

## → Fachbereich Design

Pappelallee 8-9  
14469 Potsdam

Dekan  
**Prof. Walter Hardt**, hardt@  
PA 5|2.17, Tel. 580-1400

Dekanat  
**Sabine Klaperski**, design@  
Tel. 580-1401, Fax 580-1499  
**Annette Dubiel**, dubiel@  
Tel. 580-1402

Raum- und Zeitangaben - soweit nicht vermerkt -  
entnehmen Sie bitte den aktuellen Aushängen.

Das Semester beginnt am 26.09.05 mit drei  
Projektwochen. Die Lehrveranstaltungen beginnen  
ab 17. Oktober 2005.

Bitte beachten Sie die Angebote der  
Lehrbeauftragten als Aushang im Raum 5|2.10

Frau Prof. Dr. Jamaikina hat im WS 05/06  
Forschungssemester.

Die Erklärung der Abkürzungen finden Sie in der  
Legende am Ende des Dokuments.

## Studiengang Interfacedesign Studiengang Kommunikationsdesign Studiengang Produktdesign

### Grundstudium

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Donnerstag 10:00–16:00, Raum 5|3.04

#### 1.011-1 Grundlagen Farbe und Form

Farbbedeutung unter semiotischen, psychologischen  
und kulturgeschichtlichen Gesichtspunkten.  
Farbsymbolik, Mischgesetze, Kontraste.  
Grundkenntnisse über Farbtheorie.

**Prof. Michael Bette**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Freitag 10:00–16:00, Berliner Museen

#### 1.011-2 Grundlagen Farbe und Form

Analyse in Berliner Museen  
Planerische, konstruktive und analytische Übungen  
im Konflikt zu Emotion und Expression

**Prof. Michael Bette**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Donnerstag 10:00–16:00, Raum 5|3.10

#### 1.012 Grundlagen Fläche und Struktur

Visuelle Wahrnehmung – Grundbedingung für  
Gestaltungsprozesse/Theoretische Aspekte und  
praktische Umsetzung:

Es werden die elementaren Grundbegriffe  
vermittelt und im Umgang mit bildnerischen  
Mitteln nach Wegen gesucht, über die  
Konzentration, die Reduktion, in die Abstraktion  
zu finden.

B Wesen, Funktion und Anwendung der Zeichnung –  
Betrachtung über den Wunsch des Menschen, zu  
zeichnen. Theorie und Praxis: Angebot von  
vielfältigen, auch historischen, zeichnerischen  
Techniken als Möglichkeit der Prägung der eigenen  
„Handschrift“.

A: für Studienanfänger; B: für Studierende mit  
Kenntnissen der Grundbegriffe des Gestaltens  
Prof. Angelika Margull

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Mittwoch 10:00–16:30, LW 229

#### 1.013-1 Grundlagen Körper

Plastisches Naturstudium  
Plastische Übungen mit einfachen Naturformen  
(kein Akt- oder Portraitstudium).

Material: Ton und Gips

**Prof. Diethelm Koch**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Dienstag 10:00–14:30, LW 229-

#### 1.013-2 Grundlagen Körper

Grundlagen des plastischen Gestaltens  
Plastische Gestaltungsübungen an Elementarkörpern  
(Würfel, Zylinder, Kugel etc.). Material: Ton,  
Gips, Holz, Metall

**Prof. Diethelm Koch**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Montag 10:00–15:30, Raum 5|3.04 oder 3.02

#### 1.021-1 Grundlagen der handwerklichen Darstellung

Farbe satt. Elementare Übungen zur Farbe in 2d  
und 3d mit besonderem Augenmerk auf die Wirkung  
der Farbinsensitivität. Einführende Theorie zu  
Physik, Physiologie, Psychologie,  
Kulturgeschichte und Technologie der Farbe/n in  
handwerklichem Gebrauch, Druck und digitalen  
Medien.

**Angela Müller**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Dienstag 9:30–15:00, Raum 5|3.10

#### 1.021-2 Perspektivzeichnen

Vom Raum zur Fläche – die Gesetzmäßigkeiten des  
Abbildens. Perspektivisches Zeichnen nach der  
Anschauung und in der Projektion  
Angela Müller

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Montag 09:30--14:30, Raum 5|3.10

### **1.021-3 Grundlagen der handwerklichen Darstellung**

Aktzeichnen

Die Gestalt der menschlichen Figur, Anatomie, Proportionslehre, Statik

**Frank Gottsmann**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Dienstag 14:00--18:30, Raum 5|2.01

### **1.022-1 Grundlagen der digitalen Darstellung**

Informationsarchitektur und -visualisierung  
Vermittelt werden Grundlagen zur Analyse von Informationsaufnahme Prozessen und Strukturierung komplexer Informationszusammenhänge unter didaktischen, logischen und ergonomischen Gesichtspunkten.

Visualisierungsmethoden und Navigationsmodelle in narrativen, interaktiven und sequentiellen Kontexten werden in Kurzprojekten mit Hilfe von u.a. wahrnehmungstheoretischen, semiotischen und gestalterischen Grundlagen experimentell untersucht und erarbeitet.

Die experimentellen Kurzprojekte umfassen statische/dynamische Iconentwicklung, Erstellen einer Matrix, statische/dynamische Datengrafik/Diagramme, Entwicklung digitaler Funktionstools, statische/dynamische Navigationsmodelle, Erstellen einer digitalen Dokumentation.

**Danijela Djokic**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Montag 14:00--18:30, Raum 5|2.01

### **1.022-2 Grundlagen der digitalen Darstellung: Physical Computing**

On-Screen-Interaction - wie wir sie von PC, PDA und Handy her kennen - ist nicht alles...

Jede Bewegung kann zu einem Input werden, alles in unserer Umgebung zu einem Output. Die Experten sprechen vom „Ubiquitous Computing“.

Der Designer steht vor einer neuen Herausforderung: die Gestaltung neuer digitaler Geräte und digitaler Environments.

Grundlage für eine erfolgreiche Gestaltung in diesem Bereich: Ein Grundverständnis der Technik und der Tools: der Umgang mit Hardware muss genauso erlernt werden wie der Umgang mit Zeichenstift oder Bildverarbeitungsprogrammen.

Ziel der Kurse: Einführung in die Welt der Elektronik: Neben theoretischen Grundlagen werden eigene In- und Output-Module gebaut, programmiert und damit gespielt (keine Sorge: sowohl das Bauen als auch das Programmieren erfordern keine Vorkenntnisse!)

**Prof. Reto Wettach**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Donnerstag 10:00--14:30, PA 5|3.16,  
maximal 15 TeilnehmerInnen

### **1.023-1 Fachtechnische Grundlagen**

Produktion von Printmedien  
Druckverfahren und ihre Anwendungsgebiete, Materialien, Sonderdruckverfahren, Prägung, Veredelung und Weiterverarbeitung. Zusätzlich: Datenverarbeitung in Grafik-, Bildbearbeitungs- und Layoutprogrammen, Produktionsmanagement und Workflow. Museumsbesuch und Besichtigung diverser Produktionsbereiche

**Klaus Keller**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Dienstag 14:00--18:00, LW 139

### **1.023-2 Fachtechnische Grundlagen**

Programme entwerfen

Im Mittelpunkt dieses Programmierkurses steht die Auseinandersetzung mit den ästhetischen Qualitäten von Software. Wie jedes andere Material, so hat auch Software besondere Eigenschaften, deren Verständnis für einen

gelingenen Entwurfsprozess notwendig ist. In praktischen Übungen sollen einerseits Programmierkenntnisse, besonders aber auch ein kreativer Umgang mit Software vermittelt werden. Der Kurs richtet sich ausdrücklich sowohl an Anfänger als auch an Fortgeschrittene. Im Kurs wird die Open-Source Programmiersprache und Programmierumgebung ‚Processing‘ verwendet. (<http://www.processing.org>) Processing basiert auf Java. Insofern bietet der Kurs eine hervorragende Grundlage, um später in Java, Actionscript (Flash) oder JavaScript zu programmieren.

**Prof. Boris Müller**

Modul Gestaltungsgrundlagen, WPF, Credits: 6  
Dienstag 10:00--14:30, PA LW 138

### **1.023-3 Fachtechnische Grundlagen**

Punkt, Linie, Fläche zum Raum - im Kontext digitaler Werkzeuge.

Dieses - frei nach Kandinsky definierte - Thema beinhaltet die Auseinandersetzung mit Strategien zur Definition gestalteter Form im virtuellen dreidimensionalen Raum des Computers. Weiterhin werden Visualisierungsmöglichkeiten für digitale 3d-Datensätze aufgezeigt und erprobt.

**Lars Martini**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Mittwoch 10:00--14:00, Raum 5|3.09

### **1.111 Grundlagen der grafischen Gestaltung**

Grundlegende Übungen zur Bildfindung, Bildaufbau und Bild-Schrift-Beziehung

**Prof. Hans-Jörg Kotulla**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6, maximal 20 TeilnehmerInnen

Freitag 10:00--13:30, Raum 5|3.16

### **1.112 Typografische Grundlagen**

TypoBasis

In systematischen Experimenten mit typografischen Elementen werden praktische und typografische Kenntnisse über historische und technische Entwicklungen, Klassifikationen von Satzschriften, Schreib- und Satzregeln sowie deren Anwendung anhand von Layoutübungen vermittelt.

**Prof. Betina Müller**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Donnerstag 10:30–15:00, Raum 5|3.01

### **1.121 Grafikdesign**

Realisierung von Projekten, z.B. Plakat, Logo, Briefmarke, Anzeige usw., Vorbereitung zum Druck (Siebdruck, Offsets, Farbseparationen auf dem Computer).

Analyse von ausgewählten Grafikbeispielen. Betreuung des Plakatwettbewerbs „Das ideale Studium“ in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Studentenwerk.

**Prof. Lex Drewinski**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Montag 10:00–16:00, Raum 5|3.09

### **1.122 Illustration**

Thema: "Lebensräume" - ein illustratives Projekt (Die Wohnung, das All, der Garten, die Bühne, das Labor ...)

Ausgehend von einer experimentellen Arbeitsweise in unterschiedlichen Techniken und mit verschiedenen Materialien (nicht formatgebunden, auch 3-D) entsteht eine illustrative Serie. Das Ziel ist ein Buchobjekt in Verbindung mit einer Dokumentation.

Innerhalb des Kurses findet ein Seminar unter dem Thema "Bild und Schrift: Eine Beziehung" statt. Die Arbeit in der Gruppe wird angestrebt.

**Prof. Hans-Jörg Kotulla**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Mittwoch 10:00–13:00

### **1.123 Schriftentwicklung**

Startkurs für Grund- und Hauptstudium

**Prof. Lucas de Groot**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Dienstag 14:30–19:00, Raum 5|3.01

### **1.124 Advertising Design**

Wir machen Werbung anders

Entwicklung einer Advertising Design Kampagne mit vorgegebenem oder vorher angefertigtem Material. Es werden grundlegende Fragestellungen für den Themenbereich Kommunikationsdesign/Advertising Design behandelt. Die Schwerpunkte liegen auf der Analyse der gestellten Aufgabe, dem Einüben assoziativer Methoden und der Formulierung entsprechender Konzeptionen. Dies insbesondere in der praktischen Umsetzung - der Gestaltung.

**Prof. Jutta Simson**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6, Termin s. Aushang, 5|3.06

### **1.125 Corporate Identity**

LECTURES - CI/CD Basics

Vorlesungs- und Übungsreihe als Grundlagenvermittlung rund um das Thema Corporate Design mit anschließender Diskussion.

Wöchentliche Stegreifübungen zur Entwicklung gestalterisch-handwerklicher Handlungsfähigkeit.

**Prof. Matthias Beyrow**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Montag 14:00–18:00, Raum 5|1.07|LW 139

### **1.126-1 Digitale Medien**

Composing Animated Visuals: Quartz Composer  
Mit Quartz Composer hat Apple ab OSX-Tiger ein Tool zum visuellen Programmieren geschaffen, mit dem sich Screensaver und Einzelapplikation

komfortabel gestalten lassen. Zu einer handvoll Themen (Reihung / RSS-Feed / Wachstum / Geometrie...) sollen animierte, z.T. interaktive Visuals konzipiert und gestaltet werden.

Grundlagen Photoshop, Freehand, Systemprogramme wird erwartet.

**Prof. Matthias Krohn**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Mittwoch 09:00–13:00, Raum 5|2.03

### **1.126-2 Digitale Medien**

Intermedia

Betreuung gestalterischer wie künstlerischer Einzel- und Gruppenprojekte. Es werden vorrangig Arbeiten betreut, die den Rechner als gestalterisches / kommunikatives / interaktives Medium nutzen. Vorstellung und Besprechung von Projektskizzen und Arbeitsergebnissen.

**Prof. Matthias Krohn**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6, Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Mittwoch 10:00–13:00, LW 117

### **1.127 Multimedia / AV**

MediaBasics.11

Einführung in die Konzeption und Gestaltung dynamischer Multimedia-Formate. Es werden produktionstechnische, materialtechnische und logistische Kompetenz in der Entwicklung von zeitbasierten Medienproduktionen vermittelt. Voraussetzung: Sicherer Umgang mit den Grundwerkzeugen der digitalen 2D-Mediengestaltung.

**Prof. Klaus Dufke**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Dienstag 14:00–18:00, Raum 5|2.29

### **1.128 Fotografie**

Kontaktaufnahme

Das Angebot ist vornehmlich für Erstsemester

konzipiert, die noch keinen professionellen Zugang zur Fotografie haben. In einer Vorlesungsreihe wird die Geschichte der Fotografie bis heute an Hand von einzelnen Fotografen in ihrem sozialen und politischen Umfeld aufgerollt. Mittels Bildbetrachtung und Analyse werden Fragen nach Produktionsbedingungen, Inhalt und Gestaltung aufgeworfen. Die hier entwickelten Kriterien finden dann in dem praktischen Thema Nachstellungen ihre Anwendung: Die Studierenden suchen sich frei drei historische oder aktuelle fotografische Motive aus und stellen sie nach. Der technische Grundkurs: Labor- und Kameratechnik ist gleichzeitig zu belegen.

**Prof. Gisela Scheidler**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WP, Credits: 6  
Mittwoch 10:00–14:00, Raum 5| 1.06

### **1.131-1 Designkonzeption**

Desktop

Inhalt des Projekts sind Konzeption und Gestaltung eines einfachen Produkts im Kontext Schreibtisch. Gegenstand der Bearbeitung ist nicht der Schreibtisch selbst, sondern alles auf, am, um oder in Bezug zu ihm.

Die Lehrveranstaltung wird wahlweise in zwei Vertiefungen angeboten:

Designkonzeption:

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt in der Designkonzeption. Damit verbunden ist die verstärkte Auseinandersetzung mit dem Arbeitsumfeld an sich, der Handhabung, der Funktion des Produkts etc.

Produktdesign mit digitalen Medien:

Nach einer verkürzten Konzept- und Entwurfsphase fokussiert die Vertiefung auf die Visualisierung und Präsentation mit digitalen Medien.

**Prof. Nils Krüger**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6  
Zeit und Raum s. Aushang

### **1.131-1 Designkonzeption**

Einführung 3D  
NN

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

### **1.132 Designtechnologie**

NN

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Donnerstag 09:00–15:00, Raum 5|1.06

### **1.141 Produktdesign**

„audioslave“

Neben der Auseinandersetzung mit der "Vergegenständlichung", dem Materialisierungsprozess eines Gegenstandes, bei dem u.a. 2-D- und 3-D-Techniken der Visualisierung vorgestellt werden, sollen umfassend Aspekte des "Istzustand" eines Gegenstandes untersucht werden. Es geht um grundsätzliche Fragen der Produktentwicklung, d.h., welche Fragen an einen Gegenstand gestellt werden können bzw. welche Fragen ein Gegenstand aufwirft...

**Prof. Jörg Hundertpfund**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WP, Credits: 6, maximal 15 TeilnehmerInnen

Dienstag 10:00–16:00, Raum 5|1.15

### **1.143 Industrialdesign**

Thema: EINFALT - oder vom Falt- und Abwicklungsprinzip zum Produkt

Das Projekt gliedert sich in zwei Phasen:

1. Phase:

Ausgehend von der Grundfläche, wie zum Beispiel einem Papierbogen, soll ein vielfältiges Repertoire von Abwicklungen und Faltungen geschaffen werden. Dabei stehen das Experiment,

das "kopflose" Handeln, das Forschen und das Spekulieren im Vordergrund. Für diese Phase wird ein Fachmann der Gruppe zur Seite stehen, der sich in dieses Gebiet schon über mehrere Jahre hineingearbeitet hat und diverse Erkenntnisse und Erfahrungen vermitteln wird.

2. Phase:

Im 2. Teil des Projektes sollen anhand des geschaffenen Repertoires diverse Überlegungen angestellt werden, wie sich die Ansätze in ein sinnvolles Produkt transformieren lassen. Was ist möglich? Von welchen Maßstäben sprechen wir? Was sind die Materialien, die jetzt zum Einsatz kommen? Diese sind nur einige der Fragen, die im Kurs zu beantworten sein werden. Als Projektergebnis soll jede TeilnehmerIn einen Prototypen fertigen.

Lernziele: Analyse von Material .Experimentieren mit dem Material zu Faltungen und Abwicklungen. Forschen und Spekulieren über mögliche Produkte. Transformation von Modellbaumaterial in ein anderes Material. Entwicklung eines Prototyps. Präsentationen

**Prof. Hermann Weizenegger**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WP, Credits: 6

Donnerstag 10:00–17:00, Raum 5| 1.03

### **1.144 Raum- /Ausstellungsdesign**

Einführung in das Gestalten von Ausstellungen Über das Kennen lernen unterschiedlicher „Ausstellungs-Typen“ sollen eigene Entwürfe entwickelt und realisiert werden.

**Prof. Detlef Saalfeld**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WP, Credits: 6

Mittwoch 10:00–14:00, Raum 5|1.06

### **1.131-1 Designkonzeption**

Desktop

Inhalt des Projekts sind Konzeption und Gestaltung eines einfachen Produkts im Kontext

Schreibtisch. Gegenstand der Bearbeitung ist nicht der Schreibtisch selbst, sondern alles auf, am, um oder in Bezug zu ihm.

Die Lehrveranstaltung wird wahlweise in zwei Vertiefungen angeboten:

**Designkonzeption:**

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt in der Designkonzeption. Damit verbunden ist die verstärkte Auseinandersetzung mit dem Arbeitsumfeld an sich, der Handhabung, der Funktion des Produkts etc.

**Produktdesign mit digitalen Medien:**

Nach einer verkürzten Konzept- und Entwurfsphase fokussiert die Vertiefung auf die Visualisierung und Präsentation mit digitalen Medien.

**Prof. Nils Krüger**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Dienstag 10:00–13:00, Raum 5| 2.13

### **1.151 Grundlagen Interfacedesign**

Basics Interfacedesign

Dieser Kurs stellt eine grundlegende Auseinandersetzung mit den zentralen Themen des Interface Designs dar. Ausgehend von einer Reihe von Entwürfen und Experimenten wird die Herangehensweise an gestalterische Probleme im Interface Design vermittelt. Konkret werden im Kurs die Themen Visualisierung, physische Interfaces, Hypermedia und Hypertext behandelt. Dabei stehen insbesondere konzeptionelle Studien im Mittelpunkt. Weiterhin wird ein Überblick auf die Geschichte des Interface Designs gegeben, wobei relevante Projekte im Detail diskutiert werden.

**Prof. Boris Müller**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Montag 10:00–13:00, Raum 5|2.01

### **1.161 Design of Physical and Virtual Interfaces**

Space and Objects as Means of Interaction:

*„The most profound technologies are those that disappear. They weave themselves into the fabric of everyday life until they are indistinguishable from it.“*

Mark Weiser, The Computer of the 21st Century, 1991

In diesem Kurs sollen die Grundlagen des Designs von innovativer Interaction in Räumen bzw. mit Objekten erarbeitet werden. Dabei sollen die gängigen Denkansätze und Prozesse vorgestellt und angewendet werden.

Anhand von Objekten aus dem Alltag sollen Form und Interaktion analysiert werden. Anschließend sollen basierend auf der Analyse neue Konzepte entwickelt und umgesetzt werden.

Dieser Kurs lehnt sich an den Grundlagenkurs

„Physical Computing“ an.

**Prof. Reto Wettach**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Freitag 09:00–14:00, Raum 5|2.13

### **1.163 Design of Software Interfaces**

Requirements Analysis & Paper Prototyping

Die Konzeption und Entwicklung intuitiver Software Interfaces beruht auf der konsequenten Integration zukünftiger Benutzer in den gesamten Designprozess. Dabei ist die frühzeitige Einbeziehung der Benutzer von besonderer Bedeutung. In der Lehrveranstaltung sollen ausgewählten Methoden des User-Centred Design eingeführt und erprobt werden. Den Schwerpunkt bilden Methoden zur Erfassung grundlegender Bedürfnisse und Anforderungen potenzieller Benutzer an Software Interfaces (Requirements Analysis) sowie die Erstellung einfacher Papierprototypen.

Sie ermöglichen die Lösung zentraler Usability Probleme vor der zeit- und kostenintensiven Realisierungsphase und bilden eine leicht verständliche Diskussionsgrundlage für die

Kommunikation mit Benutzern und allen am Designprozess beteiligten Personen. In dem Seminar sollen Papierprototypen in einem iterativen Prozess erstellt, durch die zukünftigen Benutzer bewertet und fortlaufend optimiert werden.

**Prof. Dr. Frank Heidmann**

Modul Studiengang- und fachbezogene Grundlagen, WPF, Credits: 6

Dienstag 10:00–13:00, Raum LW 139

### **1.165 Advanced Media**

The focus of a game designer is designing game play, conceiving and creating rules and structures that result in a meaningful experience for players. In a digital space this equals writing code and constructing digital game worlds.

The emphasis of this course is on practical game design. The course will be divided into two parts: The first part will include an introduction to game design theory and the tools needed in practical game development.

Furthermore, the design of input devices and new ways of playing games will be discussed.

The second part will be a large group project with the theme “collaborative play”. Using the knowledge from the first part, the participants will collectively design and build a multiplayer game with the following setting: One room, four video projections and 20 game controllers.

No previous technical knowledge is required, only a massive interest in creating new innovative computer games.

**Mattias Ljungström**

Modul Theorie, WPF, Credits: 4

Mittwoch 11:00–14.00, Raum 5|1.01

### **1.212 Design- und Medientheorie**

„Eros in allen Dingen“ oder: „Design als Bedeutungsarbeit und soziale Verständigung“

Vorlesung und Seminar zu Grundrelationen der Wahrnehmung und Deutung der Formen von Produkten und Kommunikationsmitteln, deren Gebrauch in der Kommunikation der Menschen heute und in der Vergangenheit sowie zu Strategien und Ideologien der Designer.

**Prof. Dr. Rainer Funke**

Modul Theorie, WPF, Credits: 4

Raum 5|2.29, Freitag 14:00, 21. Okt., Einführung 5 SWS, 2. Dez., Block 7 SWS, Samstag 3. Dez., 14h, Block 7 SWS, 9. Dez., Block 7 SWS, Samstag, 10. Dez., 14h, Block 7 SWS

### **1.213 Kultur-, Kunst- und Designgeschichte**

Fotografinnen des 20. Jahrhunderts - Künstlerisches Werk, Arbeitskontext und Biographie

Teil IV: Jahrgang 1930 - 1940

Zusammenhänge von Fotografie und Gender, Biographie, Arbeitsumfeld, Arbeitskontext und fotografischer Arbeitsweise sollen kritisch betrachtet und hinterfragt werden. Gleichzeitig bietet das Seminar einen Einblick in die Geschichte der Fotografie von Frauen im 20. Jahrhundert.

Konkret beschäftigt sich das Seminar in diesem Semester mit Fotografinnen wie z.B.: Hilla Becher, Anna Blume, Martine Franck, Jill Freedman, Fay Godwin, Barbara Klemm, Herlinde Koelbl, Charlotte March, Helga Paris, Karin Székessy, Deborah Turbeville.

Die Fotografinnen dieser Zeit widmeten sich sehr unterschiedlichen Genres der Fotografie: von der künstlerischen Fotografie, konzeptionellen Industriefotografie, Street Photography, inszenierten Fotografie, Modefotografie bis hin zu Fotojournalismus und Reportagefotografie. Welchen Stellenwert hat Fotografie im Verlauf des 20. Jahrhunderts im Allgemeinen, welchen für Frauen im Besonderen und welchen Stellenwert hatten die jeweiligen Fotografinnen? Welchen Einfluss haben Kunstrichtungen? Welche

technischen Mittel der Fotografie werden wann und wie eingesetzt? Gibt es eine genderspezifische Art des Fotografierens, des Sehens, des Bewusstseins, der Ästhetik? Welche Motivation liegt der Fotografie der Frauen jeweils zugrunde: Kunst, Ästhetik, die Faszination von dem Medium Fotografie oder Ökonomie und Autonomie? Dies sind einige der Fragen, denen das Seminar nachgehen möchte.

**Inga Höfer**

Modul Theorie, PF, Credits: 4

Mittwoch 10:00-13:00, Raum 5|3.01

### **1.221-1 Designmanagement**

Grundlagen des Designmanagements: Märkte und Marktteilnehmer

Vermittlung von Grundkenntnissen über die Funktionsweisen und Beziehungen der Marktteilnehmer untereinander sowie die Erarbeitung von Absatzstrategien. Fallbeispiele.

**Prof. Rainer Grahn**

Modul Theorie, PF, Credits: 4

Zeit und Raum siehe Aushang

### **1.221-2 Designmanagement**

Managementgrundlagen

**Prof. Dr. Carsten Becker**

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2

Termine siehe Aushang, LW 122-

### **1.411-1 Werkstätten 2 D- Fotolabor**

Fotolabor: Die Studierenden werden in die Labortechnik s/w und color eingeführt. Es wird das manuelle und maschinelle Verarbeiten von Fotopapieren und der Filmentwicklung vermittelt. Fotostudio: Die Studierenden erhalten eine Einweisung in die Kamertechnik. Ihnen werden der Umgang mit der Studioblitzanlage und die Handhabung der Reptechnik vermittelt.

**Prof. Scheidler / Renate Tietze**

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2

Termine siehe Aushang, LW 220,

### **1.411-2 Werkstätten 2 D- Siebdruckwerkstatt**

Es werden theoretisches drucktechnisches Wissen, praktische Anwendungen und gestalterische Bezugsgrößen im Zusammenhang mit Siebdruck und Reptechnik (analoge Druckvorstufe) vermittelt. Die TeilnehmerInnen erlernen alle notwendigen Schritte, die sie benötigen, um selbstständig mit Siebdruck und Reptechnik zu arbeiten.

**Prof. Kotulla / Jens Tix**

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2

Termine siehe Aushang, LW 225

### **1.411-3 Werkstätten 2 D Bucheinband**

Es werden Grundlagen buchbinderischer Fertigung und Gestaltung vermittelt. Das manuelle Anfertigen von Broschüren und Bucheinbänden sowie das experimentelle Arbeiten mit den Werkstoffen Papier, Karton und Pappe bilden den Schwerpunkt der Werkstattarbeit.

**Prof. Betina Müller / Albrecht Brendel**

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2

Termine siehe Aushang, LW 229

### **1.412-1 Werkstätten 3 D- Modellierwerkstatt**

Es werden Grundlagen des plastischen Gestaltens wie Modellieren und Abformen mit den Materialien Ton, Gips etc. vermittelt. Der Werkstattkurs läuft parallel zu den Kursen des plastischen Gestaltens. Weitere Kurse zum Formen und Gießen in anderen Formtechniken und Materialien, z.B. Kunststoff.

Die Teilnahme an einer Einweisung zu Beginn des Semesters ist Voraussetzung für jegliche Nutzung der Werkstatt.

**Prof. Koch / Jörg Misch**

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2  
Termine siehe Aushang, LW 019

**1.412-2 Werkstätten 3 D Modellbauwerkstatt**  
Prof. Hardt / John Hirschberg

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2  
Termine siehe Aushang, LW 019

**1.412-3 Werkstätten 3 D Digitaler Modellbau**

Prof. Nils Krüger, John Hirschberg, Lars Martini

Modul Werkstätten, WPF/PF, Credits: 2  
Blockseminar siehe Aushang, LW 139

**1.413 Medienlabore**

Einführung in das Gestalten mit digitalen Medien  
Grundprinzipien im Umgang mit Rechnern (Apple  
Macintosh) und ihrer Peripherie. Arbeiten im  
Netz. Erfolgreiche Teilnahme berechtigt zur  
Nutzung des Computerlabors.

Prof. Krohn / Peter Kerscher

## Hauptstudium

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Montag 10:00–13:30, Raum 5|3.16,  
maximal 20 TeilnehmerInnen

**2.111-1 Typografie**

TypoStandard

Fachliche Vertiefung der Grundkenntnisse  
typografischer Gestaltung. Schreib-  
und Satzregeln sowie Detailtypografie werden  
systematisch anhand von Übungen untersucht und in  
Layout-Varianten variiert.

Voraussetzung: Typobasis und Hauptstudium

Prof. Betina Müller

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Mittwoch 10:00–13:00, Raum 5|3.16  
maximal 20 TeilnehmerInnen

**2.111-2 Typografie**

TypoDeLuxe

Fachliche Vertiefung der Grundkenntnisse  
typografischer Gestaltung. Anhand  
praxisorientierter Aufgabenstellung werden  
themenbezogene Inhalte und Hintergrundwissen  
sowie Text- und Bildmaterial selbständig  
recherchiert und in Form von Layouts in den  
inhaltlich angemessenen medialen Anwendungen  
realisiert. Projektthema siehe Aushang.  
Voraussetzung: TypoStandard im Hauptstudium  
Prof. Betina Müller

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Freitag 10:30–16:00, Raum 5|3.01

**2.112 Grafikdesign**

Für das Hauptstudium biete ich schon traditionell  
eine Reihe komplexer Themen an, die als  
Vorbereitung und Übung für die späteren  
Diplomarbeitsthemen dienen können. Es handelt  
sich dabei um verschiedenste Werbefromtionen,  
die je nach jeweiligem Interesse ausgewählt  
werden können. Sie haben die Möglichkeit zwischen  
folgenden Werbefromtionen zu wählen: Musik-  
Promotion, Filmpromotion, Promotion einer  
Theatervorstellung, Promotion einer Ausstellung,  
Buchpromotion etc... immer nach dem gleichem  
Schema: (siehe Musik-Promotion)  
z.Beispiel.: Thema 1 MUSIK PROMOTION  
Stellen Sie sich vor, dass Sie einen Auftrag von  
einer der berühmtesten Band oder von einem  
Plattenlabel bekommen haben. Sie sollen die  
Werbefromtion einer CD/LP Ihrer Lieblingsband  
oder MusikerIn übernehmen. Dazu gehört z.B.: Ein  
Werbeplakat, eine Konzerteintrittskarte,  
Zeitungsanzeige, Musikvideocover und vielleicht  
auch noch ein T-Shirt, Button, Tasse, Feuerzeug  
etc. Gestaltung zu jeder Art von Musik möglich.  
Betreuung des Plakatwettbewerbs „Das ideale  
Studium“ in Zusammenarbeit mit dem Deutschen  
Studentenwerk.

Prof. Lex Drewinski

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Dienstag 10:00–16:00, Raum 5|3.09,  
interdisziplinär

**2.113 Illustration**

Thema: "Von Innen nach Außen" - Ein illustratives  
Projekt

Besonderes Augenmerk wird auf eine experimentelle  
Herangehensweise gelegt.

Es werden Buchobjekte erarbeitet, die nicht  
formatgebunden sind. Die Installation der  
Buchobjekte erfolgt im themengebundenen Raum.  
Es wird eine Dokumentation erarbeitet.

Prof. Hans-Jörg Kotulla

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Mittwoch 14:00–17:00

**2.114 Schriftentwicklung**

Expertkurs

nur für Studenten, die den Startkurs erfolgreich  
abgeschlossen haben.

für Grund- und Hauptstudium

Prof. Lucas de Groot

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Montag 13:00–17:30, Raum 5|3.01

**2.115-1 Advertising Design**

Advertising Design für ein profanes Produkt  
Der Schwerpunkt bei dieser Aufgabe liegt in der  
Konzeption (Erfindung) und Gestaltung eines neuen  
Produktes. Die Konzeption erfolgt nach der  
Marktanalyse bestehender Produkte, der  
entsprechenden Zielgruppendefinition und der  
neuen Positionierung. Daraus folgend die  
Entwicklung einer Kampagne für das neue Produkt.  
Dies insbesondere in der praktischen Umsetzung -  
der Gestaltung.

Prof. Jutta Simson

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Dienstag 10:00–14:30, Raum 5|3.01

**2.115-2 Advertising Design**

Editorial Design

Der Schwerpunkt liegt in der Konzeption (Erfindung) und Gestaltung eines neuen Printproduktes (Online-Korrespondenzen sind möglich), was ja – im Wesentlichen – den gleichen Parametern folgt wie im Advertising Design. Vermittlung komplexer, auf die Praxis bezogener Einzelaspekte (Verlagsleitung, Chefredaktion, Textredaktion, Art Direction, Bildredaktion, Herstellung etc.), die im Verlauf des Seminars zu einem sinnvollen Ganzen geführt werden.

**Prof. Jutta Simson**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Dienstag 14:00-17:00, Raum 5|3.16, die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

### **2.116-1 Corporate Identity**

XENON - Designentwicklung für einen Fernsehkanal. Konzeption, Gestaltung und Entwicklung von On- und Off-Air Design (Corporate Design und Corporate Motion) für einen studentischen Fernsehkanal in Kooperation mit der Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad Wolf" (HFF). Ziel des Seminars ist die Designentwicklung der Dachmarke "XENON" sowie einzelner TV-Formate. Das Seminar XENON steht in direktem Zusammenhang mit der gleichnamigen Lehrveranstaltung von Professor Dufke (CutUp.11) - es wird empfohlen, an beiden Seminaren teilzunehmen. Die Veranstaltungen werden in regelmäßigen Abständen gemeinsam durchgeführt, um einen hohen Austausch an Information zu gewährleisten.

Der TV-Kanal "XENON" (Campus TV) ist eine Kooperation aller Medienstudiengänge in der Region Berlin-Brandenburg und bietet hochschulübergreifend die Möglichkeit, neue TV-Konzepte unter professionellen Bedingungen zu entwickeln und zu realisieren. Vorgesehen ist die Erprobung von innovativen Fernsehformen und nicht eine reine Nachahmung von bereits bestehenden Sendeformaten. Die künstlerische Durchdringung des Mediums beinhaltet das Spiel mit Inhalten/Formen, das Erproben von interaktiven

Formaten, das sich in Beziehung setzen zu anderen Medien, Fernsehen mit Eventcharakter und vor allem neue Formen der Vermittlung. Der Regelbetrieb für "XENON" mit regelmäßigen wöchentlichen Sendezeiten ist ab Juli 2006 vorgesehen.

Voraussetzung: Grundlagen Corporate Identity.  
**Prof. Matthias Beyrow**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Termin s. Aushang, Raum 5|3.06, Teilnehmerzahl begrenzt und nach Vorauswahl

### **2.116-1 Corporate Identity**

AUSBLICK (Teil 2)

Fortsetzung des Sommersemesters 2005.

Untersuchung der Arbeitsmethodik verschiedener CI/CD-Büros. Organisation einer Vortragsreihe.

**Prof. Matthias Beyrow**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Dienstag 10.00–16:00, Raum 5|1.07

### **2.117 Digitale Medien**

**ELEVATOR: Making the Invisible Visible**

Bereits die unterschiedlichen Bezeichnungen zeugen von der indifferenten Haltung, derjenigen, die ihn nutzen: ELEVATOR – STAIRLIFT – FAHRSTUHL – AUFZUG ...

Der Elevator ist das bevorzugte Verkehrsmittel für die vertikale Bewegung. Er durchzieht hohe Gebäude und verteilt seine Benutzer auf nummerierte Etagen. Eine handvoll Menschen in einer Box, die an ein paar Drähten in einem tiefen Schacht hängt. Die Fahrstuhlmusik wirkt keineswegs beruhigend, sie kann das metallische Geräusch kaum überdecken, ein wenig ruckelnd jetzt, dann wieder nur flackernd beleuchtet, jemand riecht streng, ein anderer fingert an den verklebten Tasten rum, noch fünf Zähler weiter ... zu weit. Warum vergisst dieses Ding immer meine Etage? Oben gibt's mehr Platz!, denke ich. Der kleine Schritt über den Spalt durch den die kalte Luft zieht, gebiert feine, alltägliche

Alpträume. Fahrstühle bewegen die Fantasie und Einbildung direkt und schnell. Bislang versuchte das (Interaktions-)Design von Fahrstühlen dieser Einbildungskraft entgegenzuwirken, von ihr abzulenken oder sie zu schwächen (Spiegel, Musik, Beleuchtung...). Wir glauben, es gibt noch andere Wege, den Weg von oben nach unten und umgekehrt zu gestalten...

Kurz: Der Fahrstuhl als komplexe (zwischenmenschliche) Situation, der eine spannende Ausgangssituation für technische als auch soziale Interaktionen bietet.

In diesem Kurs sollen die TeilnehmerInnen einen Aspekt der Interaktion in und mit Fahrstühlen recherchieren, analysieren, visualisieren und weiterentwickeln. Funktionierende Prototypen sind das Ziel des Kurses und sollen anschließend an der FH und außerhalb ausgestellt werden.

Eine Einstimmung ins Thema findet ihr auf:

[http://www.elevatormoods.com/elevator\\_main.html](http://www.elevatormoods.com/elevator_main.html)

Grundlagenwissen im Bereich Programmierung und/oder Physical Computing sind Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs.

Es ist geplant, verschiedene Gäste für Vorträge und Reviews einzuladen.

**Prof. Matthias Krohn / Prof. Reto Wettach**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Donnerstag 14:00–18:00, LW 117, die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

### **2.118 Multimedia AV**

CutUp.11: XENON - Designentwicklung für einen Fernsehkanal.

Konzeption, Gestaltung und Entwicklung von On- und Off-Air Design (Corporate Design und Corporate Motion) für einen studentischen Fernsehkanal in Kooperation mit der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ (HFF). Ziel des Seminars ist die Designentwicklung der Dachmarke „XENON“ sowie einzelner TV-Formate. Das Seminar CutUp.11 steht in direktem Zusammenhang mit der gleichnamigen Lehrveranstaltung von

Professor Beyrow – es wird empfohlen, an beiden Seminaren teilzunehmen. Die Veranstaltungen werden in regelmäßigen Abständen gemeinsam durchgeführt, um einen hohen Austausch an Information zu gewährleisten.

Der TV-Kanal „XENON“ (Campus TV) ist eine Kooperation aller Medienstudiengänge in der Region Berlin-Brandenburg und bietet hochschulübergreifend die Möglichkeit, neue TV-Konzepte unter professionellen Bedingungen zu entwickeln und zu realisieren. Vorgesehen ist die Erprobung von innovativen Fernsehformen und nicht eine reine Nachahmung von bereits bestehenden Sendeformaten. Die künstlerische Durchdringung des Mediums beinhaltet das Spiel mit Inhalten/Formen, das Erproben von interaktiven Formaten, das sich in Beziehung setzen zu anderen Medien, Fernsehen mit Eventcharakter und vor allem neue Formen der Vermittlung. Der Regelbetrieb für „XENON“ mit regelmäßigen wöchentlichen Sendezeiten ist ab Juli 2006 vorgesehen.

Voraussetzung: Sicherer Umgang mit den Grundwerkzeugen der Bewegtbildgestaltung (z.B. Leistungsnachweis "Mediabasics").

**Prof. Klaus Dufke**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Montag 14:00–18:00, Raum 5|2.29

## **2.119 Fotografie**

### **Subjektivitätsgestaltung**

Fotografischer Selbstentwurf, Verwandlung des persönlichen Lebens ins fotografische Bild, Entwicklung der Subjektivität durch fotografisch formulierte Handlungen, Verhaltensweisen, Kommunikationsformen. Möglich aber auch Fiction: wie möchte ich sein, wie sollte ich sein, wie hoffentlich werde ich aussehen, wirken. Oder Spiel, auch Verwirrspiel zwischen Image-Entwürfen und Identität.

**Prof. Gisela Scheidler**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Freitag 09:00–15:00, Raum 5|1.06

## **2.121 Produktdesign**

Das Kollektiv (von lateinisch collectivus „angesammelt“): Schar, Gemeinschaft. Eine u.a. durch Erkenntnisgewinn miteinander verbundene Gruppe von Menschen, die von einer oder mehreren gemeinsamen Überzeugungen getragen sein und solidarisch, nicht egoistisch, handeln soll. Initiierung und /oder Betreuung von Designkollektiven, die sich auf der Basis eines Themas gründen und unter semiprofessionellen Bedingungen, praxisorientiert und eigenverantwortlich, z.B. im Rahmen einer Entwicklungsanfrage von Dritten, Wettbewerben, etc, arbeiten.

Kollektiv II: Schrittweise Design  
Anhand einer konkreten Arbeitsplatzsituation, ausgesuchten Büroarbeitsplätzen in der Verwaltung der FHP, sollen Einrichtungen entwickelt werden, die die jeweilige Situation verändern, im Sinne von verbessern helfen sollen.

Über temporäre Versuchsanordnungen soll schrittweise, eine dem Arbeitsumfeld und den Beteiligten entsprechende ideale Situation gefunden werden. Im Vordergrund stehen dabei Methoden der modellhaften Simulation und Realisierung von Entwicklungsszenarien.

**Prof. Jörg Hundertpfund**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Montag 14:00–18:00, Raum 5|1.15

## **2.122 Produkt- und Umweltdesign**

Design und Identität im öffentlichen Raum  
Ein Projekt über Zeichen, Symbole, Normen, Traditionen und regionale Eigenarten in der Produktgestaltung. Ziel dieses Projektes ist es, der zunehmenden globalen „Verbreitung“ von Gestaltung eine neue lokale, regionale, nationale oder institutionelle Qualität und Identität entgegenzusetzen.

Die Gestaltungsthemen sind dabei frei wählbar.  
**Prof. Walter Hardt**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Mittwoch 10:00–16:00, Raum 5|1.15, maximal 15 TeilnehmerInnen

## **2.123 Industrialdesign**

Thema: CAMPUS TV  
oder Setdesign für Fernsehformate  
Die Nachrichtensendung, die Talkshow, die Open Air-Veranstaltung, das Straßeninterview sind einige Beispiele für die unterschiedlichen Formate, die es derzeit in der Fernsehlandschaft gibt. Dabei steht im Vordergrund, ob wir es mit einer Studiosituation zu tun haben oder aber wir uns mobil im urbanen Raum bewegen. Beides beeinflusst das jeweilige Setdesign.

Gegenstand des Projektes sind Fragen, inwieweit ein Setdesign ein Format im Ganzen definieren kann, ob und wie Objekte eine ganz neue Gesprächssituation kreieren können, welche Reize welche Stimmungen schaffen.

Was ist der performative Charakter in meinem geschaffenen Szenario? Besitzt das Objekt eine singuläre Identität oder muss es sich in seiner Wirkung dem Corporate Design des Fernsehformates unterordnen? Welches Szenario ermöglicht der Kamera, Nähe und Intimität abzubilden? Wie müsste beispielsweise vorgegangen werden, um Distanz, Nüchternheit, Wissenschaftlichkeit zu transportieren?

Ziel des Projektes ist es, unterschiedliche und innovative Lösungsvorschläge für das CAMPUS TV zu entwickeln, diese jeweils mit den einzelnen Projektgruppen zu diskutieren und davon im besten Fall einen zu realisieren.

Lernziele: Entwicklung von Konzepten zum Thema, Darstellung von Ideen in Form von Skizzen und Renderings. Ad-hoc Modelle und Versuchsaufbauten anhand von Simulationen. Präsentationen.

**Prof. Hermann Weizenegger**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Freitag 10:00–17:00, Raum 5|1.03

### 2.124 Raum/ Ausstellungsdesign

Konzeption, Entwurf, Realisierung einer Ausstellung.

Projekt: siehe Aushang

**Prof. Detlef Saalfeld**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Montag 10:00–17:00, Raum 5|1.06

### 2.125 PD /Digitale Medien

Hidden Robots

An Orten, die für den Menschen schwer oder nicht zugänglich sind, in Bereichen, die gefährlich, unzumutbar oder auch nur unangenehm sind, werden robotische Helfer eingesetzt.

Gegenstand des Projekts sind Konzeption und Entwurf eines Roboters oder einer ferngesteuerten Maschine für derartige Einsatzgebiete.

**Prof. Nils Krüger**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Dienstag 10:00–16.00-, Raum 5|1.07

### 2.131 Design of Physical and Virtual Interfaces

#### ELEVATOR: Making the Invisible Visible

Bereits die unterschiedlichen Bezeichnungen zeugen von der indifferenten Haltung, derjenigen, die ihn nutzen: ELEVATOR - STAIRLIFT - FAHRSTUHL - AUFZUG ...

Der Elevator ist das bevorzugte Verkehrsmittel für die vertikale Bewegung. Er durchzieht hohe Gebäude und verteilt seine Benutzer auf nummerierte Etagen. Eine handvoll Menschen in einer Box, die an ein paar Drähten in einem tiefen Schacht hängt. Die Fahrstuhlmusik wirkt keineswegs beruhigend, sie kann das metallische Geräusch kaum überdecken, ein wenig ruckelnd jetzt, dann wieder nur flackernd beleuchtet, jemand riecht streng, ein anderer fingert an den verklebten Tasten rum, noch fünf Zähler weiter,

... zu weit. Warum vergisst dieses Ding immer meine Etage? Oben gibt's mehr Platz!, denke ich. Der kleine Schritt über den Spalt durch den die kalte Luft zieht, gebiert feine, alltägliche Alpträume. Fahrstühle bewegen die Fantasie und Einbildung direkt und schnell. Bislang versuchte das (Interaktions-)Design von Fahrstühlen dieser Einbildungskraft entgegenzuwirken, von ihr abzulenken oder sie zu schwächen (Spiegel, Musik, Beleuchtung...). Wir glauben, es gibt noch andere Wege, den Weg von oben nach unten und umgekehrt zu gestalten...

Kurz: Der Fahrstuhl als komplexe (zwischenmenschliche) Situation, der eine spannende Ausgangssituation für technische als auch soziale Interaktionen bietet.

In diesem Kurs sollen die TeilnehmerInnen einen Aspekt der Interaktion in und mit Fahrstühlen recherchieren, analysieren, visualisieren und weiterentwickeln. Funktionierende Prototypen sind das Ziel des Kurses und sollen anschließend an der FH und außerhalb ausgestellt werden.

Eine Einstimmung ins Thema findet ihr auf: [http://www.elevatormoods.com/elevator\\_main.html](http://www.elevatormoods.com/elevator_main.html)  
Grundlagenwissen im Bereich Programmierung und/oder Physical Computing sind Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs.

Es ist geplant, verschiedene Gäste für Vorträge und Reviews einzuladen.

**Prof. Reto Wettach / Prof. Matthias Krohn**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Donnerstag 10:00–16:00, Raum 5|2.13

### 2.132 Interaction Design /

Web-Design für 100.000+

In den letzten Jahren hat sich im WWW die Verwendung von Content-Management-Systemen (CMS) durchgesetzt. Insbesondere umfangreiche Websites mit 100 - 100.000+ Seiten sind ohne CMS nicht vorstellbar. In diesen Größenordnungen ist es nicht mehr möglich, jede einzelne Webseite zu gestalten, vielmehr werden eine Anzahl von

Vorlagen entwickelt, in die die Inhalte dynamisch einfließen können.

Diese Art des Webdesigns bringt natürlich eine Reihe von Zwängen und Möglichkeiten mit sich. Es werden nicht mehr einzelne Seiten entworfen, sondern flexible Raster und Layoutsysteme (Design Patterns), die eine Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten bieten und den jeweiligen Anforderungen der Website entsprechen. Der eigentliche Entwurf ist also nicht eine in sich geschlossene Seite, sondern die Konzeption eines offenen, regelbasierten Gestaltungssystems.

Ziel dieses Kurses ist es, Gestaltungskonzepte für CMS-basierte Websites zu entwickeln und diese in Form eines Web-Styleguides zu dokumentieren. Dabei sollen sich die Gestaltungskonzepte von Beginn an durch eine hohe Benutzersfreundlichkeit (Usability) für alle adressierten Nutzergruppen auszeichnen: Wie können verständliche Informationsstrukturen und Navigationskonzepte aufgebaut werden, die die Menge der Inhalte sinnvoll darstellen können? Welche Möglichkeiten bieten Technologien zur Personalisierung und Rollenkonzepte, um die Angebote einfacher nutzen zu können? Diese und weitere Usability-Themen werden im Kurs diskutiert.

Unter anderem soll im Rahmen des Kurses auch ein Gestaltungskonzept für die unterschiedlichen Webauftritte des Fachbereichs Design (FB4-Site, incom, Interface Design, Master-Studiengang) entstehen.

Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Kurs sind grundlegende Kenntnisse von HTML und CSS.  
**Prof. Boris Müller / Prof. Dr. Frank Heidmann**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Donnerstag 10:00–16:00, Raum 5| 2.13

### 2.133 Design of Software Interfaces Web-Design für 100.000+

Text siehe 2.132

**Prof. Dr. Frank Heidmann / Prof. Boris Müller**

Modul Konzeption und Entwurf, WPF, Credits: 8  
Mittwoch 09:00–13:30, Raum 5|2.01

### **2.134 Information Architecture and Visualization**

Fama Fluxus Mythos Beuys. In Projektarbeit wird eine Informationsarchitektur und deren Visualisierung für 'Maciunas Genealogie Diagramm-Learning Machine -' entwickelt. Untersucht werden dabei verschiedene Methoden der Darstellung zeiträumlicher Beziehungsgeflechte der Wirkungsgeschichte der Kunst in den frühen 60er Jahren des 20. Jahrhunderts und ihre Auswirkung heute. Anhand komplexer Informationsstrukturen werden Informationsvisualisierungsmodelle vorgestellt und analysiert. Programmierkenntnisse in Director, Flash oder Processing (Java) sind erforderlich.  
**Danijela Djokic**

Modul Theorie, WPF, Credits: 4  
Dienstag 13:00–17:30, Raum 5|1.01

### **2.211 Design- und Medientheorie**

Menschen in Designwelten. Vorlesung und Seminar zu Wirkungszusammenhängen von Design mit dem Ziel, eine Sendereihe zum Thema für Campus TV zu konzipieren und im Detail inhaltlich vorzubereiten. Der Kurs steht im Zusammenhang mit den Lehrangeboten der Professoren Beyrow, Dufke und Weizenegger zur Gestaltung von Campus TV.  
**Prof. Dr. Rainer Funke**

Modul Theorie, P, Credits: 4  
Montag 14:00–17:30, Raum 5|3.16

### **2.221-1 Designmanagement**

Aktuelle Fallbeispiele zum Management von Design (Präsentation und Diskussion) Im Mittelpunkt stehen die Erarbeitung von Präsentationen und die gemeinsame Diskussion von unterschiedlichen Strategien im Designmanagement bekannter Unternehmen.  
**Prof. Rainer Grahn**

Modul Theorie, P, Credits: 4  
Dienstag 14:00–17:30-, Raum 5|3.02

### **2.221-2 Designmanagement**

Spezielle Vermarktungstechniken zu Produkten aus dem öffentlichen Sektor Analyse der entsprechenden Marktbedingungen und Wettbewerbsstrategien anhand aktueller Fallbeispiele. Entwicklung einer umfassenden Markenplanung und eines Markenauftritts in mehreren Schritten.  
**Prof. Rainer Grahn**

Modul Theorie, P, Credits: 4,  
Freitag 09.30–13.30 Uhr, Raum 5|2.11,  
max. 15 teilnehmerInnen

### **2.222 Fachtheorie Kommunikationsdesign**

Prepress: Printmediengestaltung und -produktion  
Datenverarbeitung professionell: Grafik-,  
Bildbearbeitungs- und Layoutprogramme.  
Planung/Produktionsmanagement/Workflow  
**Klaus Keller**

Modul Komplementäre Veranstaltungen, WPF,  
Credits: 4, Freitag 10:00–16:00, Raum 5|3.10

### **2.311-1 Freies Gestalten**

Aktzeichnen  
Das Aktzeichnen als konstruktiver, analytischer und sinnlich erfahrbarer Gestaltungsprozess. Die schnelle Skizze, die Studie, das Bild – unterschiedliche Möglichkeiten für eine zeichnerische oder malerische Umsetzung. Das freie Feld für bisher noch unentdeckte (ungeahnte) gestalterische Möglichkeiten und Qualitäten.  
**Prof. Angelika Margull**

Modul Komplementäre Veranstaltungen, WPF,  
Credits: 4  
Montag 14:30–18:00, Raum 5|3.10

### **2.311-2 Freies Gestalten**

Kopf-Hand-Fuß

Vom Schädel zum Porträt, konstruktive Grundformen, die Architektur von Kopf, Hand, Fuß, Form und Funktion.  
**Frank Gottsmann**

Modul Komplementäre Veranstaltungen, WPF,  
Credits: 4, Workshop siehe Aushang

### **2.311-3 Freies Gestalten**

Kooperation von fachübergreifenden Lehrinhalten. Wahrnehmung von aktuellen und kulturellen Events. Freies Gestalten. Betreuung von fachbezogenen und freien Projekten.  
**Prof. Angelika Margull / Prof. Michael Bette**

Modul Komplementäre Veranstaltungen, WPF,  
Credits: 4, Dienstag 14:30–17:30, LW 229

### **2.312 Plastisches Gestalten**

Produktdesign  
Betreuung projektbezogener Arbeiten im Zusammenhang mit dem Produktdesign.  
**Prof. Diethelm Koch**

Masterstudium, WPF, Credits: 8  
Mittwoch 18:00–21:30, Raum 5|1.01

### **3.21-1 Theoriestudium**

Masterkurs Designtheorie  
Philosophische Fragen zum Design  
Vorlesung und Textseminar zu ausgewählten designrelevanten philosophischen Theorien von der Antike bis zur Postmoderne  
**Prof. Dr. Rainer Funke**

Masterstudium, WPF, Credits: 8  
Dienstag 18:00–21:30, Raum 5|1.01

### **3.21-2 Theoriestudium**

Masterkurs Designtheorie  
Money, Money, Money  
Geld ist eines der zentralen Kulturphänomene der menschlichen Gesellschaft seit vielen Jahrhunderten. Im Design-Zusammenhang ist es sowohl als Zeichensystem, als

Wirtschaftsinstrument als auch als kulturelles Symbol von Interesse.  
Hinsichtlich dieser drei Aspekte wird Geld im Masterkolloquium thematisiert.

**Prof. Dr. Rainer Funke**  
**Prof. Rainer Grahn**

Masterstudium, WP, Credits: 8  
Dienstag 09:00–13:30, Raum 5|2.01

### 3.21-3 Masterkurs Entwurf

Der Masterkurs thematisiert die interaktionsorientierte Visualisierung und Virtualisierung monetärer, fachlicher, sozialer und ideeller Transaktions- und Austauschsysteme. Im Mittelpunkt des Kurses stehen Vorträge, Konzeptionen und Entwürfe innerhalb des vorgegebenen Themenrahmens. Die fortlaufende Referenzierung auf das eigene Masterthema ist dabei ausdrücklich erwünscht.

**Danijela Djokic**  
**Prof. Dr. Frank Heidmann**

## Legende

### Veranstaltungsort

FES	Friedrich-Ebert-Straße 4
HS	I Hörsaal I
HS II	Hörsaal II
IBZ	Internationales Begegnungszentrum
LW	Werkstattgebäude
PA	Pappelallee 8 - 9 (PA Haus   Raum)
UP	Universität Potsdam

### Veranstaltungsart

BL	Blockveranstaltung
E	Exkursion
K	Kolloquium
L	Laborarbeit
LK	Lektürekurs
P	Projekt
S	Seminar
T	Tutorium
U	Unterricht
Ü	Übung
V	Vorlesung
W	Workshop
sem. U	seminaristischer Unterricht

### Zielgruppe

GS	Grundstudium
HS	Hauptstudium
Sem	Semester
**	3. / 4. Semester BA, 1. - 3. Semester MA, 2. Semester AT, HS, D

### Leistungsnachweise

bLN	benoteter Leistungsnachweis
HA	Hausarbeit
LN	Leistungsnachweis
TN	Teilnahmebeleg
uLN	unbenoteter Leistungsnachweis
*	Voraussetzung zur zugehörigen Fachprüfung

## Fächergruppe

PF	Pflichtfach
WF	Wahlfach
WPF	Wahlpflichtfach

## Studienrichtungen

A	Archiv
B	Bibliothek
BE(MA)	Master Bauerhaltung
D	Dokumentation
KI+BE	Konstruktiver Ingenieurbau und Bauwerkserhaltung
KI+BM	Konstruktiver Ingenieurbau und Baumanagement
MK	Metallkonservierung
R	Restaurierung
RH	Restaurierung Holz
SK	Steinkonservierung
VW	Verkehrs- und Wasserwesen
WhA	Wandmalerei und historische Architekturfarbigkeit

## Abschlüsse

BA	Bachelor
D	Diplom
MA	Master

## Sonstige

CP	Credit Points
FB	Fachbereich
KW	Kalenderwoche
LV	Lehrveranstaltung
M	Modul
SO	Studienordnung
SR	Studienrichtungen
SWS	Semesterwochenstunden