

# **Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis**

**BA Kommunikationsdesign  
Wintersemester 2026/27**

Stand: 04.08.2026,  
Technische Hochschule Mannheim

---

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                   |           |
|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| Erläuterungen zum Vorlesungsverzeichnis                           | 4         |
| <b>Grundlagenmodule</b>                                           | <b>5</b>  |
| GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1                                 | 5         |
| GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2                                 | 6         |
| GCT1 – Digitale Technik                                           | 7         |
| GCT2 – Internettechnik                                            | 8         |
| GDW1 – Geschichte und Gestaltung                                  | 9         |
| GDW2 – Sprache, Schrift, Bildlichkeit, Theorie                    | 10        |
| GFS1 – Grundlagen Schrift/Typografie                              | 11        |
| GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1                                    | 12        |
| GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2                                    | 13        |
| GFT1 – Labor- und Kameratechnik                                   | 14        |
| GFT2 – Studioteknik                                               | 15        |
| GI1 – Internetkommunikation                                       | 16        |
| GI2 – Design digitaler Medien                                     | 17        |
| GPT1 – Drucktechnik                                               | 18        |
| GPT2 – DTP-Technik 1                                              | 19        |
| GPT3 – DTP-Technik 2                                              | 20        |
| GTK1 – Textwerkstatt I (Grundlagen)                               | 21        |
| GTK2 – Kommunikationsstrategie                                    | 22        |
| GZF1 – Zeichnung und Farbe 1                                      | 23        |
| GZF2 – Ausstellungsrezeption                                      | 24        |
| GZF3 – Zeichnung und Farbe 2                                      | 25        |
| FAQ-D Tutorium                                                    | 26        |
| <b>Aufbaumodule</b>                                               | <b>27</b> |
| ABB1 – Motion Graphics                                            | 28        |
| ABB2 – Filmgeschichte                                             | 29        |
| ADS1 – Corporate Design Typografie                                | 30        |
| ADS2 – Schrift und Typografie                                     | 31        |
| ATD1 – Advertising Design Basics                                  | 32        |
| ATD2 – Transmedial Theorie                                        | 33        |
| ADM1 – Information und Kommunikation                              | 34        |
| ADM2 – Interface und Vernetzung                                   | 35        |
| AF1 – Foto Design                                                 | 36        |
| AF2 – Fotogeschichte                                              | 37        |
| AKR – Ausstellungsdesign                                          | 38        |
| <b>Schwerpunktmodule</b>                                          | <b>39</b> |
| SAM-HS – Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen                          | 40        |
| STD-CC – Transmedia: Crossmedia Campaigning                       | 41        |
| STRD-BD – Transformation: Brand Identity und Brand Design (CI/CD) | 42        |
| SF-AL – Fotoprojekt Thema                                         | 43        |
| SGD-BP – Buch und Publizieren                                     | 44        |
| SIM-ID – Interaktive Medien                                       | 46        |
| <b>Kontextmodule</b>                                              | <b>48</b> |
| KAL – Common Space (Tools for Conviviality III)                   | 49        |
| KDT1 – Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie     | 51        |
| KDT2 – Bild- und Medientheorie                                    | 52        |
| KE – Die Vorbereitung (Vorlesung + Seminar)                       | 53        |

|                                                                                      |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| KFS – English for Design                                                             | 55        |
| KP – Psychologie                                                                     | 56        |
| KR1 – Recht Grundlagen                                                               | 57        |
| KR2 – Recht und Existenzgründung                                                     | 58        |
| KSP1 – Textwerkstatt II für Fortgeschrittene                                         | 59        |
| KSP2 – Präsentationstechnik                                                          | 60        |
| <b>Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)</b>                                               | <b>61</b> |
| VFI-GA – The Generalist's Approach                                                   | 62        |
| VFI-SB – Storyboard                                                                  | 63        |
| VFD-DV – Die Vorbereitung (Vorlesung und Seminar)                                    | 64        |
| VFD-CS – Common Space                                                                | 64        |
| VFD-KC – Kitchen Collective                                                          | 65        |
| VFO-IK – Individuelle Konzeption                                                     | 67        |
| VIR-KK – Kommunikation mit KI                                                        | 68        |
| VIR-UX – User Experience (UX)                                                        | 69        |
| VIR-ML – Offenes Gestalten in HTML                                                   | 70        |
| VTG-GG – Generative Gestaltung                                                       | 71        |
| VTG-SF – Structure Your Font!                                                        | 72        |
| VTG-TV – Typografische Variation                                                     | 73        |
| VZD-IE – Illustration und Experiment                                                 | 75        |
| VIK-UN – UNHEARD: Interdisziplinäres Labor für Musik, KI und künstlerische Identität | 76        |
| VA-P/K – Ausstellungsgestaltung WERKSCHAU                                            | 77        |
| VF-O/K/L – CAPTCHA Festival                                                          | 78        |
| VM-P/K/R – KOMMA Magazin                                                             | 79        |
| VC-E/S/L – Comlab: ScienceSlam BRAIN RIOT                                            | 80        |
| VO-M/L/P – Fachschaft                                                                | 81        |
| VF-F – CLIP Filmfestival                                                             | 82        |
| VFP2 – Freies Projekt 2                                                              | 83        |
| VFP3 – Freies Projekt 3                                                              | 83        |
| VIK – Veranstaltungen aller Fakultäten                                               | 84        |
| VIK-AV – Grundlagen der Visualisierung                                               | 84        |
| VIK-3MS – 3D-Modellierung und Spiel-Entwicklung                                      | 85        |
| VIK-UCPS – User-centered Cyber Physical Systems                                      | 85        |
| VIK-VRP – Virtual Reality Project                                                    | 85        |
| VIK-CBM – Challenge-Based Making                                                     | 85        |
| VIK-PD – Product Development Project (PDP)                                           | 85        |
| VIK-PI – Prototype it yourself (PIY)                                                 | 86        |
| <b>Anhang</b>                                                                        | <b>87</b> |
| Glossar: Abkürzungen und Sprache des Vorlesungsverzeichnisses                        | 87        |
| Glossar: Studien- und Prüfungsleistungen                                             | 88        |
| Studien- und Prüfungsordnung                                                         | 90        |
| Beispielhafter Studienverlauf                                                        | 94        |

## Erläuterungen zum Vorlesungsverzeichnis

Mit dem Übergang zu neuen Studien- und Prüfungsordnungen ab dem Wintersemester 2025/26 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.

# Grundlagenmodule

## GBK1 – Audiovisuelle Grundlagen 1

**Dozent:in:** Christine Schmitt

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

### Inhalt:

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

### Ziele und Kompetenzen:

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

### Aufgaben:

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

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

**Anmeldung:** automatisch

---

# GBK2 – Audiovisuelle Grundlagen 2

**Dozent:in:** Lea Staron

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

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

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

**Anmeldung:** automatisch

# GCT1 – Digitale Technik

**Dozent:in:** Volker Keipp

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

**Inhalt:**

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

**Ziele und Kompetenzen:**

Beherrschen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen.

**Aufgabe:**

Mitarbeit, praktische Übungen

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GCT2 – Internettechnik

**Dozent:in:** Arno Richter

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgabe:

Mitarbeit und Erstellen einer Praktischen Arbeit

**Art der Veranstaltung:** online

**Anmeldung:** automatisch



# GDW1 – Geschichte und Gestaltung

**Dozent:in:** Clemens Bellut

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

## **Inhalt:**

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

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

## **Aufgaben:**

Lektüre, Recherche, Diskussion

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GDW2 – Sprache, Schrift, Bildlichkeit, Theorie

**Dozent:in:** Clemens Bellut

|                            |      |                                              |
|----------------------------|------|----------------------------------------------|
| Modul                      |      | Einführung Kommunikations- und Medientheorie |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |      | GDW2                                         |
| Veranstaltungsart          |      | Vorlesung                                    |
| Semester                   | 1-2  |                                              |
| SWS                        | 2    | Vorlesung                                    |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5 | Präsenz                                      |
|                            | 22,5 | Vor- und Nachbereitung                       |
|                            | 30   | Gemeinsame Prüfungsleistung mit Teilmodul 1  |
| Art der Prüfungsleistung   |      | Klausur (120 Minuten)                        |
| Voraussetzungen            |      | GDW1 Kunstgeschichte                         |

## **Inhalt:**

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

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GFS1 – Grundlagen Schrift/Typografie

**Dozent:in:** Prof. Astrid Farmer

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

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben und Prüfungsleistung:** Praktische Arbeit, kleine Dokumentation

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GFS2 – Grundlagen Gestaltung 1

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

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

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

**Aufgaben und Prüfungsleistung:** Praktische Übung

## Art der Veranstaltung:

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

**Anmeldung:** automatisch

---

# GFS3 – Grundlagen Gestaltung 2

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

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

## Inhalt:

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

**Aufgaben und Prüfungsleistung:** Praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

# GFT1 – Labor- und Kameratechnik

**Dozent:in:** Rainer Diehl

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

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

## **Aufgaben und Prüfungsleistung:**

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

**Art der Veranstaltung:** praktische Übung (Präsenz)

**Anmeldung:** automatisch

# GFT2 – Studiotechnik

**Dozent:in:** Rüdiger Dunker

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

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

## **Aufgaben und Prüfungsleistung:**

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

**Art der Veranstaltung:** Seminar in Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GI1 – Internetkommunikation

**Dozent:in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

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

**Inhalt:**

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

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

**Ziele und Kompetenzen:**

Grundkenntnisse der Mechanismen des Internets

**Aufgaben und Prüfungsleistung:**

Wöchentliche Lektüre, Anwesenheit und Beteiligung an Diskussionen

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---



# GI2 – Design digitaler Medien

**Dozent:in:** Prof. Kai Beiderwellen und Prof. Dr. Martin Kim

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

## Inhalt:

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz; zu Beginn des Semesters bei Prof. Beiderwellen in Z102, Termin am 04. November. entfällt und ab 11. November 2026 bei Prof. Dr. Martin Kim in Z056

**Anmeldung:** automatisch

# GPT1 – Drucktechnik

**Dozent:in:** Nadine Zimmer

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

## Inhalt:

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

...manuellen und industriellen Drucktechniken.

...der Klärung wichtiger Grundlagen und Fachbegriffe.

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

...Anforderungen und Hürden im Produktionsprozess.

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

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

...Entwicklung und Eigenheiten verschiedener Bedruckstoffe.

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

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

...handwerklichen Arbeitsabläufen.

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

...der buchbinderischen Weiterverarbeitung.

...den Unterschieden und Qualitäten manueller Drucktechniken.

## Ziele und Kompetenzen:

Grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien

## Aufgaben und Prüfungsleistung:

Mitarbeit; praktische Übungen

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

# GPT2 – DTP-Technik 1

**Dozent:in:** Marek Slipek

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

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

## **Aufgaben und Prüfungsleistung:**

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GPT3 – DTP-Technik 2

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

# GTK1 – Textwerkstatt I (Grundlagen)

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

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

## Inhalt:

Die Veranstaltung bietet eine Einführung ins Schreiben und Lesen als welterschließende Kulturtechniken im Kontext gestalterischer Arbeit und führt in Methoden der Lektüre und Kritik anspruchsvoller Texte anhand von klassischen und aktuellen Beispielen ein. Im Zentrum des Seminars stehen *experimentelle Schreibübungen*, die darauf zielen, das Schreiben als eine irreduzible, menschliche Kulturtechnik einzuüben, vor allem aber Lust und Mut machen sollen, sich lesend und schreibend auszudrücken, sich von Texten unterschiedlichster Art berühren und begeistern zu lassen, die Welt als Text zu entdecken und eigene Streifzüge zu unternehmen - manchmal ganz wörtlich, durch die Stadt, das Netz, die Welt, die eigenen Gedanken. Vergiss ChatGPT und andere Werkzeuge für Second-Hand-Denkende - hier wird selbst gedacht, gelesen und geschrieben! Es geht um Lesen, Schreiben und Denken als Erfahrung, als Abenteuer, als Selbstermächtigung und Befreiung.

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

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

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

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

# GTK2 – Kommunikationsstrategie

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

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

## **Inhalt:**

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

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

## **Kompetenzen und Lernziele:**

Grundkenntnisse über kommunikationsstrategische Überlegungen, über Berufsbild und Aufgaben des Designs

## **Aufgaben:**

Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

---

# GZF1 – Zeichnung und Farbe 1

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

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

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

## **Aufgaben:**

praktische Übung, qualifizierte Teilnahme (Referat)

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** automatisch

## GZF2 – Ausstellungsrezeption

**Dozent:in:** Prof. Vroni Schwegler und Prof. Frank Göldner

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

**Inhalt:**

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

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben:**

Skizzenbuch führen, Exkursionsbericht

**Art der Veranstaltung:** Präsenz in der ersten Prüfungswoche

**Anmeldung:** automatisch

---



## GZF3 – Zeichnung und Farbe 2

**Dozent:in:** Prof. Vroni Schwegler und Prof. Dr. Martin Kim

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

### Inhalt:

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

### Ziele und Kompetenzen:

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

### Aufgaben:

Praktische Arbeit, Illustration und Visualisierung eines vorgegebenen Themas

**Art der Veranstaltung:** Präsenz in der Blockwoche, sowie einzelne Termine davor und danach

**Anmeldung:** automatisch

---

# FAQ-D Tutorium

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

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

**Form:** Semesteroffenes Seminar

**Inhalt:**

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

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

**Ziele und Kompetenzen:**

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

# Aufbaumodule

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

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

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

## **Zuordnung der Aufbaumodule und Schwerpunkte:**

Module → kombinierbare Schwerpunkte

ABB → SAM

ADS → SGD, STD

ADW → STD, STRD, 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

AF Aufbaumodul Fotografie

AKR Aufbaumodul Kommunikation im Raum

STD Schwerpunkt Transmedia Design

STRD Schwerpunkt Transformation Design

SAM Schwerpunkt Audiovisuelle Medien

SGD Schwerpunkt Grafik-Design

SF Schwerpunkt Fotografie

SIM Schwerpunkt Interaktive Medien

SKR Schwerpunkt Kommunikation im Raum

# ABB1 – Motion Graphics

**Dozent:in:** Prof. Tobias Gallé

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

## Inhalt:

Motion Graphics sind omnipräsent: in Filmtiteln, Musikvideos, Erklärfilmen, Social Media, digitalen Interfaces oder animierten Markenauftritten. Motion Design verbindet unterschiedliche Disziplinen miteinander. Grafikdesign trifft auf Animation, Typografie auf Raum, Fotografie auf 3D – die Möglichkeiten sind schier endlos.

Im Kurs werden die gestalterischen Grundlagen von Animation, Timing und Bewegung besprochen und anhand praktischer Beispiele und Übungen in Adobe After Effects vertieft. Dabei geht es nicht nur darum, Elemente zu bewegen, sondern Bewegung bewusst als Stilmittel einzusetzen: Wie entsteht ein gutes Timing? Wann wirkt eine Animation präzise, dynamisch, schwer oder leicht? Und wie lassen sich Typografie, Grafik, Fotografie und Bewegtbild zu einer stimmigen Arbeit verbinden?

Ein kleiner Ausblick zeigt außerdem, wie 3D-Programme im Motion Design eingesetzt werden können. Ergänzend werden aktuelle Entwicklungen sowie ausgewählte Studios und Motion Artists vorgestellt.

## Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden erwerben grundlegende Fähigkeiten in 2D-Motion-Graphics und lernen die wichtigsten Werkzeuge von Adobe After Effects kennen.

Sie entwickeln ein Verständnis für Timing, Rhythmus und die Wirkung von Bewegung. Ziel ist es, aus einer eigenen Idee ein schlüssiges Motion-Design-Konzept zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen.

**Aufgaben:** Im Verlauf des Semesters entwickeln die Studierenden ein eigenes Motion-Graphics-Projekt und setzen dieses selbstständig um.

Die Animationsgrundlagen werden gemeinsam in Adobe After Effects vermittelt. Für das Hauptprojekt gibt es keine Vorgabe der Software. Diese kann abhängig von Idee und Umsetzung von den Studierenden selbst gewählt.

Regelmäßige Präsentationen der Arbeitsstände sowie die aktive Teilnahme an Feedback- und Kritikrunden sind Voraussetzung für das Bestehen des Kurses.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [t.galle@pikdrei.com](mailto:t.galle@pikdrei.com)

# ABB2 – Filmgeschichte

**Dozent:in:** David Borymski

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

Filmbesprechung; Referat

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per Email an [d.borymski@th-mannheim.de](mailto:d.borymski@th-mannheim.de)

---

# ADS1 – Corporate Design Typografie

**Dozent:in:** Prof. Astrid Farmer

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

Praktische Arbeit, Kurzvortrag, Dokumentation

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per Email an [a.farmer@th-mannheim.de](mailto:a.farmer@th-mannheim.de)

## Hinweise:

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

# ADS2 – Schrift und Typografie

**Dozent:in:** Prof. Astrid Farmer

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

Praktische Übungen, Dokumentation

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per Email an [a.farmer@th-mannheim.de](mailto:a.farmer@th-mannheim.de)

## Hinweis:

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

# ATD1 – Advertising Design Basics

**Dozent:in:** Prof. Johannes Brückner

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

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

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

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

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

## **Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):**

Die Studierenden:

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



**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

praktische Übungen (Entwurf), Praktische Arbeit und Präsentation

**Art der Veranstaltung:** Präsenz, ZOOM (nach Absprache zur Abstimmung)

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [info@johannesbrueckner.com](mailto:info@johannesbrueckner.com)

---

## ATD2 – Transmedial Theorie

**Dozent:in:** Prof. Johannes Brückner

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

**Inhalt:**

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

Behandelt werden Ansätze aus den Bereichen:

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

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

**Ziele und Kompetenzen (Learning Outcomes):**

Die Studierenden:

- kennen zentrale Theorien und Modelle der strategischen und transmedialen Kommunikation,
- analysieren Kampagnen unter gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Gesichtspunkten,
- erkennen die impliziten Machtstrukturen und Gestaltungsentscheidungen, die öffentliche Wirklichkeit mitprägen,
- entwickeln ein reflektiertes Verhältnis zur eigenen Rolle als Kommunikationsdesigner:in,

- verstehen die Dynamik digitaler Plattformen, Zielgruppenadressierung und emotionaler Gestaltungsmuster,
- setzen sich kritisch mit Werteorientierung, ethischer Verantwortung und Nachhaltigkeit im Kommunikationsdesign auseinander,
- können theoretische Einsichten in praxisorientierte Konzeption und Projektentwicklung übersetzen.

**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

Referate

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per Email an [info@johannesbrueckner.com](mailto:info@johannesbrueckner.com)

---

## ADM1 – Information und Kommunikation

**Dozent:in:** Prof. Habu Wöhlbier

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

**Inhalt:**

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

**Ziele und Kompetenzen:**

Kenntnisse technischer Grundlagen der Gestaltung komplexer Interfaces

**Aufgaben:**

Praktische Arbeit

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

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per email an [woe@th-mannheim.de](mailto:woe@th-mannheim.de) bis 27. September 2026

---

# ADM2 – Interface und Vernetzung

**Dozent:in:** Christian Fernandez

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in Usability-Engineering und User Experience

## Aufgaben:

praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [fernandez@graustufen.de](mailto:fernandez@graustufen.de)

---

# AF1 – Foto Design

**Dozent:in:** Prof. Frank Göldner

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

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

**Art der Veranstaltung:** wöchentliche Präsenz + Webex

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [f.goeldner@th-mannheim.de](mailto:f.goeldner@th-mannheim.de)

# AF2 – Fotogeschichte

**Dozent:in:** Anne Ackermann

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

**Inhalt:**

Historische Entwicklungen der Fotografie im Kontext gestalterischer Auseinandersetzung

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben:**

qualifizierte Teilnahme, Präsentation in Form von Referaten

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [anne@anneackermann.com](mailto:anne@anneackermann.com)

---

# AKR – Ausstellungsdesign

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

|                            |       |                                                                                     |
|----------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Modul                      |       | Aufbau Kommunikation im Raum                                                        |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | AKR                                                                                 |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | AKR (KRB+KPR)                                                                       |
| Veranstaltungsart          |       | Vorlesung, Seminar                                                                  |
| Semester                   | 3 – 6 |                                                                                     |
| SWS                        | 6     |                                                                                     |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                                                                             |
|                            | 37,5  | Vor- und Nachbereitung, qualifizierte Teilnahme<br>(z.B. Referat, praktische Übung) |
| Art der Studienleistung    |       | qualifizierte Teilnahme                                                             |
| Voraussetzungen            |       | Grundstudium                                                                        |

## Inhalt:

Es ergeben sich momentan immer mehr Gelegenheiten für umsetzbare Projekte die in einem begrenzten Zeitraum einen Entwurf für Ausstellungen, Social Media, Webseiten und Print beinhalten. Um euch dafür fit zu machen üben wir das in diesem Semester anhand einem Thema, dass am Kursbeginn genannt wird

## Ziele und Kompetenzen:

Konzeption, Entwurf und Planung einer kompletten Kampagne in allen Medien

## Aufgaben:

Konzept der Kampagne, Social Media, Ausstellung, Print, Interaktive Medien

**Erster Termin:** Fr, 25. September 2025 13:40 – 15:10 Uhr

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.kim@th-mannheim.de](mailto:m.kim@th-mannheim.de)

# Schwerpunktmodule

Das Bachelorstudium Kommunikationsdesign bietet die Möglichkeit, sich in drei verschiedenen Schwerpunkten zu spezialisieren. Die Schwerpunkte sind u.a. Grafik-Design, Transformation Design, Transmedia Design, Audiovisuelle Medien, 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

STD → ADS oder ATD

SAM → ABB

STRD → ATD oder ABB

SF → AF

SGD → ADS oder ATD

SIM → ADM oder AKR

SKR → AKR oder ADM

## Legende der Modulkürzel (neue Ordnung)

ABB Aufbaumodul Bewegtbild

ADS Aufbaumodul Design und Schrift

ADM Aufbaumodul Digitale Medien

ATD Aufbaumodul Transmedial Design

AF Aufbaumodul Fotografie

AKR Aufbaumodul Kommunikation im Raum

STD Schwerpunktmodul Transmedia Design

STRD Schwerpunktmodul Transformation Design

SAM Schwerpunktmodul Audiovisuelle Medien

SF Schwerpunktmodul Fotografie

SGD Schwerpunktmodul Grafik-Design

SIM Schwerpunktmodul Interaktive Medien

SKR Schwerpunktmodul Kommunikation im Raum

# SAM-HS – Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen

**Dozent:in:** Prof. Tobias Gallé

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

## Inhalt: Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen

Audiovisuelle Medien beinhalten Film, gehen aber weit darüber hinaus. Neben Film und Animation können im Kurs auch Motion Design, 3D, audiovisuelle Installationen, Stage Design und Live Visuals sowie virtuelle, immersive, interaktive oder generative Formate und vieles mehr entstehen. Im Mittelpunkt steht die vollständige Entwicklung und Realisation eines komplexen audiovisuellen Projekts. Der Kurs begleitet den Prozess von der Ideenfindung und Recherche über Konzept, Storytelling und Vorproduktion bis zur Produktion von Bild und Ton, Postproduktion und Präsentation.

Ergänzend vermitteln Theorieeinheiten Grundlagen zur Gestaltung, zum Storytelling und zur Produktion audiovisueller Medien. Ausgewählte Filme und Projekte werden gemeinsam betrachtet und analysiert. Regelmäßige Präsentationen, Diskussionen sowie Feedback- und Kritikrunden begleiten die Entwicklung der eigenen Arbeiten. Dadurch wird die bewusste Wahrnehmung von Bewegung, Zeit, Bild, Ton und Raum geschärft und ein breites Repertoire an gestalterischen, erzählerischen und technischen Möglichkeiten aufgebaut.

## Ziele & Kompetenzen:

Die Studierenden lernen, eine audiovisuelle Idee in eine passende mediale Form zu übersetzen und den gesamten Produktionsprozess eigenständig oder im Team zu organisieren. Sie vertiefen ihre Fähigkeiten in Konzeption, filmische Erzählformen, visueller und akustischer Gestaltung und Produktion. Dazu gehören auch die realistische Planung eines Projekts, die Verteilung von Aufgaben und Verantwortlichkeiten sowie die Entwicklung für einen konkreten medialen oder räumlichen Kontext.

Die theoretischen und analytischen Inhalte des Kurses sollen die Studierenden dazu befähigen, gestalterische, erzählerische und produktionstechnische Entscheidungen bewusst zu treffen und auf die eigenen Projekte anzuwenden. Ein weiterer Fokus liegt auf der Fähigkeit, eigene gestalterische Entscheidungen nachvollziehbar zu präsentieren und zu begründen, konstruktive Kritik zu formulieren und Rückmeldungen in die Weiterentwicklung der eigenen Arbeit einzubeziehen.

## Aufgaben:

Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [t.galle@pikdrei.com](mailto:t.galle@pikdrei.com)



# STD-CC – Transmedia: Crossmedia Campaigning

**Dozent:in:** Cora Pereghy

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

## Inhalt:

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

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

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

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

## Ziele & Kompetenzen:

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

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

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

## Aufgaben:

Praktische Arbeit, Präsentation, praktische Umsetzung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [info@corapereghy.com](mailto:info@corapereghy.com)

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

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

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

## Inhalt:

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

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

Aneignung von Kompetenzen zum Thema Brand Identity und Brand Design

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [a.kolaschnik@th-mannheim.de](mailto:a.kolaschnik@th-mannheim.de)

# SF-AL – Fotoprojekt Thema

**Dozent:in:** Prof. Frank Göldner

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [f.goeldner@th-mannheim.de](mailto:f.goeldner@th-mannheim.de)

---

# SGD-BP – Buch und Publizieren

**Dozent:in:** Prof. Astrid Farmer

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

## Inhalt:

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

## Im Wintersemester 2026 ist geplant:

- Dachthema „Buch und Publizieren“: Was ist ein Buch? Wann ist ein Buch (un-)zeitgemäß? Worin liegt der Wert eines Buches? Wie soll ein Buch sein (Beschaffenheit, Größe, Proportion, Bindung, Papier)? Wie wollen die Inhalte organisiert werden? Was heißt überhaupt lesen?
- Wir sprechen und lesen über Bücher im weitesten Sinn: Als interaktives Medium, Raum, Archiv, Stimme, Kunstobjekt, haptisches Erlebnis, Ort der Begegnung, Ergebnis eines kollaborativen Prozesses, ... Wir schauen uns interessante Publikationsprojekte und Buchgestalter\*innen, Buchorte, Verlage und Verleger\*innen sowie Formen des Publizierens an.
- Wir machen eine gemeinsame Exkursion zur Frankfurter Buchmesse am Donnerstag, 8. Oktober 2026; bitte ganztags dafür freihalten. (Nach Möglichkeit organisiere ich Freikarten; die einstündige Fahrt nach Frankfurt ist mit Semesterticket oder Fahrgemeinschaften möglich.)
- Am 1. Oktober nehmen wir innerhalb der Kurszeit an einem Workshop mit einem externen Vortragenden teil. Thema: Gestaltungsmöglichkeiten mit hochwertigen Papier- und Gewebematerialien als Einband, Vor-/Nachsatz und Innenteil von Publikationen.
- Individuelle Semesterprojekte zum Dachthema „Buch und Publizieren“: Es können klassische Publikationen entstehen (Heft, Broschüre, Magazin, Buch) oder neue, hybride, experimentelle Publikationsformen entwickelt und erprobt werden. Möglich sind angewandte als auch künstlerische Projekte, Einzel- oder Teamarbeiten.

## Ziele und Kompetenzen:

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

**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

Praktische Arbeit, Dokumentation

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [a.farmer@th-mannheim.de](mailto:a.farmer@th-mannheim.de)

---

# SIM-ID – Interaktive Medien

**Dozent:in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

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

## Inhalt:

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

## Installationen mit KI

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

## Screendesign

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

## Aktuelle Themen

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

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

## Organisation

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

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

Praktische Arbeit, Projektarbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [woe@th-mannheim.de](mailto:woe@th-mannheim.de)

---

# Kontextmodule

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

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

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



# KAL – Common Space (Tools for Conviviality III)

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

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

*"To speak of the commons as if it were a natural resource is misleading at best and dangerous at worst—the commons is an activity and, if anything, it expresses relationships in society that are inseparable from relations to nature. It might be better to keep the word as a verb, an activity, rather than as a noun, a substantive."*

(Linebaugh, 2008. The Magna Carta Manifesto: Liberties and Commons for All, p. 279)

## Inhalt und Hintergrund:

Der Begriff *Commons* bezeichnete ursprünglich Ressourcen wie Land, Wasser, Wald, usw. die von allen genutzt und nicht zu privatem oder staatlichem Eigentum gemacht werden können. In den letzten Jahrzehnten wurde der Begriff aber auch auf kulturelle Ressourcen wie etwa Sprache, Wissen, Technologien, usw. jenseits von Markt und (wohlfahrtsstaatlichen) Institutionen erweitert. Bei all dem geht es jedoch nicht so sehr um die Ressourcen als materielle oder geistige Sachen selbst, sondern um den Prozess, die gemeinschaftliche Praxis der Erzeugung, Pflege und Nutzung der Commons. Es ist daher eher von *Commoning als einer Praxis* dieser Pflege und als Orientierung und Haltung zu sprechen.

## Im Wintersemester 2026/27

Im Wintersemester wenden wir uns am Gegenstand des *Common Space* dieser Praxis des *Commoning* als einem weiteren experimentellen Arbeitsraum im Themenbereich der Konvivialität zuwenden. Raum wird dabei nicht nur als Ressource und Commons verstanden, sondern auch als Werkzeug, Ergebnis von Alltagspraxen, als sozial und kulturell geformtes Werkzeug der gesellschaftlichen Transformation.

In Zeiten der zunehmenden Entfremdung der Menschen von ihrem Leben, der Arbeit, der Umwelt und untereinander, in Zeiten der zunehmenden Faschisierung und Spaltung des öffentlichen Raums, suchen wir konkrete, wirkliche Erfahrungsräume für Alternativen. Mit künstlerischen, aktivistischen und forschenden Methoden sollen dabei am Gegenstand des *Common Space* Praxen und Interventionen analysiert, und eigene entwickelt und umgesetzt werden.

In Kooperation mit der Kunsthalle Mannheim sowie Künstler:innen und Aktivist:innen aus verschiedenen Städten, die sich mit städtischen Raumfragen und der Praxis des *commoning* in ihrer künstlerischen Arbeit beschäftigen, werden wir Ausflüge in die Stadt Mannheim und ihre Umgebung, zu Orten gesellschaftlicher Begegnung und Aushandlung unternehmen und dabei an eigenen Fragen des Commoning und der Öffnung arbeiten.

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

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

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

**Art der Veranstaltung:** Vorlesung, Assembly, Seminar in Präsenz: Dienstags, 15:30 bis ca. 18:00 Uhr. Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Hochschule sowie an unterschiedlichen Orten in Mannheim und Heidelberg statt.

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.klenk@th-mannheim.de](mailto:m.klenk@th-mannheim.de)

**Ort:** Gebäude H, Raum H1107

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

---

# KDT1 – Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie

**Dozent:in:** Annie Kurz

|                            |       |                                                        |
|----------------------------|-------|--------------------------------------------------------|
| Modul                      |       | Aktuelle Ansätze der Kommunikations- und Medientheorie |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | KDT1                                                   |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | KM2, DMG                                               |
| Veranstaltungsart          |       | Vorlesung                                              |
| Semester                   | 3 – 7 |                                                        |
| SWS                        | 3     |                                                        |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 33,7  | Präsenz                                                |
|                            | 56,3  | Vor- und Nachbereitung                                 |
|                            | 60    | Prüfungsleistung                                       |
| Art der Prüfungsleistung   |       | Hausarbeit, Klausur                                    |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                                             |

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistung:

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

**Art der Veranstaltung:** vorwiegend online!

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per E-Mail an [anikurz@gmail.com](mailto:anikurz@gmail.com)

# KDT2 – Bild- und Medientheorie

**Dozent:in:** Annie Kurz

|                            |       |                                   |
|----------------------------|-------|-----------------------------------|
| Modul                      |       | Bild- und Medientheorie           |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | KDT2                              |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | KM3, DMG                          |
| Veranstaltungsart          |       | Vorlesung                         |
| Semester                   | 3 – 7 |                                   |
| SWS                        | 3     |                                   |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 33,7  | Präsenz                           |
|                            | 26,3  | Vor- und Nachbereitung            |
|                            | 30    | qualifizierte Teilnahme (Referat) |
| Art der Studienleistung    |       | Referat                           |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                        |

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

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

**Art der Veranstaltung:** vorwiegend online

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per E-Mail an [anikurz@gmail.com](mailto:anikurz@gmail.com)

# KE – Die Vorbereitung (Vorlesung + Seminar)

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

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

## Inhalt:

In der künstlerischen, gestalterischen oder wissenschaftlichen Arbeit geht es meist um das Werk, das Produkt oder den fertigen Text als Ergebnis. Die Arbeit und Praxis als ein Prozess mit Zwischenstufen, offenen Fäden, als eine Praxis des Suchens und Tastens werden retrospektiv oft wenig beachtet. Geht man noch weiter zurück, dann wird es ganz dunkel...

In diesem Semester beschäftigen wir uns mit: **der Vorbereitung!** Die Vorbereitung wird dabei in breiter Perspektive in den Blick genommen: als eine (experimentelle) Praxis, eine zeitliche Orientierung, eine Art Haltung und Einstellung, als Kulturtechnik, als Trick, als (allgemein?) menschliche (?) Fähigkeit, usw. Wir suchen Formen der Praxis der Vorbereitung auf unterschiedlichen Gebieten: von anthropologischen Grundlagen zu künstlerischen, wissenschaftlichen und gestalterischen Kontexten; von der Projektifizierung bis zur Kultur der *prepper*; von der Prokrastination zur unendlichen Vorbereitung.

**Und klar:** wir bereiten uns vor. Worauf? Wir werden sehen. Die Arbeit zur Vorbereitung ist zugleich eine Einübung in die Praxis und Reflexion der Vorbereitung. Wie lässt sich die Vorbereitung bestimmen, abgrenzen, verstehen? Welche methodischen Zugänge bräuchte man, um sie überhaupt in den Blick zu bekommen, statt immer nur vom Ergebnis her zu denken? Wie unterscheiden sich Vorbereitungen auf unterschiedlichen Gebieten? Wie lässt sich die Praxis der Vorbereitung radikalieren? Kann Vorbereitung ein Trick sein, eine Technik, eine List?

Die Veranstaltung besteht aus Vorlesung und Seminar, die nur gemeinsam belegt werden können. Die Vorlesung arbeitet an theoretischen und praktischen Fragen der Vorbereitung am konkreten Fall der eigenen Arbeit. Das Seminar arbeitet darauf aufbauend mit eigenen experimentellen Versuchen und gemeinsamer Diskussion..

## Ziele und Kompetenzen:

Kenntnis und (Ein)übung experimenteller Verfahren und Ansätze zwischen Kunst, Wissenschaft und Lebenswelt; kulturwissenschaftliches Reflexions- und Analysevermögen; philosophische, methodologische und kritische Reflexion gestalterischer Prozesse; sprachlich-begriffliches und künstlerisch-fragendes Darstellungsvermögen gegenwärtiger sozialer und kultureller Zusammenhänge; Fähigkeit zu Kultur- und Ideologiekritik;

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

**Voraussetzungen:** Mut, Verwegenheit, Experimentierfreude, Begeisterung für experimentelles, künstlerisch-forschendes und lebenspraktisches Arbeiten und das Interesse, sich mit dem Phänomen der Vorbereitung zu beschäftigen.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz, Vorlesung plus Seminar

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.klenk@th-mannheim.de](mailto:m.klenk@th-mannheim.de)

**Ort:** Gebäude H, Raum H0706

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

---

# KFS – English for Design

**Lecturer:** Sabine Maurer-Neubert, M.A.

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

## Contents:

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

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

If considered necessary, grammatical structures will be reviewed.

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

## Learning objectives and competencies:

Foreign language proficiency on level 2

**Assignments:** Continuous assessment, presentation, final exam

**Seminar type:** Presence (mandatory);

**Enrollment:** via **MOODLE** <https://moodle.hs-mannheim.de/user/index.php?id=3922>  
or via e-mail to [s.maurer-neubert@th-mannheim.de](mailto:s.maurer-neubert@th-mannheim.de) until September 27, 2026.

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

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

# KP – Psychologie

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

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

**Inhalt:**

Siehe Fakultät für Sozialwesen

**Ziele und Kompetenzen:**

Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie.

**Aufgaben:**

Lektüre, Recherche, Diskussion, Hausarbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [c.santos-stubbe@th-mannheim.de](mailto:c.santos-stubbe@th-mannheim.de)

---



# KR1 – Recht Grundlagen

**Dozent:in:** Joy Richard Fatoyinbo

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

Grundkenntnisse in designrelevanten und allgemeinen Rechtsgebieten

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

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

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [info@jrf-legal.de](mailto:info@jrf-legal.de)

---

# KR2 – Recht und Existenzgründung

**Dozent:in:** Andreas Heinrich

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

## Inhalt:

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

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

**Art der Veranstaltung:** in Präsenz, bei Bedarf online

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [andy@dievonquaer.de](mailto:andy@dievonquaer.de)

# KSP1 – Textwerkstatt II für Fortgeschrittene

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

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz in der Blockwoche vom 9.–13. November, jeweils 10 – 18 Uhr, Präsenz ist Teil der Prüfungsleistung

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.klenk@th-mannheim.de](mailto:m.klenk@th-mannheim.de); die Teilnehmer:innenzahl ist auf 30 Personen beschränkt.

# KSP2 – Präsentationstechnik

**Dozent:in:** Simone Müller

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

## Inhalt:

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [s.mueller@lba.th-mannheim.de](mailto:s.mueller@lba.th-mannheim.de)

# Vertiefungsmodule (Wahlpflicht)

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

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

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

# VFI-GA – The Generalist's Approach

**Dozent:in:** Prof. Tobias Gallé

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

**Inhalt:** Im Mittelpunkt des Kurses steht die Frage, wie sich Geschichten, Inhalte und Gefühle mit bewegten Bildern vermitteln lassen.

Filmmaking wird dabei nicht als abgeschlossene Disziplin verstanden. Film trifft im Kurs auf Animation, Fotografie, Typografie, Motion Design, 3D, Stop Motion, Sound, Mixed Media oder generative Verfahren. Anhand ausgewählter Filme, Filmausschnitte und weiterer audiovisueller Arbeiten werden außergewöhnliche Erzählformen, gestalterische Ansätze und Produktionstechniken untersucht. Ergänzend werden Grundlagen vertieft und verschiedene Methoden zur Ideenentwicklung vorgestellt.

Der Kurs versteht sich als Experimentierfeld. Entscheidend ist nicht, möglichst viele Techniken einzusetzen, sondern die Mittel zu finden, die eine Idee oder eine gewünschte Wirkung am besten transportieren. Auch gescheiterte Versuche und unerwartete Ergebnisse werden dabei als Teil des gestalterischen Prozesses verstanden. Wichtig ist hier: machen, ausprobieren, experimentieren!

## Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden erweitern ihr Repertoire an audiovisuellen Erzähl- und Gestaltungsmöglichkeiten. Sie lernen, Ideen unabhängig von einer bestimmten Technik zu entwickeln, unterschiedliche Medien sinnvoll miteinander zu verbinden und ihre gestalterischen Entscheidungen zu begründen.

Ziel ist eine generalistische Arbeitsweise, die unterschiedliche Disziplinen versteht, sinnvoll zusammenführt und gleichzeitig Raum für eigene fachliche Schwerpunkte lässt. Die Studierenden lernen außerdem, ihre Ideen und Arbeitsprozesse zu präsentieren, konstruktives Feedback zu geben und die eigene Arbeit auf Grundlage der gemeinsamen Kritik weiterzuentwickeln.

**Aufgabe:** Im Verlauf des Semesters entstehen mehrere kurze Medienexperimente, in denen unterschiedliche Konzepte, Materialien und Techniken erprobt werden. Daraus entwickeln die Studierenden eine eigenständige audiovisuelle Semesterarbeit.

Thema, Format und Medienwahl sind grundsätzlich frei. Entscheidend sind die Qualität der Idee, die sinnvolle Verbindung der eingesetzten Mittel und die Konsequenz der gestalterischen Umsetzung. Die Konzepte und Zwischenstände werden regelmäßig präsentiert, gemeinsam besprochen und überarbeitet.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [t.galle@pikdrei.com](mailto:t.galle@pikdrei.com)

# VFI-SB – Storyboard

**Dozent:in:** Prof. Tobias Gallé

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

## Inhalt:

Bevor ein Film produziert wird, entstehen seine Geschichte, sein Rhythmus und seine visuelle Welt. Im Kurs werden Ideen entwickelt und in unterschiedliche Richtungen weitergedacht.

Das Storyboard ist ein Werkzeug von vielen und dient dabei nicht nur dazu, eine bereits fertige Idee abzubilden. Es ist ein Entwurfswerkzeug, mit dem verschiedene Erzählweisen, Bildfolgen und Abläufe ausprobiert, verändert und miteinander verglichen werden können.

Ergänzend werden etablierte Formen des filmischen Erzählens sowie Grundlagen von Schnitt, Dramaturgie und visueller Gestaltung untersucht. Dabei geht es auch um die Frage, welche Regeln Orientierung geben und wann es sinnvoll sein kann, bewusst mit ihnen zu brechen.

Der Kurs begleitet die Entwicklung eines Projekts von der ersten Idee bis zum Abschluss der Vorproduktion. Diskussionen, Analysen sowie Feedback- und Kritikrunden sind ein fester Bestandteil des Arbeitsprozesses.

## Ziele und Kompetenzen:

Die Studierenden lernen, eigene Ideen zu entwickeln, dramaturgisch zu strukturieren und in eine nachvollziehbare visuelle Form zu übersetzen. Sie setzen sich mit Bildsprache, Atmosphäre, Rhythmus, Perspektive, Montage und zeitlichen Abläufen auseinander.

Ziel ist es, verschiedene Erzählansätze zu entwickeln, ihre Wirkung frühzeitig zu testen und ein Konzept so auszuarbeiten, dass es für andere verständlich, diskutierbar und produzierbar wird. Die Studierenden lernen außerdem, ihre Entscheidungen zu präsentieren und zu begründen, konstruktive Kritik zu formulieren und Rückmeldungen in die weitere Entwicklung ihrer Arbeit einzubeziehen.

**Aufgabe:** Im Verlauf des Semesters entwickeln die Studierenden ein eigenes audiovisuelles Konzept und führen es schrittweise bis zum Ende der Vorproduktion. Die Ideen, Varianten und Zwischenstände werden regelmäßig im Kurs präsentiert, gemeinsam diskutiert und überarbeitet.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [t.galle@pikdrei.com](mailto:t.galle@pikdrei.com)

## VFD-DV – Die Vorbereitung (Vorlesung und Seminar)

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

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

**Beschreibung und Anmeldung:** siehe Veranstaltung in den Kontextmodulen.

## VFD-CS – Common Space

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

|                            |       |                                        |
|----------------------------|-------|----------------------------------------|
| Modul                      |       | Vertiefung Forschung im Design         |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VFD-CS                                 |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | KG2, KG3, VDFA/B, VOGA/B, DMG          |
| Veranstaltungsart          |       | Praktische Übung                       |
| Semester                   | 3 – 7 |                                        |
| SWS                        | 4     |                                        |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 45    | Präsenz                                |
|                            | 45    | Vor- und Nachbereitung                 |
|                            | 60    | Prüfungsleistung                       |
| Art der Prüfungsleistung   |       | Referat, Hausarbeit, praktische Arbeit |
| PL-Gewichtung              | 5     |                                        |

**Beschreibung und Anmeldung:** siehe Veranstaltung in den Kontextmodulen.



# VFD-KC – Kitchen Collective

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

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

**Diese Veranstaltung ist eine projektbasierte Arbeit, die kollektiv, anti-hierarchisch, konsensbasiert und konvivial organisiert ist. Das Projekt (siehe unten) ist eng mit der Arbeit in der Veranstaltung "KAL - Common Space" (Kontext- oder Vertiefungsmodul, siehe oben). Für größte Synergien empfiehlt es sich, auch die andere Veranstaltungen zu belegen, es ist aber nicht notwendig.**

**Hintergrund** (vgl. auch Veranstaltung "Common Space"):

Der Begriff *Commons* bezeichnete ursprünglich Ressourcen wie Land, Wasser, Wald, usw. die von allen genutzt und nicht zu privatem oder staatlichem Eigentum gemacht werden können. In den letzten Jahrzehnten wurde der Begriff aber auch auf kulturelle Ressourcen wie etwa Sprache, Wissen, Technologien, usw. jenseits von Markt und (wohlfahrtsstaatlichen) Institutionen erweitert. Bei all dem geht es jedoch nicht so sehr um die Ressourcen als materielle oder geistige Sachen selbst, sondern **um den Prozess, die gemeinschaftliche Praxis der Erzeugung, Pflege und Nutzung der Commons**. Es ist daher eher von *Commoning als einer Praxis* dieser Pflege und als Orientierung und Haltung zu sprechen.

Im Wintersemester wenden wir uns am Gegenstand des *Common Space* dieser Praxis des *Commoning* als einem experimentellen Arbeitsraum im Themenbereich der Konvivialität zuwenden. **Raum** wird dabei nicht nur als Ressource und Commons verstanden, sondern auch **als Werkzeug, Ergebnis von Alltagspraxen, als sozial und kulturell geformtes Werkzeug der gesellschaftlichen Transformation**.

In Zeiten der zunehmenden Entfremdung der Menschen von ihrem Leben, der Arbeit, der Umwelt und untereinander, in Zeiten der zunehmenden Faschisierung und Spaltung des öffentlichen Raums, suchen wir konkrete, wirkliche Erfahrungsräume für Alternativen. Mit künstlerischen, aktivistischen und forschenden Methoden sollen dabei am Gegenstand des *Common Space* Praxen und Interventionen analysiert, und eigene entwickelt und umgesetzt werden.

**Das Projekt im Wintersemester 2026/27:**

Im Zentrum der Arbeit in dieser Veranstaltung steht ein Projekt: die Umgestaltung der Küche (aka Fachschaftszimmer) im Gebäude der Fakultät. Wir arbeiten **konzeptionell, imaginativ, sozial und handwerklich** an Raum und Küche als Idee und konkretem Raum. Wie kann ein Raum entstehen, der der Gemeinschaft aller zur Verfügung steht? Wie könnte ein Nutzungskonzept entstehen, das auch die gemeinschaftliche Sorge und Pflege des Raums leisten kann? Für wen müsste der Raum wie geschaffen werden, dass das Miteinander, die Gemeinschaft, der freie Austausch und Solidarität untereinander gestärkt

werden kann? Und wie lässt sich von hier aus das *Commoning* als gelebte Praxis und Haltung an der Fakultät (und darüber hinaus) weiterdenken, üben und fördern?

**Bitte beachten:** Die Veranstaltung bildet Synergien mit den Veranstaltungen zu Tools for Conviviality aus dem Wintersemester 25/26 und im Sommersemester 2026 sowie **engste Verbindungen mit der Veranstaltung zum Thema "Common Space" im Wintersemester 2026/27**. Der Besuch dieser Veranstaltungen ist allerdings *keine Voraussetzung* für die Teilnahme an dieser Vertiefungsveranstaltung. Für Voraussetzungen siehe bitte den Abschnitt "Aufgaben und Prüfungsleistungen" unten.

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgaben und Prüfungsleistungen:**

Die aktive Teilnahme ist zentraler Teil der Aufgaben und Prüfungsleistung, die Prüfungsleistung entsteht in begleitender praktischer Arbeit. Der Kurs erfordert die Bereitschaft, füreinander zu sorgen, Interesse an konsensbasierten Gruppenprozessen, Aufgeschlossenheit gegenüber experimentellen Methoden der künstlerischen Arbeit in sozialen Bereichen, commitment und ein Interesse an Praxen des Commoning. Handwerkliche Fähigkeiten sind von Vorteil, aber keine Bedingung.

Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Hochschule sowie an unterschiedlichen Orten in Mannheim und Heidelberg statt.

**Art der Veranstaltung:** Präsenz: zweiwöchentlich Mittwochs, ca. 17:00 bis ca. 19:30 Uhr, gelegentliche Teilnahme an den öffentlichen Vortragsterminen in der Kunsthalle an drei ausgewählten Dienstagen, 15:30 - 18 Uhr, sowie einzelne Zusatztermine zum Umbau nach Absprache.

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.klenk@th-mannheim.de](mailto:m.klenk@th-mannheim.de). **Bitte schreibt eine kurze Begründung für euere Anmeldung:** Was sind deine Fragen zum Thema? Was kannst du zur Gruppe beitragen?

**Bitte beachten:** Die Veranstaltung ist beschränkt auf ca. 15 Teilnehmer:innen. Aktive Teilnahme und Commitment sind wesentlich.

---

# VFO-IK – Individuelle Konzeption

**Dozent:in:** Prof. Frank Göldner

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

## Art der Veranstaltung: Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [f.goeldner@th-mannheim.de](mailto:f.goeldner@th-mannheim.de)

# VIR-KK – Kommunikation mit KI

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

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

**Inhalt:**

Deutsch/Englisch/Italienisch

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

**Ziele und Kompetenzen:**

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

**Aufgabe:**

Arbeit vor Ort und Dokumentation der Arbeit als PDF oder Film

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Erster Termin:** Fr, 25. September 2026, 9:45 – 13:00 Uhr

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.kim@th-mannheim.de](mailto:m.kim@th-mannheim.de)

---

# VIR-UX – User Experience (UX)

**Dozent:in:** Prof. Hartmut Wöhlbier

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

## Inhalt:

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

## Art der Veranstaltung:

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

**Anmeldung: ab 01. bis 18. September 2026** per Email an [woe@th-mannheim.de](mailto:woe@th-mannheim.de),

Betreff: »Anmeldung VIR-UX«

# VIR-ML – Offenes Gestalten in HTML

**Dozent:in:** Arno Richter

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

## Inhalt:

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

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

## Aufgaben und Prüfungsleistungen:

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [mail@arnorichter.de](mailto:mail@arnorichter.de)

# VTG-GG – Generative Gestaltung

**Dozent:in:** Marek Slipek

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben:

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

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [m.slipek@th-mannheim.de](mailto:m.slipek@th-mannheim.de)

---

# VTG-SF – Structure Your Font!

**Dozent:in:** Erik Faulhaber ([www.woff.de](http://www.woff.de))

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

## Inhalt: Structure Your Font!

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgabe:

Praktische, projektorientierte Arbeit im Bereich Schriftgestaltung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [typerik@web.de](mailto:typerik@web.de)



# VTG-TV – Typografische Variation

**Dozent:in:** Prof. Astrid Farmer

|                            |       |                                                  |
|----------------------------|-------|--------------------------------------------------|
| Modul                      |       | Vertiefung Schrift, Typografie und Grafik-Design |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VTG-TV                                           |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | VSTG / VTXA/B                                    |
| Veranstaltungsart          |       | Vorlesung, Seminar, Praktische Übung             |
| Semester                   | 3 – 7 |                                                  |
| SWS                        | 4     |                                                  |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 45    | Präsenz                                          |
|                            | 45    | Vor- und Nachbereitung                           |
|                            | 60    | Prüfungsleistung                                 |
| Art der Prüfungsleistung   |       | Praktische Arbeit                                |
| Voraussetzungen            |       | ADS1/2 oder SGD                                  |

## Inhalt:

In diesem Vertiefungsmodul werden wir uns praktisch, schrittweise und explorativ mit typografischer Variation auseinandersetzen.

Zu vorgegebenen Texten eines gesellschaftlich relevanten Themas sollen mehrere gestalterische Lösungen auf Einzelblättern entwickelt werden. Mit diesen ›typografischen Variationen‹ erproben wir subtile Veränderungen im Zusammenspiel von Inhalt und Typografie und können diese unmittelbar vergleichen: Inwieweit lässt sich der Textinhalt durch typografische Mittel in seiner Wirkung beeinflussen?

Wir ordnen und rhythmisieren, modulieren, akzentuieren, kontextualisieren – ausschließlich mit Typografie. Wir beschäftigen uns mit Komposition und Flächenaufteilung, Rhythmus und Kontrast, dem ›Magischen Quadrat der Typografie‹ (Spaltenbreite, Schriftgröße, Zeilenabstand, Laufweite), Semantischer Typografie, Leserlichkeit und Leseführung. Wir arbeiten analog mit Papier und Klebstoff sowie im weiteren Verlauf digital mit InDesign.

Die entstehenden Entwürfe werden wir gemeinsam reflektieren und ihre Wirkung diskutieren. Dabei wird es weniger um ›Ästhetik‹ gehen, sondern darum, welche Haltung zum Textinhalt bzw. welche kommunikative Intention die Typografie transportiert. Unsere Ergebnisse werden wir am Ende gemeinsam ausstellen, innerhalb und (nach Möglichkeit) auch außerhalb der Hochschule.

## WICHTIGE HINWEISE:

**Der Kurs findet nicht nur in der Blockwoche statt!** Zusätzlich wird es vier weitere Termine geben (siehe unten). Ihr werdet sehr viele Ausdrucke anfertigen müssen (günstig in S/W). Eine verbindliche Anwesenheit ist wichtig für den gemeinsamen Prozess. Es sollen zu jedem Termin neue Entwürfe mitgebracht werden, die wir gemeinsam diskutieren. Ich freue mich auf alle, die Lust haben, sich intensiv mit dem Ausdruckspotenzial von Typografie zu beschäftigen.

## Termine, jeweils 8–13 Uhr:

- Montag, 26. Oktober 2026
- Blockwoche: 9. bis 13. November (Mo–Fr)
- Montag, 16. November
- Montag, 23. November
- Montag, 30. November

**Ziele und Kompetenzen:**

Kennenlernen, Reflexion und Weiterentwicklung typografischer Ausdrucksmöglichkeiten

**Aufgaben:**

Sammlung typografischer Variationen und persönliche Reflexionen als Textdatei

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [a.farmer@th-mannheim.de](mailto:a.farmer@th-mannheim.de)

---

# VZD-IE – Illustration und Experiment

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

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

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben im Kurs:

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

**Prüfungsleistung:** Referat, Abgabe in gebundener Form

**Art der Veranstaltung:** Präsenz

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [v.schwegler@th-mannheim.de](mailto:v.schwegler@th-mannheim.de)

# VIK-UN – UNHEARD: Interdisziplinäres Labor für Musik, KI und künstlerische Identität

**Dozent:in:** Fred Wolter

|                            |       |                                                |
|----------------------------|-------|------------------------------------------------|
| Modul                      |       | Vertiefung Interdisziplinäre Kontexte          |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VIK-UN                                         |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | FP2/3                                          |
| Veranstaltungsart          |       | Blockwochenseminar, Praktische Übung, Workshop |
| Semester                   | 3 – 7 |                                                |
| SWS                        | 4     |                                                |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 45    | Präsenz                                        |
|                            | 45    | Vor- und Nachbereitung                         |
|                            | 60    | Prüfungsleistung                               |
| Art der Prüfungsleistung   |       | Praktische Arbeit                              |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                                     |

Im Rahmen der Werkschau und der folgenden Blockwoche bietet Fred Wolter den Workshop „Unheard – Interdisziplinäres Labor für Musik, KI und künstlerischer Identität“ an.

Fred Wolter / Deliberate Dissonance – Non-Conforming Design Berlin

## Inhalt:

Jeder Mensch trägt Geschichten mit sich: Erinnerungen, Beobachtungen, Konflikte und Gedanken, die uns bewegen und bisher vielleicht noch keine Form gefunden haben.

In diesem Workshop [in der Blockwoche 09 11 – 12 11 2026] geben wir ihnen Ausdruck.

Gemeinsam entwickeln wir daraus Texte, Songs und eine visuelle Identität. KI dient dabei als kreatives Werkzeug, das neue Ausdrucksmöglichkeiten eröffnet und unsere Ideen erlebbar macht.

Im Mittelpunkt des Workshops steht die Frage, wie künstliche Intelligenz zum Werkzeug persönlicher Autorenschaft werden kann.

**Prüfungsleistung:** praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** Präsenz in der Blockwoche vom 09.-12. November 2026

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [v.goetz@th-mannheim.de](mailto:v.goetz@th-mannheim.de)

---

# VA-P/K – Ausstellungsgestaltung WERKSCHAU

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

|                            |       |                                            |
|----------------------------|-------|--------------------------------------------|
| Modul                      |       | Ausstellungsgestaltung Praxis / Konzeption |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VA-P/-K                                    |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | VIR/FP1                                    |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation                        |
| Semester                   | 3 – 7 |                                            |
| SWS                        | 4     |                                            |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 45    | Präsenz                                    |
|                            | 255   | Vor- und Nachbereitung                     |
| Art der Studienleistung    |       | praktische Arbeit                          |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                                 |
| Credits                    | 10 CP |                                            |

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

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

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

## **Aufgaben und Prüfungsleistung:**

Praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz und Projektorganisation

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [v.goetz@th-mannheim.de](mailto:v.goetz@th-mannheim.de)

**Bitte beachten:** Studierende des 3. Semesters werden automatisch zum Kurs angemeldet

# VF-O/K/L – CAPTCHA Festival

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

|                            |       |                                          |
|----------------------------|-------|------------------------------------------|
| Modul                      |       | Festival Organisation / Kozept / Leitung |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VFO / VFK / VFL                          |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation                      |
| Semester                   | 3 – 7 |                                          |
| SWS                        | 2     |                                          |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                                  |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung                   |
| Art der Studienleistung    |       | praktische Arbeit                        |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                               |
| Credits                    | 5 CP  |                                          |

## **Inhalt:**

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

## **Ziele und Kompetenzen:**

- Konzeption, Planung und Umsetzung des Festivals
- Projektmanagement

**Aufgaben und Prüfungsleistung:** Praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz und Projektorganisation

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [v.goetz@th-mannheim.de](mailto:v.goetz@th-mannheim.de)

---

# VM-P/K/R – KOMMA Magazin

**Dozent:in:** Prof. Veruschka Götz

|                            |       |                                  |
|----------------------------|-------|----------------------------------|
| Modul                      |       | Magazin Praxis/Konzept/Redaktion |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VMP / VMK / VMR                  |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation              |
| Semester                   | 3 – 7 |                                  |
| SWS                        | 2     |                                  |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                          |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung           |
| Art der Studienleistung    |       | praktische Arbeit                |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                       |
| Credits                    | 5 CP  |                                  |

## Inhalt:

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Aufgaben und Prüfungsleistung:

Praktische Übung

**Art der Veranstaltung:** Präsenz und Projektorganisation

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [v.goetz@th-mannheim.de](mailto:v.goetz@th-mannheim.de)

---

## VC-E/S/L – Comlab: ScienceSlam BRAIN RIOT

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

|                            |       |                                               |
|----------------------------|-------|-----------------------------------------------|
| Modul                      |       | COMLAB: Entwurf / Strategie / Leitung         |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VCE / VCS / VCL                               |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | VKE / FP1                                     |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation                           |
| Semester                   | 4 – 7 |                                               |
| SWS                        | 4     |                                               |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 45    | Präsenz                                       |
|                            | 105   | Vor- und Nachbereitung                        |
| Art der Studienleistung    |       | qualifizierte Teilnahme (Projektorganisation) |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                                    |

**Inhalt:**

**"COMLAB: ScienceSlam BRAIN RIOT als experimentelle Wissenschaftskommunikation"**

Transmediale Kommunikation für den ScienceSlam BRAIN RIOT.

Eventkommunikation, Social Media Kommunikation, ScienceHacking

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

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Email an [a.kolaschnik@th-mannheim.de](mailto:a.kolaschnik@th-mannheim.de)

---



# VO-M/L/P – Fachschaft

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

|                            |       |                                    |
|----------------------------|-------|------------------------------------|
| Modul                      |       | Orga Management / Leitung / Praxis |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VOM / VOL / VOP                    |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | FP1                                |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation                |
| Semester                   | 3 – 7 |                                    |
| SWS                        | 2     |                                    |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                            |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung             |
| Art der Studienleistung    |       | QT (Projektorganisation)           |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                         |
| Credits                    | 5 CP  |                                    |

**Inhalt:**

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

**Art der Veranstaltung:** Engagement in der Fachschaft

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [k.beiderwellen@th-mannheim.de](mailto:k.beiderwellen@th-mannheim.de)

---

# VF-F – CLIP Filmfestival

**Dozent:in:** Prof. Tobias Gallé

|                            |       |                          |
|----------------------------|-------|--------------------------|
| Modul                      |       | Filmfestival             |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VFF                      |
| Modulkürzel (alte Ordnung) |       | FP1                      |
| Veranstaltungsart          |       | Projektorganisation      |
| Semester                   | 3 – 7 |                          |
| SWS                        | 2     |                          |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                  |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung   |
| Art der Studienleistung    |       | QT (Projektorganisation) |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen               |
| Credits                    | 5 CP  |                          |

## Inhalt:

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

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

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

## Ziele und Kompetenzen:

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

## Nur im Sommersemester!

## VFP2 – Freies Projekt 2

**Dozent:in:** alle

|                            |       |                                   |
|----------------------------|-------|-----------------------------------|
| Modul                      |       | Vertiefungsmodul Freies Projekt 2 |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VFP2                              |
| Veranstaltungsart          |       | Projektarbeit                     |
| Semester                   | 3 – 7 |                                   |
| SWS                        | 2     |                                   |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                           |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung            |
| Art der Studienleistung    |       | praktische Arbeit                 |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                        |
| Credits                    | 5 CP  |                                   |

**Inhalt:**

Studierende erarbeiten ein eigenständiges Projekt zu einem vorgegebenen Thema bei einer Dozent:in oder Professor:in.

**Aufgaben und Prüfungsleistung:**

Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** eigenständige Ausarbeitung

---

## VFP3 – Freies Projekt 3

**Dozent:in:** alle

|                            |       |                                   |
|----------------------------|-------|-----------------------------------|
| Modul                      |       | Vertiefungsmodul Freies Projekt 2 |
| Modulkürzel (neue Ordnung) |       | VFP2                              |
| Veranstaltungsart          |       | Projektarbeit                     |
| Semester                   | 3 – 7 |                                   |
| SWS                        | 2     |                                   |
| Studien-/Prüfungsaufwand   | 22,5  | Präsenz                           |
|                            | 127,5 | Vor- und Nachbereitung            |
| Art der Studienleistung    |       | praktische Arbeit                 |
| Voraussetzungen            |       | Grundlagen                        |
| Credits                    | 5 CP  |                                   |

**Inhalt:**

Studierende erarbeiten ein eigenständiges Projekt zu einem selbstgewählten Thema bei einer Dozent:in oder Professor:in.

**Aufgaben und Prüfungsleistung:**

Praktische Arbeit

**Art der Veranstaltung:** eigenständige Ausarbeitung

---

# VIK – Veranstaltungen aller Fakultäten

**Dozent:in:** Verschiedene

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

## Inhalt:

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

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

## VIK-AV – Grundlagen der Visualisierung

**Dozent:** Prof. Dr. Till Nagel

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

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

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

**Kick-off:** Di, 22.09., 15:20 Uhr, A012

**Credits:** 5 ECTS

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

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [t.nagel@th-mannheim.de](mailto:t.nagel@th-mannheim.de)

## VIK-3MS – 3D-Modellierung und Spiel-Entwicklung

**Dozent:** Dr. Tobias Günther

**Inhalt:** Siehe Fakultät Informatik

**Credits:** 5 ECTS

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [t.guenther@th-mannheim.de](mailto:t.guenther@th-mannheim.de)

---

## VIK-UCPS – User-centered Cyber Physical Systems

**Dozent:** Prof. Dr. Anuja Hariharan

**Inhalt:** Siehe Fakultät Informatik

**Credits:** 5 ECTS

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [a.hariharan@th-mannheim.de](mailto:a.hariharan@th-mannheim.de)

---

## VIK-VRP – Virtual Reality Project

**Dozent:** Prof. Dr. Kai Eckert

**Inhalt:** Siehe Fakultät Informatik

**Credits:** 5 ECTS

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [k.eckert@th-mannheim.de](mailto:k.eckert@th-mannheim.de)

---

## VIK-CBM – Challenge-Based Making

**Dozent:** Prof. Thomas Smits

**Inhalt:** Siehe Fakultät Informatik

**Credits:** 5 ECTS

**Anmeldung:** ab 01. bis 18. September 2026 per Mail an [t.smits@th-mannheim.de](mailto:t.smits@th-mannheim.de)

---

## VIK-PD – Product Development Project (PDP)

**Dozentin:** Prof. Kirstin Kohler / inno.space

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

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

**Credits:** 10 ECTS

**Info:** Bewerbung an [inno.space@th-mannheim.de](mailto:inno.space@th-mannheim.de)

---

## VIK-PI – Prototype it yourself (PIY)

**Dozentin:** Prof. Kirstin Kohler / inno.space

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

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

**Credits:** 5 ECTS

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

---

# 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

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

---

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

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

## Tabellarische Darstellung der Module

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

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

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

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

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

**Praktisches Studiensemester (Pflichtbereich)**

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

**Abschlussarbeit (Pflichtbereich)**

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

## Beispielhafter Studienverlauf

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

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

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

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