhaltigkeit, dem Green Office, etc.). Hier sollen alle Fähigkeiten, Kompetenzen und Kenntnisse des bisherigen Studiums in der konkreten Zusammenarbeit frei entfaltet und eigenständig weiterentwickelt werden. Das Modul trägt auch zu einem Verständnis der Designbranche als Gemeinschaft bei und bietet zugleich die Möglichkeit, studentisches (und auch hochschulpolitisches) Engagement zu unterstützen.

Ziele und Kompetenzen

- Eigenständiges, projektbezogenes Arbeiten in Gruppen
- Zeit- und Projektmanagement
- Entwicklung eigener gestalterischer Perspektiven in projektbasierter Arbeit
- Vertiefung gestalterischer und konzeptioneller Fähigkeiten in der Praxis

VRG3 – Redaktion und Gestaltung 3

Modulbezeichnung		Redaktion und Gestaltung 3
Modulkürzel		VRG 3
Modulverantwortung		Studiendekanat
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung

Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Studentische Selbstorganisation

Inhalt:

In diesem Modul ist vorgesehen, dass Studierende sich einer studentischen, gestalterischen Initiative anschließen, die einen wesentlichen Teil des Lebens der Fakultät ausmachen (z.B. KOMMA, Werkschau, dotmov, Captcha, Comlab, etc.). Ebenfalls möglich sind Projekte im Rahmen fakultätsübergreifender hochschulpolitischer Initiativen, welche in einem Semester erarbeitet und umgesetzt werden (z.B. Projekte in studentischen Arbeitskreisen, etwa dem AK Nachhaltigkeit, dem Green Office, etc.). Hier sollen alle Fähigkeiten, Kompetenzen und Kenntnisse des bisherigen Studiums in der konkreten Zusammenarbeit frei entfaltet und eigenständig weiterentwickelt werden. Das Modul trägt auch zu einem Verständnis der Designbranche als Gemeinschaft bei und bietet zugleich die Möglichkeit, studentisches (und auch hochschulpolitisches) Engagement zu unterstützen.

Ziele und Kompetenzen

- Eigenständiges, projektbezogenes Arbeiten in Gruppen
- Zeit- und Projektmanagement
- Entwicklung eigener gestalterischer Perspektiven in projektbasierter Arbeit
- Vertiefung gestalterischer und konzeptioneller Fähigkeiten in der Praxis

VZMD – Zeichnung, Malerei und Druckgrafik

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Zeichnung, Malerei und Druckgrafik
Modulkürzel		VZMD
Modulverantwortung		Prof. Schwegler
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA/R

Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Schwegler

Inhalt:

Selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer mehrteiligen grafischen oder malerischen Arbeit. Ausgangspunkt für die Gestaltung ist jeweils ein aktuelles Thema, dessen Facetten im Kurs durch Referate beleuchtet werden. Konzepte, Skizzen, Studien und Entwürfe werden im Einzelgespräch und im Plenum diskutiert.

Ziele und Kompetenzen:

Vertiefung und Erweiterung von spezifischen grafischen und malerischen Fähigkeiten. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache.

VSTG – Schrift, Typografie und Grafik-Design

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Schrift, Typografie und Grafik-Design
Modulkürzel		VSTG
Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Farmer

Inhalt:

‘Vertiefende Kenntnisse und Kompetenzen in Entwurf, Konzeption, Planung und Ausarbeitung gestalterischer Arbeiten in Schrift und Grafik-Design; inhaltliche Schwerpunkte können von Schrift, Typografie, über Plakat bis zu Editorial Design und ihren digitalen Anwendungen reichen.

Ziele und Kompetenzen:

Verständnis für Qualität von Schrift, Typografie und Grafik-Design erarbeiten. Vertiefendes Verständnis des Zusammenspiels der verschiedenen Teildisziplinen des Grafik-Designs. Entwicklung eines eigenen ästhetischen Empfindens als wesentliche Kompetenz gestalterischen Arbeitens.

VIR – Interaktion und Raum

Modulbezeichnung		Interaktion und Raum
Modulkürzel		VIR
Modulverantwortung		Prof. Kim,
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozenten: Prof. Kim, Prof. Wöhlbier

Inhalt:

Experimentelle, multisensorische räumliche Installationen; urbane Interventionen; Gestaltung und Entwicklung immersiver Räume; vertiefende Kenntnis in der Konzeption interaktiver Medien; experimentelle, explorative Entwicklung interaktiven Designs.

Ziele und Kompetenzen:

Kompetenzen in der Konzeption und Entwicklung komplexer und medialer Räume und Interaktiver Umgebungen und Installationen; experimenteller, haptischer Umgang im Konzipieren und Erschaffen digitaler Objekte, Produkte und Services. Explorative Haltung gegenüber neuer digitaler Technik.

VFA – Film und Audio

Modulbezeichnung		Vertiefungsmodul Film und Audio
Modulkürzel		VFA
Modulverantwortung		n.n.
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit

Art der Studienleistung		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Häufigkeit / Dauer	1	PA
Voraussetzungen		nach Bedarf
Anrechenbarkeit		keine
		MasterstudentInnen mit nur 180 CP
		können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: n.n.

Inhalt:

Das Modul bietet eine Vertiefung in die Gestaltung und Produktion audiovisueller Medienformate mit besonderem Fokus auf interaktive, immersive und zukunftsweisende Erzählformen.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Vertiefung der Produktion von Social-Media-Formaten, Trailern, Animationen und interaktiven Interfaces. Theoretische Einblicke in Filmgeschichte, Montage, mise-en-scène sowie die Analyse gegenwärtiger Medienpraktiken und -technologien (z. B. Promptgraphics) ergänzen die praktische Arbeit.

Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):

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

- klassische und computergestützte Techniken der Bewegtbildproduktion sicher zzu konzipieren (Kamera, Licht, Ton, Schnitt, Postproduktion),
- audiovisuelle Konzepte für Social Media, Film, Musikvideo, Trailer oder interaktive Formate zu entwickeln und mediengerecht zu gestalten,
- immersive Medienerlebnisse in VR/AR-Kontexten zu planen,
- interaktive, nicht-lineare Erzählformen zu entwerfen und mit digitalen Tools zu entwickeln,
- neue Technologien wie KI-generierte Bildwelten, virtuelle Kameras und Prompt Engineering gestalterisch und kritisch einzusetzen

VF – Fotografie Konzeption

Modulbezeichnung		Fotografie Konzeption
Modulkürzel		VF
Modulverantwortung		Prof. Göldner
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP

können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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.

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.

VIB – Instrumentenbau und Soundinstallation

Modulbezeichnung		Instrumentenbau
Modulkürzel		VIB (ehem, VIR)
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Stefan Apfel

Inhalt:

Der Mensch findet immer neue Wege, Klang zu erzeugen... In diesem Kurs wird genau nach solchen Wegen gesucht. Akustisch-mechanische Musik-Instrumente als Wege der Tonerzeugung gibt es seit mehreren 10.000 Jahren. Trommeln, pfeifen, tröten, zupfen, streichen, anschlagen, singen, etc. – Schwingung erzeugen. All das entwickelt sich seitdem stetig weiter. Durch die Evolution der Technik kommen immer neue Möglichkeiten hinzu.

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

Die Digitalisierung von Musik reist diesen Horizont noch viel weiter auf. Sound-Wellen können nun einfach in

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

VUX – UX Design im SEP

Modulbezeichnung		UX Design im SEP
Modulkürzel		VUX (ehem VIR)
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		keine
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Katrin Sütterlin

Inhalt:

Das SEP ist das inhouse-Praktikum der Informatik Studenten unserer HS. Eine Firma gibt eine Aufgabe, die es gilt, mit Ihnen umzusetzen. Meist handelt es sich um ein Produkt in Form einer App oder Website oder unterstützt einen Service. Und so bietet es sich an, das Projekt gemeinsam zu bearbeiten, damit nicht nur etwas entsteht, das gut funktioniert, sondern auch optimal an den Benutzer angepasst ist.

In diesem Kurs kann mal alles UX-, Screen- und Navigationsdesign anwenden oder lernen. Gruppengrößen je nach Teilnehmerzahl, da meist 5 bis 6 Gruppen seitens der Informatiker gebildet werden.

Begleitet wird das Projekt von Vorlesungen die den Bogen von Wahrnehmungspsychologie bis zum angewandten UI Design spannt, kurz: In einem vorgegeben Projekt UX und Screen Design anwenden und Schnittstellenkompetenz ausbilden.

Mehr Infos im Discord Channel <https://discord.com/channels/754295224628674611/1198015462991208458>
(Invite: <https://discord.gg/qtrdYBdD3U>)

Ziele und Kompetenzen:

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

GDIP – Global Digital Innovation Project

Modulbezeichnung		Global Digital Innovation Project
Modulkürzel		GDIP
Modulverantwortung		Prof. Beiderwellen
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	10	
Modulgewichtung	12	
SWS	10	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	300	
	150	Präsenzzeit
	150	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Kohler

Inhalt:

GDIP allows students to address real-world challenges in the area of digital innovation using Design Thinking methods. They develop solutions in the form of physical and digital prototypes that show the desirability, viability and feasibility of their concept. The overall goal is to acquire the skills necessary to deal with an ever-changing and complex work environment with an international, interdisciplinary setup. The challenges are provided by a company, an NGO or a public-sector organization and arise from the current pressure in the area of digital transformation.

The course is organized as an action-based project with international teams: three to four students from Mannheim and three to four students of a partner university from the Design Factory Global Network (DFGN).

VOGH – Offenes Gestalten in HTML

Modulbezeichnung		Offenes Gestalten in HTML
Modulkürzel		VOGH (VIR, VOGA/B)
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	

Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Arno Richter

Inhalt:

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

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

VHCD – Human-Centred Design: Methoden, Tools, Kritik

Modulbezeichnung		Human Centered Design
Modulkürzel		VHCD (VOGH, VIR, VOGA/B)
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbier
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Stefanie Kegel

Inhalt:

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

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

Ziele und Kompetenzen:

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

VMA – Markenarchitektur: Subidentitäten visualisieren

Modulbezeichnung		Markenarchitektur
Modulkürzel		VMA (VOGA/B, VTXA/B, VKE)
Modulverantwortung		Prof. Kolaschnik
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Inhalt:

Im vergangenen Wintersemester 2023/24 haben wir uns mit der Verortung und gestalterischen Repräsentation von Subidentitäten / Subbrands innerhalb einer strukturierten Markenarchitektur auseinandergesetzt. Dies am Beispiel der Marke der Hochschule Mannheim.

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

Ziele und Kompetenzen:

- Vertiefung strategischer Fähigkeiten
- Vertiefung und Weiterentwicklung konzeptioneller Kompetenz
- Reflexion und Kritik aktueller und klassischer Ansätze im Design
- Fähigkeit zu systematischer und reflektierter Spekulation
- Fähigkeiten des Projektmanagement und der damit verbundenen Designprozesse

VCC – Creative Coding

Modulbezeichnung		Creative Coding
Modulkürzel		VCC (VSTG, VGP)
Modulverantwortung		Prof. Wöhlbiier
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Marek Slipek**Inhalt:**

Der Kurs vermittelt Grundlagen Generativer Gestaltung und Creative Coding Skills. Processing erweitert grafische Ausdrucksmöglichkeiten. Aufwändige Muster und Kompositionen, die auf Wiederholung und Modulation basieren, lassen sich mit wenigen Zeilen Code formal beschreiben, die manuell nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich wären. Digitale Entwurfswerkzeuge wie Photoshop und Adobe-Derivate legen bestimmte Gestaltungsmuster fest und schränken zugleich den visuellen Output ein. Processing bietet schier unbegrenzte Möglichkeiten, wenn wir anfangen, unsere eigenen kreativen Programme zu schreiben, statt vorhandene zu verwenden.

Ziele und Kompetenzen:

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

VFG – Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie)

Modulbezeichnung	Fontgestaltung
Modulkürzel	VFG (VSTG, VOG)

Modulverantwortung		Prof. Farmer
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

Dozent:in: Erik Faulhaber

Inhalt:

Entwurf, Konzeption, Planung und Ausarbeitung einer Schrift nach Vorgabe oder freier Wahl.
Eine Entwicklung vom Einzelfont bis zum Schriftsystem ist möglich.

Ziele und Kompetenzen:

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

VCW – Creative Writing (Text)

Modulbezeichnung		Creative Writing
Modulkürzel		VCW (VSTG, VTXA/B)
Modulverantwortung		Prof. Klenk
Platzierung		4., 5., oder 6.Semester / Wahlpflichtveranstaltung
Ort		Präsenz
Veranstaltungsart		Praktische Übung / Seminar / Vorlesung
Credits	5	
Modulgewichtung	5	
SWS	4	
Studien-/Prüfungsaufwand SWS	150	
	60	Präsenzzeit
	90	Selbstlernzeit
		Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme (z.B. Kurzvortrag, praktische Übung)
Art der Studienleistung		PA
Häufigkeit / Dauer	1	nach Bedarf
Voraussetzungen		6. oder 7. Semester
Anrechenbarkeit		MasterstudentInnen mit nur 180 CP können dieses Modul zum Ausgleich der fehlenden CP belegen.

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".

Anhang

Glossar: Abkürzungen und Sprache des Vorlesungsverzeichnisses

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

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

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

Glossar: Studien- und Prüfungsleistungen

STUDIENLEISTUNGEN

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

PRÜFUNGSLEISTUNGEN

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

Ausarbeitung, mündliche Präsentation, qualifiziertes Protokoll, Posterpräsentation, Kurztext, Prüfungsgespräch, Programmentwurf oder Gestaltungsentwurf.
Einzelne Elemente dürfen als Studienleistung konzipiert sein.

Die Benotung eines CA kann über Punkte oder Teilnoten erfolgen.
Benotung durch Punktesystem: Die in den einzelnen Prüfungsteilen erreichten Punkte werden addiert. Aus der erreichten Gesamtpunktzahl ergibt sich die Modulnote. Daher kann das CA auch bestanden werden, wenn in einem Prüfungsteil 0 Punkte erreicht werden.

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

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

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

Studien und Prüfungsordnung, gültig ab März 2026

§ 44 STUDIENGANG KOMMUNIKATIONSDESIGN (DB)

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

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

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

Aufbaumodule (Wahlpflichtbereich: 3 von 6)															
Überschriften		SWS im Semester													
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PVL	PL	PLG	CR	MG	
Aufbaumodul Bewegtbild	ABB												6	6	
Motion Graphics	ABB1			4							PA		4		
Filmgeschichte	ABB2			2					M1 5				2		
Aufbaumodul Design und Schrift	ADS												6	6	
Corporate Design Typografie	ADS1			4							PA		4		
Schrift und Typografie	ADS2			2					PU				2		
Aufbaumodul Transmedial Design	ATD												6	6	
Transmedial Design Basics	ATD1			4							PA		4		
Transmedial Theorie	ATD2			2					PU				2		
Aufbaumodul Digitale Medien	ADM												6	6	
Information und Kommunikation	ADM 1			4							PA		4		
Interface und Vernetzung	ADM 2			2					PU				2		
Aufbaumodul Fotografie	AF												6	6	
Foto Design	AF1				4						PA		4		
Fotogesichte	AF2				2				R				2		
Aufbaumodul Kommunikation im Raum	AKR				6						PA	6	6	6	
Summen				24	12						Gesamt:		18	18	

Schwerpunkt- und Vertiefungsmodule (Wahlpflichtbereich)															
Überschriften		SWS im Semester													
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL		PL	PLG	CR	MG	
Schwerpunktmodul 1					6						PA		8	8	
Schwerpunktmodul 2							6				PA		8	8	
Schwerpunktmodul 3								6			PA		8	8	
Vertiefungsmodule *)					*)	*)	*)	*)			*)		30	30	
Summen					6		6	6			Gesamt:		44	44	

Beispielhafter Studienverlaufsplan

1. Semester 28 SWS / 30 CP	2. Semester 24 SWS / 30 CP	3. Semester 25 SWS / 27 CP	4. Semester 27 SWS / 33 CP	5. Semester PS / 28CP	6. Semester 25 SWS / 33 CP	7. Semester 13 SWS / 30 CP
Audiovisuelle Grundlagen 1 GBK1 PU / Credits 2 / SWS 2	Audiovisuelle Grundlagen 2 GBK2 PA / Credits 5 / SWS 4	Aufbaumodul Bewegtbild ABB PA M15/ Credits 6 / SWS 6		Praktisches Studiensemester	Bewegung u. Raum SBR PA / Credits 8 / SWS 6	
Digitale Technik / GCT1 PU / Credits 2 / SWS 2					Interaktion u. Raum VIR PA / Credits 5 / SWS 4	
Internet Technik / GCT2 PU / Credits 2 / SWS 2		Aufbaumodul Digitale Med. ADM PA PU/ Credits 6 / SWS 6	Interaktive Medien SIM PA / Credits 8 / SWS 6		3D Visualisierungen V3D PA / Credits 5 / SWS 4	
Kunstgeschichte / GDW1 PU / Credits 2,5 / SWS 2	Komm. u. Medienth. / GDW 2 K120 / Credits 2,5 / SWS 2					
Schrift/Typo Grundl/ GFS1 PU / Credits 2 / SWS 2			Redaktion u. Gestaltung VRG PA / Credits 5 / SWS 4		Forschung im Design VFD PA / Credits 5 / SWS 4	
Gestaltung Grundl 1/ GFS2 PU / Credits 2 / SWS 2	Gestaltung Grundl 2/ GFS3 PA / Credits 5 / SWS 4	Aufbaumodul Transmedia ATM PA PU/ Credits 6 / SWS 6	Raumdesign Werkschau VRW PA / Credits 5 / SWS 4		Transformation Design VTD PA / Credits 5 / SWS 4	Transformation Design STRD PA PU/ Credits 8 / SWS 6
Labor- u. Kamera Technik / GFT1 PU / Credits 2 / SWS 2	Studio Technik / GFT2 PA / Credits 3 / SWS 2					Bachelorarbeit BA CR12
Internet Kommunikation / GI1 PU / Credits 2 / SWS 2	Des. Dig. Medien/ GI2 PA / Credits 5 / SWS 4					
Drucktechnik / GPT1 PU / Credits 2 / SWS 2						
DTP-Technik 1/ GPT2 PU / Credits 2 / SWS 2	DTP-Technik 2 / GPT3 PA / Credits 3 / SWS 2					
Einf. Wiss. Schreiben/ GTK1 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Komm. Strategie/ GTK2 PA / Credits 5 / SWS 4	Kontext. Alltag u. Lebenswelt KAL CA K120 R QT / CR 5 / SWS 4	Kontext. Komm- u. Med. KDT1 HA K120 / CR 3 / SWS 3		Kontext. Psychologie KP K45 R/ CR 5 / SWS 3	Kon. Bild u. Medien KDT 2 R/ CR 5 / SWS 3
Zeichnung u. Farbe 1/ GFZ1 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Zeichnung u. Farbe 2/ GFZ3 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Kontext. Textgestaltung KSP1 HA CA/ CR 3 / SWS 3	Kontext. Experiment KE HA CA K120 R QT/ CR 5 / SWS 4			Kon. Präsentation/tec. KSP 2 PA/ CR 2 / SWS 2
Ausstellungsrezeption / GFZ2 QT / Credits 2 / SWS 2			Kontext. Fremdsprache KFS K90 R/ CR 5 / SWS 4			
			Kontext. Recht Grundlagen KR1 K20 / CR 2 / SWS 2			Kontext. Existenzgründ. KR2 K120 / CR 3 / SWS 2
Legende						
Grundlagen (Pflicht)	Schwerpunktmodule (Wahlpflicht)	Kontextmodule (Pflicht)				
Aufbaumodule (Wahlpflicht)	Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)	Praktikum und BA				

Kontextmodule (Pflicht, ab dem 3.Semester)														
Überschriften		SWS im Semester												
Module / Lehrveranstaltungen	Abk.	1	2	3	4	5	6	7	SL	PV L	PL	PLG	CR	MG
Kontextmodul Alltag und Lebenswelt	KAL											5	5	5
Soziologie des Alltags (Vorlesung)	KALV			2							CA/K120/ R/QT		3	
Soziologie des Alltags (Seminar)	KALS			2					R/ QT				2	
Kontextmodul Designtheorie	KDT											5	8	5
Erweiterung Kommunikations- und Medientheorie	KDT1				3						HA K120		3	
Bild- und Medientheorie	KDT2							3	R				5	
Kontextmodul Experimentalität	KE											5	5	5
Experimentalität (V)	KEV				2						HA/PA		3	
Experimentalität (S)	KES			2					R/ QT				2	
Kontextmodul Fremdsprache	KFS						4				K90/R	5	5	5
Kontextmodul Psychologie	KP											5	5	5
Psychologie Vorlesung	KPV						2				K45/R		4	
Psychologie Übung	KPÜ						1		QT				1	
Kontextmodul Recht und Existenzgründung	KR											4	5	4
Recht Grundlagen	KR1				2				K2 0				2	
Existenzgründung	KR2							2			K120		3	
Kontextmodul Schreiben und Präsentieren	KSP											5	5	5
Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen	KSP1			3						PU	HA/CA/		3	
Präsentationstechnik	KSP2							2					2	
Summen:				7	9		7	5		Gesamt:			38	34

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

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

Beispielhafter Studienverlaufplan

Modulbereiche	1. Semester 28 SWS, 30 CP	2. Semester 24 SWS, 30 CP	3. Semester 25 SWS, 29 CP	4. Semester 24 SWS, 31 CP	5. Semester 22 SWS, 30 CP	6. Semester 2 SWS, 30 CP	7. Semester 13 SWS, 30 CP
Grundlagenmodule	Grundlagenmodul Bewegung und Klang (GBK) Teilmodul 1: Audiovisuelle Grundlagen 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	Grundlagenmodul Bewegung und Klang (GBK) Teilmodul 2: Audiovisuelle Grundlagen 4 SWS, PA, 5CP 4 SWS, 5 ECTS					
	Grundlagenmodul Computertechnik (GCT) Teilmodul 1: Digitale Technik 2 SWS, PU, 2CP Teilmodul 2: Internettechnik 2 SWS, PA, 3CP 4 SWS, 5 ECTS						
	Grundlagenmodul Designwissenschaften (GDW) Teilmodul 1: Kunstgeschichte 2 SWS, 2,5CP Teilmodul 2: Kommunikations- und Medientheorie 2 SWS, 2,5CP K120 4 SWS, 5 ECTS						
	Grundlagenmodul Form und Schrift (GFS) Teilmodul 1: Schrift/Typografie Grundlagen 2 SWS, PU, 2CP Teilmodul 2: Gestaltung Grundlagen 1 2 SWS, PU, 3CP 4 SWS, 5 ECTS	Grundlagenmodul Form und Schrift (GFS) Teilmodul 3: Gestaltung Grundlagen 2 4 SWS, PA/PF, 5CP 4 SWS, 5 ECTS					
	Grundlagenmodul Fototechnik (GFT) Teilmodul 1: Labor- und Kameratechnik 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	Grundlagenmodul Fototechnik (GFT) Teilmodul 2: Studiotechnik 2 SWS, PA, 3CP 2 SWS, 3 ECTS					
	Grundlagenmodul Interaktion (GI) Teilmodul 1: Interne Kommunikation 2 SWS, PU, 3CP 2 SWS, 3 ECTS	Grundlagenmodul Interaktion (GI) Teilmodul 2: Design digitaler Medien 4 SWS, PA/DU, 5CP 4 SWS, 5 ECTS					
	Grundlagenmodul Publikationstechnik (GPT) Teilmodul 1: Drucktechnik 2 SWS, PU, 1CP Teilmodul 2: DTP-Technik 1 2 SWS, PU, 2CP 4 SWS, 2 ECTS	Grundlagenmodul Publikationstechnik (GPT) Teilmodul 3: DTP-Technik 2 2 SWS, PA, 2CP 2 SWS, 2 ECTS					
	Grundlagenmodul Text und Konzept (GTK) Teilmodul 1: Einführung ins (wissenschaftliche) Schreiben 2 SWS, PU/CA, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	Grundlagenmodul Text und Konzept (GTK) Teilmodul 2: Kommunikationsstrategie 2 SWS, PA, 3CP 2 SWS, 3 ECTS					
	Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe (GZF) Teilmodul 1: Zeichnung und Farbe 1 4 SWS, PU, 5CP Teilmodul 2: Ausstellungsrezeption 2 SWS, PU, 1CP 6 SWS, 6 ECTS	Grundlagenmodul Zeichnung und Farbe (GZF) Teilmodul 3: Zeichnung und Farbe 2 4 SWS, CA, 4CP, PLG 5 4 SWS, 4 ECTS					
Aufbaumodule			Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR) 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS	Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR) 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS			
			Aufbaumodul (ABB, ADS, ADW, ADM, AF, AKR) 4+2 SWS, PU, PA 4+2 CP 6 SWS, 6 ECTS				
Schwerpunktmodule			Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR) 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS	Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR) 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS			Schwerpunktmodul (SAD, SBD, SBR, SF, SGD, SIM, SKR) 6 SWS, PA/PF, 8CP 6 SWS, 8 ECTS
Vertiefungsmodule		Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD) 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS	Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD) 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS				Vertiefungsmodul (VFA, VFD, VF, VIR, VIK, VKE, VSTG, VZMD) 4 SWS, PA/HA/PF/R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS
Kontextmodule			Kontextmodul Recht (KR) Teilmodul 1: Recht (Grundlagen) 2 SWS, Test, 2CP 2 SWS, 2 ECTS	Kontextmodul Recht (KR) Teilmodul 2: Urheber- und Internetrecht 2 SWS, K120, 3CP, PLG 4 2 SWS, 3 ECTS			Kontextmodul Psychologie (KP) Teilmodul 1: Psychologie Vorlesung 2 SWS, KAS, 4CP, SPLG Teilmodul 2: Psychologie Übung 1 SWS, QT, 1CP 3 SWS, 5 ECTS
		Kontextmodul Designtheorie (KDT) Teilmodul 1: Vertiefung Kommunikations- und Medientheorie 3 SWS, R (SL), 4CP 4 SWS, 4 ECTS		Kontextmodul Designtheorie (KDT) Teilmodul 2: Bild- und Medientheorie 3 SWS, HA, 4CP 4 SWS, 4 ECTS			
			Kontextmodul Alltag und Lebenswelt (KAL) Teilmodul 1: Soziologie des Alltags (V) 2 SWS, HA/PA/CA/K120, 4CP Teilmodul 2: Soziologie des Alltags (S) 2 SWS, R/QT (SL), 1CP 4 SWS, 5 ECTS	Kontextmodul Experimentalität (KE) Teilmodul 1: Experimentalität (V) 2 SWS, HA/PA/PF, 4CP Teilmodul 2: Experimentalität (S) 2 SWS, R/QT (SL), 1CP 4 SWS, 5 ECTS			
		Kontextmodul Schreiben und Präsentieren (KSP) Teilmodul 1: Textgestaltung: Stil, Ausdruck, Konventionen 3 SWS, HA/CA, 3CP 3 SWS, 3 ECTS		Kontextmodul Fremdsprache (KFS) 4 SWS, K90R, 5CP 4 SWS, 5 ECTS	Kontextmodul Schreiben und Präsentieren (KSP) Teilmodul 2: Präsentationstechnik 2 SWS, PU, 2CP 2 SWS, 2 ECTS		
Abschlussarbeit							Bachelorarbeit (BA) Bachelorarbeit (PLG 24) Kolloquium (PLG 6) 12 CP, MG 30 12 ECTS

Praktikum (PS)
100 Tage, PB, 28 CP

Beispielhafter Studienverlaufsplan

1. Semester 28 SWS / 30 CP	2. Semester 24 SWS / 30 CP	3. Semester 25 SWS / 27 CP	4. Semester 27 SWS / 33 CP	5. Semester PS / 28CP	6. Semester 25 SWS / 33 CP	7. Semester 13 SWS / 30 CP
Audiovisuelle Grundlagen 1 GBK1 PU / Credits 2 / SWS 2	Audiovisuelle Grundlagen 2 GBK2 PA / Credits 5 / SWS 4	Aufbaumodul Bewegtbild ABB PA M15/ Credits 6 / SWS 6		Praktisches Studiensemester	Bewegung u. Raum SBR PA / Credits 8 / SWS 6	
Digitale Technik / GCT1 PU / Credits 2 / SWS 2					Interaktion u. Raum VIR PA / Credits 5 / SWS 4	
Internet Technik / GCT2 PU / Credits 2 / SWS 2		Aufbaumodul Digitale Med. ADM PA PU/ Credits 6 / SWS 6	Interaktive Medien SIM PA / Credits 8 / SWS 6		3D Visualisierungen V3D PA / Credits 5 / SWS 4	
Kunstgeschichte / GDW1 PU / Credits 2,5 / SWS 2	Komm. u. Medienth. / GDW 2 K120 / Credits 2,5 / SWS 2					
Schrift/Typo Grundl/ GFS1 PU / Credits 2 / SWS 2			Redaktion u. Gestaltung VRG PA / Credits 5 / SWS 4		Forschung im Design VFD PA / Credits 5 / SWS 4	
Gestaltung Grundl 1/ GFS2 PU / Credits 2 / SWS 2	Gestaltung Grundl 2/ GFS3 PA / Credits 5 / SWS 4	Aufbaumodul Transmedia ATM PA PU/ Credits 6 / SWS 6	Raumdesign Werkschau VRW PA / Credits 5 / SWS 4		Transformation Design VTD PA / Credits 5 / SWS 4	Transformation Design STRD PA PU/ Credits 8 / SWS 6
Labor- u. Kamera Technik / GFT1 PU / Credits 2 / SWS 2	Studio Technik / GFT2 PA / Credits 3 / SWS 2					Bachelorarbeit BA CR12
Internet Kommunikation / GI1 PU / Credits 2 / SWS 2	Des. Dig. Medien/ GI2 PA / Credits 5 / SWS 4					
Drucktechnik / GPT1 PU / Credits 2 / SWS 2						
DTP-Technik 1/ GPT2 PU / Credits 2 / SWS 2	DTP-Technik 2 / GPT3 PA / Credits 3 / SWS 2					
Einf. Wiss. Schreiben/ GTK1 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Komm. Strategie/ GTK2 PA / Credits 5 / SWS 4	Kontext. Alltag u. Lebenswelt KAL CA K120 R QT / CR 5 / SWS 4	Kontext. Komm- u. Med. KDT1 HA K120 / CR 3 / SWS 3		Kontext. Psychologie KP K45 R/ CR 5 / SWS 3	Kon. Bild u. Medien KDT 2 R/ CR 5 / SWS 3
Zeichnung u. Farbe 1/ GFZ1 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Zeichnung u. Farbe 2/ GFZ3 PU CA/ Credits 2 / SWS 2	Kontext. Textgestaltung KSP1 HA CA/ CR 3 / SWS 3	Kontext. Experiment KE HA CA K120 R QT/ CR 5 / SWS 4			Kon. Präsentation/tec. KSP 2 PA/ CR 2 / SWS 2
Ausstellungsrezeption / GFZ2 QT / Credits 2 / SWS 2			Kontext. Fremdsprache KFS K90 R/ CR 5 / SWS 4			
			Kontext. Recht Grundlagen KR1 K20 / CR 2 / SWS 2			Kontext. Existenzgründ. KR2 K120 / CR 3 / SWS 2
Legende						
Grundlagen (Pflicht)	Schwerpunktmodule (Wahlpflicht)	Kontextmodule (Pflicht)				
Aufbaumodule (Wahlpflicht)	Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)	Praktikum und BA				