

Amtliche Bekanntmachungen

Nummer 490

Potsdam, 23.07.2025

Modulhandbuch für die Bachelorstudiengänge
Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign
(B.A.) und Produktdesign (B.A.)

(zugehörige Studien- und Prüfungsordnung ABK
Nr. 489 vom 23.07.2025)

Nichtamtliches Inhaltsverzeichnis

1. Gestaltungsgrundlagen	2
Elementares Gestalten	2
B.D 101 Basics – Grundlegende Darstellungstechniken	2
B.D 102 Kontext – Wahrnehmung und Differenzierung	4
B.D 103 Prozess – Gestaltungsabläufe und Methoden.....	6
Atelier.....	8
B.D 104 Zeichnen und Farbe – Künstlerische Praxis	8
B.D 105 Konstruktives Darstellen – 2D Analog/ Digital.....	10
2. Entwurf I.....	13
Interfacedesign	13
B.Id 211 Methoden + Prozesse – Methodische Entwicklungsprozesse für interaktive Systeme	13
B.Id 212 Form + Interaktion – Konzeption und Entwurf von User-Interfaces.....	16
B.Id 213 Algorithmen + Daten – Gestaltung mit Daten und Algorithmen, Programmierung.....	18
B.Id 214 Systeme + Kontexte – Systematische Analysen und Kontextdarstellungen	20
Kommunikationsdesign	23
B.Kd 221 Schrift + Ausdruck – Gestaltung von und mit Schrift.....	23
B.Kd 222 Bild + Wirkung – Bildproduktion und Rezeption.....	25
B.Kd 223 Formate + Narration – Publikationsformate	27
B.Kd 224 Zeichen + Ansprache – Kommunikationssysteme	29
Produktdesign	31
B.Pd 231 Objekt + Intention – Einführung in das Produktdesign.....	31
B.Pd 232 Idee + Plan – Einführung in den Designprozess	33
B.Pd 233 Bild + Körper – Grundlagen der Formgestaltung	35
B.Pd 234 Synthese + Produkt – Grundlagen zu Material und Herstellung	37
3. Theorie I	40
B.D 301 Designtheorie und Designforschung I.....	40
B.D 302 Design- und Kulturgeschichte I	42
B.D 303 Designmanagement und -recht I	44
4. Werkstattpraxis	46
B.D 401 Interfacewerkstätten – Prototyping und Evaluation von interaktiven Systemen.....	46
B.D 402 Videowerkstätten – Audio, Video, Animation, Motiongraphics, Visual Effects, XR	48
B.D 403 Fotografiewerkstätten – SW-Labor, Studio, FineArt-Print, Reprostudio	50
B.D 404 Druckwerkstätten – Siebdruck, Risografie, Letterpress, Hochdruck, experimentelle Drucktechniken.....	52
B.D 405 Buchbindewerkstatt – Klassische Buchbindetechniken, Papierkunde	54
B.D 406 Prepresswerkstatt – Digitale Druckvorstufe, Datenvorbereitung für industrielle Produktion	56
B.D 407 3D Fertigung – Entwicklung, Anwendung und Praxis (Tex-Lab, Materialbibliothek)	58
B.D 408 3D Digital – Computergestütztes Modellieren, Konstruieren und Fertigen (3D-Druck-Lab, CNC Fräsen, Laser).....	60

B.D 409 3D Analog – Plastisches Gestalten, Holz, Metall, Finish (Modellier- und Modellwerkstätten)	63
B.D 410 IT-Werkstatt – Soft- und Hardware	66
5. Perspektiven	68
B.D 501 Onboarding + Projektwochen	68
B.D 502 Projektwochen	70
Freier Wahlbereich	72
B.D 503 Projektarbeit	73
B.D 504 Tutoring	76
B.D 505 Kompetenzvertiefung	78
6. Kontext und Reflexion	80
B.D 601 Reflexion – Resümee + Ausblick	80
7. Entwurf II	82
Präambel	82
Interfacedesign	83
B.Id 711 Interfacedesign als Spekulation	83
B.Id 712 Interfacedesign als Designforschung	85
B.Id 713 Interfacedesign als Künstlerische Praxis	87
B.Id 714 Interfacedesign als Problemlösung	89
Kommunikationsdesign	91
B.Kd 721 Kommunikationsdesign als Spekulation	91
B.Kd 722 Kommunikationsdesign als Designforschung	93
B.Kd 723 Kommunikationsdesign als Künstlerische Praxis	95
B.Kd 724 Kommunikationsdesign als Problemlösung	97
Produktdesign	99
B.Pd 731 Produktdesign als Spekulation	99
B.Pd 732 Produktdesign als Designforschung	101
B.Pd 733 Produktdesign als Künstlerische Praxis	103
B.Pd 734 Produktdesign als Problemlösung	106
8. Theorie II	109
B.D 801 Designtheorie und Designforschung II	109
B.D 802 Design- und Kulturgeschichte II	111
B.D 803 Designmanagement und -recht II	114
B.D 804 Vertiefung Theorie	116
9. Praxissemester	119
B.D 901 Praxissemester – Praktikum + Bericht	119
10. Bachelorarbeit und Kolloquium	121

**Modulhandbuch für die Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.),
Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)**

Auf Grundlage von:

- § 23; § 81 Abs. 2 Nr. 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes vom 09.04.2024 (GVBl.I/24, [Nr. 12]) geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 21.06.2024 (GVBl.I/24, [Nr. 30], S.32),
- § 4 der Hochschulprüfungsverordnung (HSPV) vom 04.03.2015 (GVBl. II/15, Nr. 12 vom 10.03.2015) in der Fassung vom 07.07.2020 (GVBl.II/20 (Nr.58)) zuletzt geändert durch Artikel 3 des Gesetzes vom 09.04.2024 (GVBl.I/24 [Nr.12], S.80),
- § 22 Abs. 1 der Grundordnung (GO) der Fachhochschule Potsdam (ABK Nr. 310) vom 24.04.2017,
- § 1 Abs. 2; § 5 der Rahmenordnung für Studium und Prüfungen (RO-SP) der Fachhochschule Potsdam (ABK Nr. 293) vom 30.08.2016 in der Fassung der 2. Änderungssatzung vom 7.12.2022 (ABK Nr. 293a2)
- und § 6 Abs. 6 der Studien- und Prüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.) (ABK Nr. 489) vom 23.07.2025

hat der Fachbereichsrat des Fachbereichs Design am 09.04.2025 das vorliegende Modulhandbuch erlassen, das der Senat am 04.06.2025 zustimmend zur Kenntnis genommen hat.¹

Das Modulhandbuch gilt für alle Studierenden, die ihr Studium zum Wintersemester 2025/26 oder später aufnehmen.

¹ Genehmigt durch die Präsidentin der Fachhochschule Potsdam am 04.07.2025.

1. Gestaltungsgrundlagen

Es müssen insgesamt 4 Module belegt werden, wobei 3 Module aus dem Bereich »Elementares Gestalten« und 1 Modul aus dem Bereich »Atelier« zu belegen sind. Die Module B.D 101, B.D 102 und B.D 103 können bis zu zweimal belegt werden

Elementares Gestalten

B.D 101 Basics – Grundlegende Darstellungstechniken	
English title	Basics – Fundamental design techniques
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit den grundlegenden Bausteinen der Gestaltung: Form, Farbe, Helligkeit, Struktur, Kontrast, Material, Proportion, Rhythmus, Komposition, Daten, Interaktion – Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung – Einführung in grundlegende Techniken und in elementare zwei- und/oder drei dimensionale Darstellungsprinzipien – Einführung in die wesentlichen Entwurfswerkzeuge – Haptisches und sinnliches Erleben <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Übung handwerklicher und technischer Grundkenntnisse – Sensibilisierung für Strukturen, Oberflächen und Objektdetails – Multisensuelle Gestaltungsmethoden <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Parallele Vermittlung von theoretischem und kulturhistorischem Fachwissen aus Design, Kunst und Wissenschaft – Mündliche Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen grundlegende Techniken in Bezug auf Objekt, Fläche, Raum, Zeit, Interaktion und deren Parameter. – verfügen über Kenntnisse in elementaren Darstellungstechniken und -prinzipien. – haben ein grundlegendes Gestaltungsrepertoire individuell (weiter)entwickelt. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – verfügen über handwerkliche Kompetenzen, (erkennen Notwendigkeit von) Präzision, Ausdauer und Konzentration. – verfügen über (erweiterte) gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind zu themenbezogener, kritischer Auseinandersetzung und Reflexion, Kommunikation und Diskussion über die eigenen Vorgehensweisen und das eigene Arbeiten befähigt. – verfügen über Präsentationskompetenz. – erkennen assoziierte Themenbereiche aus Theorie und Praxis.
Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (6 SWS) oder Seminar (6 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für elementares Gestalten und allgemeine gestalterische Grundlagen, Professur für Elementares Gestalten – dreidimensionale Grundlagen, Professur für Elementares Gestalten – Form und Prozess
Verwendbarkeit des Moduls	Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.), Produktdesign (B.A.)

B.D 102 Kontext – Wahrnehmung und Differenzierung	
English title	Context – Perception and differentiation
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Förderung der schöpferischen Phantasie und Neugier, der Eigeninitiative und Teamwork – Wahrnehmungsroutinen und Wahrnehmungsphänomene – Schemata, Mustererkennung, Schnittstellen, Kontextbeziehungen, Bildsprache – Intuition, Assoziation, Interpretation, Abstraktion, Provokation, Transformation, Reflexion – Techniken anhand von Erkennen, Transformieren und zwei- und/oder dreidimensionalem Visualisieren <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Experimentelle, kontextbezogene Gestaltungsübungen – Künstlerisch gestalterische Arbeitsweise <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Parallele Vermittlung von theoretischem und kulturhistorischem Fachwissen aus Design, Kunst und Wissenschaft – Vertiefte Auseinandersetzung und Recherche zu theoretischen, themenbegleitenden und designtheoretischen Teilaspekten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Wahrnehmungskompetenz und Differenzierungsfähigkeit. – kennen verschiedene themenbezogene und adäquate Techniken zur Umsetzung von Kommunikationsinhalten – verfügen über ein erweitertes künstlerisch-gestalterisches Repertoire. – können thematische und/oder räumliche Zusammenhänge und Bedeutung analysieren und kommunizieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind zu kritischer Reflexion, Kommunikation und Diskussion über zu bearbeitenden Themen fähig. – haben Kenntnisse über Methoden der Entwicklung und Umsetzung gestalterischer Themenstellungen erworben.

	<ul style="list-style-type: none">– können Zwischenergebnisse vor einem Fachpublikum präsentieren. Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: <ul style="list-style-type: none">– sind zu themenbezogener, kritischer Auseinandersetzung und Reflexion, Kommunikation und Diskussion über die eigenen Vorgehensweisen und das eigene Arbeiten befähigt.– verfügen über Präsentationskompetenz.– sind befähigt zur kritischen Verknüpfung im Kontext einer Aufgabenstellung.
Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (6 SWS) oder Seminar (6 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Elementares Gestalten – dreidimensionale Grundlagen, Professur für Elementares Gestalten – Form und Prozess, Professur für elementares Gestalten und allgemeine gestalterische Grundlagen
Verwendbarkeit des Moduls	Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.), Produktdesign (B.A.)

B.D 103 Prozess – Gestaltungsabläufe und Methoden	
English title	Process – Design processes and methods
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Offene Fragestellungen zur interdisziplinären Annäherung aus verschiedenen Perspektiven – Recherche, Analyse, Selektion – Einführung in Entwurfsmethoden und Kreativitätstechniken – Initiierung und Gestaltung von Prozessen und Abläufen – Umgang mit Daten und Strukturen: Zeit, Interaktion, Dynamik – Erprobung und Umsetzung verschiedener Entwurfsprozesse und Variantenbildung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Methodisch steht der Prozess im Fokus – Einführung in Entwurfsmethoden und Kreativitätstechniken – Initiierung, Erprobung und Gestaltung von Prozessen und Abläufen – Problemerkennung, forschendes Denken, den »Dingen auf den Grund gehen« – Förderung von Neugierde, Interesse, Ausdauer – Künstlerisch, forschende Praktiken und Perspektiven <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Offene Fragestellungen zur interdisziplinären Annäherung aus verschiedenen Perspektiven – Recherche, Analyse, Selektion – Initiierung und Gestaltung von Prozessen und Abläufen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Methodenkompetenz sowie Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit. – sind in der Lage zu kreativer und methodischer Ideenfindung inkl. kritischer Gedankenverknüpfung. – sind befähigt zwei- und/oder drei dimensionale oder interaktive Kommunikationsinhalte in themenbezogenen und adäquaten Techniken umzusetzen. – verfügen über Innovationsverständnis. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Methodenkompetenz sowie Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit. – lernen selbständiges, experimentelles Arbeiten mit persönlichen, kreativen Schwerpunktsetzungen kennen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit sowie Methodenkompetenz erworben. – haben strategisches Arbeiten durch bewusste Gestaltung von Prozessen erlernt.
Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (6 SWS) oder Seminar (6 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Elementares Gestalten – Form und Prozess, Professur für Elementares Gestalten – dreidimensionale Grundlagen, Professur für elementares Gestalten und allgemeine gestalterische Grundlagen
Verwendbarkeit des Moduls	Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.), Produktdesign (B.A.)

Atelier

B.D 104 Zeichnen und Farbe – Künstlerische Praxis	
English title	Drawing and Color – Artistic practice
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 80
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kontinuierliche Übungen zu Linie, Fläche, Form, Farbe, Proportion, Komposition, Licht und Schatten, Oberfläche und Material – Zeichnen vor dem Objekt und nach der Natur mit dem Ziel, diese in ihrer Erscheinung proportional, charakteristisch, konstruktiv-räumlich und stofflich zu erfassen – Zeichnen aus der Vorstellung zur Visualisierung von Gegenständen, Räumen, Figuren, Ideen und einfachen Prozessen – Schulung und Erprobung der Wahrnehmung und des manuell-motorischen Handlungsspielraums – Farbe als sinnliche Grunderfahrung des Menschen – Übungen zu Farbe, Farbwirkung, Wechselwirkungen von Farben und zum Zusammenhang von Farbe und Form – Zielgerichtete Experimente zu grundsätzlichen Betrachtungsweisen der Farbe mit Überprüfung auf ihre Designrelevanz – Vorstellung und Diskussion von künstlerischen Positionen zum jeweiligen Thema <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Künstlerische und handwerklich-praktische Übungen zur Wahrnehmung und Erzeugung zeichnerischer und farbiger Objekte – Anwendung verschiedener Zeichen- und Maltechniken – Entwicklung gestalterischer Erkenntnisse über das Machen – Konzeption und Umsetzung eines gestalterischen Projekts <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Schulung des Qualitätsbewusstseins und der Urteilskraft hinsichtlich handwerklich-zeichnerischer Darstellungsmöglichkeiten, praktisch-gestalterischer Ergebnisse und der Verwendung von Farbe
Lernergebnisse	<p>Fachpraktische und methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ihren praktisch-gestalterischen Handlungsspielraum erweitert.

	<ul style="list-style-type: none"> – erkennen ihre individuellen zeichnerischen Möglichkeiten und können diese bewusst einsetzen. – sind sensibilisiert gegenüber den emotional-gestalterischen Wirkungen der Farbe. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können geeignete Methoden zur Wahrnehmung und Erzeugung zeichnerischer und farblicher Objekte auswählen und anwenden. – sind in der Lage zur zeichnerischen Darstellung in verschiedenen Techniken. – sind in der Lage, ein eigenes gestalterisches Projekt auf Basis selbst erstellter Zeichnungen oder farbiger Arbeiten zu konzipieren und umzusetzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein Qualitätsbewusstsein und verbesserte Urteilskraft hinsichtlich handwerklich-zeichnerischer Darstellungsmöglichkeiten und der Verwendung von Farbe.
Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (6 SWS) oder Seminar (6 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für elementares Gestalten und allgemeine gestalterische Grundlagen
Verwendbarkeit des Moduls	Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.), Produktdesign (B.A.)

B.D 105 Konstruktives Darstellen – 2D Analog/Digital	
English title	Constructive Drawing – 2D Analog/Digital
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 80
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wesentliche Aspekte des Designzeichnens, des Darstellens von Objekten, vom konstruktiven Zeichnen (Parallelprojektionen/Isometrien) über das zwei- und dreidimensionale Freiformzeichnen bis zu Rendering-Techniken – Alternativ: das konstruktive, darstellerische Entwerfen auf der Basis von 2-D und 3-D-Programmen (CAD) – Ziel: sowohl mit einfachen Techniken und Ideen ad hoc freihändig zu visualisieren und differenzierte detaillierte und maßhaltige Darstellungen anfertigen zu können. – Anfertigungen von differenziert detaillierten und maßhaltigen Darstellungen und Ideen, die mit einfachen Techniken ad hoc und freihändig visualisiert werden – Räumlich technisches Verständnis für die Entwicklung von Formen an der Schnittstelle von Produkt-, Kommunikations- und Interfacedesign, Raumgestaltung und Engineering <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vorstellung und Erläuterung der unterschiedlichen Zeichentechniken als Medien der Visualisierung, der Gestaltungsentwicklung und Kommunikation anhand von Beispielen – Anwendung der Techniken und die spezifischen Medien der Darstellung anhand von Übungsgegenständen – Einzelne Schritte der Darstellungsentwicklung und -ausdifferenzierung anhand von Zeichenübungen vor und von den Studierenden <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Perzeptive Wahrnehmung für Form, Struktur, Materialität, Proportion, Konstruktion, Dimension von Objekten und Räumen – »Live-Zeichnen« (Graphic Recording) als Form des Dialogs
Lernergebnisse	<p>Fachpraktische und methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können sowohl mit einfachen Techniken und Ideen ad hoc freihändig visualisieren, als auch differenzierte detaillierte und maßhaltige Darstellungen anfertigen.

	<ul style="list-style-type: none"> – können darüber hinaus ein räumlich technisches Verständnis für die Entwicklung von Formen an der Schnittstelle von Produkt-, Kommunikations- und Interfacedesign, Raumgestaltung und Engineering entwickeln. – haben einen umfassenden Überblick über die verschiedenen klassischen konstruktiven und freien Techniken der Darstellung und ihrer Anwendung im Entwurfskontext. – haben je nach Kursschwerpunkt alternativ einen umfassenden Überblick über die aktuellen digitalen Medien und deren professionellen Einsatz mit Fokus auf Entwurf und Visualisierung sowie im Hinblick auf Schnittstellen zu Konstruktion, Modellbau und Herstellung gewonnen. – verfügen über Grundlagen des technischen Zeichnens als Voraussetzung der Expertenkommunikation. – verfügen über Grundlagen des darstellenden Zeichnens als Basis der Visualisierung und bildhaften Antizipation eines Entwurfes mittels klassischer Darstellungstechniken oder auf der Basis von computerunterstütztem Design CAD <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, die Beschreibung eines Gegenstandes in eine analoge oder digitale Darstellung zu übersetzen. – können prototypische gestalterische Ansätze visualisieren, zeichnerisch-konstruktiv begleiten und kommentieren. – können niederkomplexe gestalterische Fragestellungen auf der Basis von grundlegenden Darstellungstechniken analog oder digital bearbeiten. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage Themenstellungen gestaltungsspezifisch aufzugreifen, gegenüber Dritten, auch Fachfremden, mit Hilfe darstellungstechnischer Medien darzustellen und zu kommunizieren.
Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (6 SWS) oder Seminar (6 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design

Modulverantwortung	Professur für elementares Gestalten und allgemeine gestalterische Grundlagen
Verwendbarkeit des Moduls	Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.), Produktdesign (B.A.)

2. Entwurf I

Es müssen insgesamt 5 Module belegt werden, wobei mindestens 3 Module aus dem eigenen Studiengang zu belegen sind. Die Module können bis zu zweimal belegt werden.

Interfacedesign

B.Id 211 Methoden + Prozesse – Methodische Entwicklungsprozesse für interaktive Systeme	
English title	Methods + Process – Methodical development processes for interactive systems
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Definitionen, Paradigmen, Theorien und Modelle: Menschenzentrierte Gestaltung (HCI), Usability, User Experience, Accessibility, Participatory Design, Service Design, agile/iterative Design etc. – Historische Entwicklung der Mensch-Computer Interaktion und menschenzentrierten Gestaltung – Wahrnehmungs-, motivations- und kognitionspsychologische Grundlagen der Mensch-Computer Interaktion – Gesetze, Normen, Verordnungen und Guidelines im Kontext Usability, User Experience, Accessibility etc. – Konzeption, Prototyping, Gestaltung und Dokumentation von Benutzungsschnittstellen – Überblick über digitale Geschäftsmodelle – Entwicklung von Informationsarchitekturen und Navigationskonzepten – Designsysteme und Pattern Libraries – Einsatz von AI in der Nutzerforschung und menschenzentrierten Gestaltung – Ethische Perspektiven auf die Entwicklung interaktiver Systeme und Services – UX-Design auf Unternehmens- und Institutionsebene <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – User Research: qualitative/quantitative Methoden, Mixed Methods; z. B. Beobachtungsverfahren, Interviews, Fokusgruppen, Personas, Szenarioentwicklung, Use Cases, Methodenkritik – Methoden des partizipatorischen Designs: z. B. Probanden-Recruiting, Ideation, HMW-Fragen, Workshop-Facilitation etc. – Methoden der Businessmodel-, UX- und Usability-Evaluation: z. B. Expert*innenverfahren, User Testing, Eye Tracking, Testdesigns, Web Analytics, Methodenkritik

	<p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau und Dramaturgie von Präsentationen, Argumentationsstrategien designfachlicher Entscheidungen – Basiselemente Projektmanagement
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein theoretisches Verständnis menschenzentrierter Designprozesse und -methoden. – kennen zentrale Meilensteine der Historie der Mensch-Computer Interaktion und aktuelle technologische und sozioökonomische Trends. – haben umfassende Kenntnisse zentraler Prozesse und Methoden menschenzentrierten Designs. – kennen zentrale psychologische Theorien und Modelle, die Relevanz für die Gestaltung von Mensch-Computer-Schnittstellen haben. – können kreativ digitale Geschäftsmodelle argumentieren. – Sind in der Lage Informationsarchitekturen und Navigationskonzepte zu entwickeln. – kennen zentrale Gesetze, Normen, Verordnungen und Guidelines im Kontext Usability, User Experience und Accessibility und können diese im Entwurfsprozess anwenden. – können Designentscheidungen in Designsystemen und Pattern Libraries dokumentieren. – haben grundlegende Fähigkeiten, UX-Prozesse in Unternehmen und Institutionen zu planen, zu strukturieren, zu kalkulieren, durchzuführen und zu präsentieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, Methoden und Prozesse kritisch zu hinterfragen, kennen die Vor- und Nachteile spezifischer Methoden- und Methodenkombinationen und können ihren Einsatz im Designprozess begründen. – haben praktische Erfahrungen in der Anwendung interaktiver nutzerzentrierter Designprozesse und -methoden. – können zentrale Methoden aus den Bereichen User Research, Konzeption, Prototyping und Evaluation sicher anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren. – sind in der Lage die Grundsätze des Projektmanagements anzuwenden.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine

Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Design of Software Interfaces
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 212 Form + Interaktion – Konzeption und Entwurf von User-Interfaces	
English title	Form + Interaction – Conception and design of user interfaces
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Allgemeine Wahrnehmungs- und Gestaltungsprinzipien – Historische Einführung in digitale Technologie, Typografie, Informationsgrafik und User Interface Design – Grundlagen für die qualifizierte Anwendung von Screendesign-Software – Anleitung zur Gestaltung von grafischen User-Interfaces <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die praktische Gestaltung grafischer User-Interfaces; methodische Verwendung von Human-Interface-Guidelines (HIGs) – Diskussion und kritische Reflexion aktueller User-Interface-Systeme – Grundlegende Methoden für nutzerzentrierte Gestaltung – Abstraktion von interaktiven Systemen in Interaktionsabläufen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung von Präsentationstechniken für technische Konzepte und Designentscheidungen – Förderung von konstruktiver Kritik und offenen Dialogen – Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Analyse und zur effektiven Zusammenarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über die formal-ästhetische Urteilskraft im Umgang mit Typografie, Informationsgrafiken und Dialogen aus grafischen User-Interfaces. – können qualifiziert mit Human-Interface-Guidelines umgehen. – sind in der Lage, eigenständig grafische Nutzerschnittstellen zu entwerfen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – haben ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von grafischen User-Interfaces erworben. – haben ein grundlegendes theoretisches, technisches und gestalterisches Verständnis von der Gestaltung interaktiver Systeme erworben. – können abstrakte Systeme in konkrete grafische User-Interfaces übersetzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Interaction Design
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 213 Algorithmen + Daten – Gestaltung mit Daten und Algorithmen, Programmierung	
English title	Algorithms + Data – Design with data and algorithms plus coding
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Historische Einführung in Daten und Algorithmen – Technische Grundlagen von Datenstrukturen und algorithmischen Systemen – Potenziale generativer und datenbasierter Gestaltung – Aktuelle Ergebnisse aus Forschung und Entwicklung (z. B. Data-Science, Datenvisualisierung, Künstliche Intelligenz) – Gestalterische Anwendungen von Daten und Algorithmen (z. B. für Wissensvermittlung oder Datenjournalismus) – Theoretische Reflexion über Algorithmen und Daten als Mittel für und Resultat von Gestaltung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die praktische Arbeit mit Daten und Algorithmen (z. B. Programmiersprachen, Datenanalysewerkzeuge) – Abstraktion von technischen Systemen in Komponenten und Datenflüssen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kritische Einordnung der Bedeutung von Daten und Algorithmen in Gesellschaft, Wissenschaft und Wirtschaft
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben eine formal-ästhetischen Urteilskraft im Umgang mit Visualisierungstechniken und generativem Design ausgebildet. – können qualifiziert mit Daten und Informationstechnologie umgehen, wie z. B. die Potentiale und Gefahren von Daten und Algorithmen identifizieren und kritisch einordnen. – können die Rolle von Daten und Algorithmen in digitalen Systemen aufzeigen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein grundlegendes Verständnis von Programmiersprachen und -techniken.

	<ul style="list-style-type: none"> – haben ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von Programmen, generativem Design und generativer Ästhetik erworben. – haben ein grundlegendes theoretisches, technisches und gestalterisches Verständnis von Daten und Algorithmen erworben (z. B. zu Themen wie Datenvisualisierung, Data Science, etc.). – können auf abstrakter Ebene Systeme konzipieren und gestalten sowie die Daten und Algorithmen mit einbeziehen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Informations-, Daten- und Visualisierungskompetenzen erworben.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Gestaltung von Wissensvermittlung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 214 Systeme + Kontexte – Systematische Analysen und Kontextdarstellungen	
English title	Systems + Contexts – Analysis and context visualization
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Definitionen, Paradigmen, Theorien und Modelle der Umgebungs- und Kontextwissenschaften, wie der Stadt-Raum- Forschung, des Systemdesigns und den Lebenswissenschaften – Historische Entwicklung des Systemdesigns, des Umweltdesigns sowie des Informationsdesigns – Analyse und Darstellung von komplexen Strukturen, dynamischen Prozessen sowie von interaktiven Systemen sowohl bezüglich der Informationsflüsse, der Informationszusammenhänge und der vorherrschenden Schnittstellen – Entwurf, Modellierung und Darstellung von verbesserten, innovativeren und/oder nutzungsfreundlicheren Strukturen, Prozessen, interaktiven Systemen und möglichen Schnittstellen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Qualitative und quantitative Beobachtungs- und Befragungsmethoden des Designs und der Umgebungs- und Kontextwissenschaften wie Analytical Sketching, 360° Camera Observation, Mental Visual Mapping oder elektronische Tracking-Cookiedaten von Softwarenutzung – Methoden der Informationsdarstellung und dazugehörige Darstellungsformen wie Informationsarchitekturen, Visual Maps und Visual Notes – Didaktische Aufbereitung von Daten, Fakten, Zusammenhängen und Kontexten zu grafischen Narrativen und interaktiven Storylines <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Informatorisch orientierte Prozessmanagementmethoden und Darstellungen nach gängigen Standards, z. B. BPMN und UML
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein theoretisches Verständnis systemischer Analysen und Kontextdarstellungen von interaktiven Systemen aus der Fachperspektive der Gestaltung. – kennen zentrale Meilensteine der Historie des Systemdesigns, des Umweltdesigns sowie des

	<p>Informationsdesigns sowie aktuelle technologische und sozioökonomische Trends.</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben umfassende Kenntnisse der Analyse und Darstellung von komplexen Strukturen, dynamischen Prozessen sowie von interaktiven Systemen sowohl bezüglich der Informationsflüsse, der Informationszusammenhänge und der vorherrschenden Schnittstellen. – haben grundlegende Fähigkeiten beim Entwurf, der Modellierung und der Darstellung von verbesserten, innovativen und/oder nutzungsfreundlicheren Strukturen, Prozessen, interaktiven Systemen und möglichen Schnittstellen erworben. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können qualitative und quantitative Beobachtungs- und Befragungsmethoden des Designs und der Umgebungs- und Kontextwissenschaften auswerten. – haben praktische Erfahrung bei der Durchführung von qualitativen und quantitativen Beobachtungs- und Befragungsmethoden des Designs und der Umgebungs- und Kontextwissenschaften erlangt. – können Methoden der Informationsdarstellung und dazugehörige Techniken anwenden. – verstehen die Notwendigkeit der didaktischen Aufbereitung von Daten, Fakten, Zusammenhängen und Kontexten zu grafischen Narrativen und interaktiven Storylines. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage informatorisch orientierte Prozessmanagementmethoden und Darstellungen nach gängigen Standards, z. B. BPMN und UML theoretisch einzuordnen und interdisziplinär zu diskutieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Visual Interface Design

Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)
----------------------------------	---

Kommunikationsdesign

B.Kd 221 Schrift + Ausdruck – Gestaltung von und mit Schrift	
English title	Type + Expression – Design of and with type
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gestaltung von und mit Schrift – Historisch-handwerkliche Zusammenhänge der Schriftgestaltung – Einführung in gängige Schriftklassifikation(en) – Einführung in grundlegendes typografisches Handwerk, Mikro- und Makrotypografie – Einführung in typografische Hierarchien und Textklassen – Einführung in die Leseforschung und Lesbarkeit von Texten – Typografische Inszenierung als grafischer Kommunikationsimpuls oder Interpretant eines Inhalts – Einführung in Schriftkonstruktion und -gestaltung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fachliche Vorbilder, fachtheoretische Grundlagen und vertiefende Auseinandersetzung oder zur vertiefenden Auseinandersetzung – Übungen in mikro- und makrotypografischen Aufgabenstellungen – Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte – Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren – Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen – Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein grundlegendes typografisches Gestaltungsrepertoires aufgebaut. – haben ein Urteilsvermögen bezüglich Schriftauswahl, -einsatz oder Schriftgestaltung ausgebildet. – kennen typografische Funktionen und Ausdrucksmöglichkeiten.

	<ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Grundkenntnisse der Mikro- und Makrotypografie. – verfügen über ein erstes Grundwissen von typografischer Komposition und Layout. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über typografische Entscheidungs- und Vermittlungsfähigkeit. – verfügen über grundlegende (typo-)grafische Handlungsfähigkeit. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wenden erlerntes typografisches Grundwissen selbständig in verschiedenen Formaten medienadäquat an. – können (Zwischen-)Ergebnisse präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Typografie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 222 Bild + Wirkung – Bildproduktion und Rezeption	
English title	Image + Impact – Picture production and reception
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsgrundlagen für fotografische wie illustrative künstlerische Äußerungen – Grundlagen der Gestaltung in fotografischen, Illustrativen und infografischen Projekten in Bezug auf redaktionelle Inhalte <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwurfsmethoden zur infografischen, illustrativen oder fotografischen Bilderzeugung (Themenfindung, Konzeption, Narration, Storyboard und Realisierung) – Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie – Entwicklung redaktioneller und fiktionaler Illustration – Grundlagen der Konzeption und Gestaltung redaktioneller Informationsgrafik <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen – Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind zur Formulierung inhaltlicher Themen und Aussagen konzeptionell befähigt und können diese bildlich umsetzen. – verstehen die kommunikativen Wirkung visueller Aussagen. – verstehen Kuratierungs- und Inszenierungsstrategien bildlicher Äußerungen und können sie anwenden. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können über Form und Wirkung bildlicher Darstellungen sprechen und argumentieren. – können bildliche Äußerungen technisch-handwerklich in verschiedenen Medien umsetzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können inhaltliche und gestalterische Entscheidungen treffen und begründen. – können (Zwischen-)Ergebnisse präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)

Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Information und Bild
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 223 Formate + Narration – Publikationsformate	
English title	Formats + Narration – Forms of publication
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektorientierte Gestaltungsgrundlagen für Bewegtbild, Animation (Konzeption, Storyboard, Gestaltungskonzept, Realisierung) – Projektorientierte Grundlagen der Redaktionellen Gestaltung für komplexe Print- und Online-Projekte <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fachliche Vorbilder, fachtheoretische Grundlagen oder vertiefende Auseinandersetzung und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung – Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte – Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren – Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-) Präsentationen – Methoden zur Konzeption (Storytelling, Narration, Dramaturgie) und zum Prototyping (Storyboard, Wireframing, Dummies) <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Präsentation von (Zwischen-)Ergebnissen – Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen konzeptionelle und methodische Spezifika des Entwerfens in konkretem Format- oder Medienbezug. – haben ein Verständnis für die individuellen Qualitäten verschiedener Publikationsformate hinsichtlich ihrer kommunikativen Potenziale sowie ihrer dramaturgischen und narrativen Möglichkeiten entwickelt. – können typografische Grundkenntnisse im Kontext der redaktionellen Gestaltung anwenden. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – können Medien zur Umsetzung kommunikativer Anliegen konzipieren. – verfügen über die gestalterische Befähigung zum Umgang mit unterschiedlichen Publikationsmedien und -formaten und ihrer individuellen Erzählstruktur. – können Projekte im jeweiligen Formatbezug technisch-handwerklich umsetzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können inhaltliche und gestalterische Entscheidungen treffen und begründen. – können (Zwischen-)Ergebnisse präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Redaktionelle Gestaltung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 224 Zeichen + Ansprache – Kommunikationssysteme	
English title	Identity + Audience – Communication systems
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Semiotik, Kommunikations- und Markentheorien – (Typo-)grafische Hierarchien im Anwendungsszenario – Entwerfen familienähnlicher Zeichensysteme in Bezug auf Marken-, Kenn-, Hinweis- und Orientierungszeichen – Entwicklung kommunikativer Ansprachestrategien <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dimensionierung von Informationsgehalten – Formulierung von Kommunikationsabsichten – Entwurfs- und Visualisierungsmethoden – Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Argumentations- und Präsentationsmethoden – Kultivierung von aktivem Feedback
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – begreifen visuelle und verbale Äußerungen als ›Zeichen‹. – verstehen Typografie als inhaltliches Strukturelement. – entwickeln visuelle Zeichen(-systeme) mit bewusster Wirkungsabsicht. – denken kommunikative Strategien. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – erfassen Aufgabenstellungen analytisch. – planen und strukturieren Kommunikationsanliegen. – entwickeln und argumentieren konzeptuelle und gestalterische Lösungen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können konzeptuelle und gestalterische Entscheiden treffen, diese visualisieren, argumentieren und präsentieren.

	– können fachlich einschätzend reagieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Identität und Zeichen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

Produktdesign

B.Pd 231 Objekt + Intention – Einführung in das Produktdesign	
English title	Object + Intention – Introduction to product design
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ziele, Aufgaben, Definitionen im Produkt- und Industriedesign – Geschichte, Gegenwart und Trends im Produkt- und Industriedesign – Einblicke in die berufliche Praxis, Ökonomie, Perspektiven, Trends und die vielfältigen Perspektiven des Produktdesigns – Einblicke in die mehrdimensionalen Gestaltungsräume des Produktdesigns, von Konsum- und Investitionsgütern über Räume, Ausstellungen, Exponate, Systeme, Prozesse, Dienstleistungen, Mobilität, Nachhaltigkeit, Artefakte u. a. m. – Untersuchung der Positionierung, des Wirkens und der Repräsentation von Gestalter*innen, Designstudios, Designbewegungen und deren Einfluss auf Produkte, Umgebung, Produktion, Innovation, Handwerk, Produktkultur, Interaktion, Konsum, Marken, Kommunikation, Lebensstil, Umwelt und Gemeinwohl <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Methoden und Prozesse dreidimensionaler Gestaltung und im Produktentstehungsprozess – Nachhaltigkeit im Produktdesign: Diskussion über die Bedeutung von Nachhaltigkeit im Designprozess und Produkt-Lebenszyklus – Nutzerzentrierte Designansätze: Methoden und Techniken zur Erforschung und Berücksichtigung der Nutzerbedürfnisse im Designprozess – Analyse und Kritik von Produktdesign: Methoden zur kritischen Bewertung von Produkten hinsichtlich Funktionalität, Ästhetik, Nutzerfreundlichkeit – Überblick Werkzeuge und Materialien: Werkzeuge und Materialien, Halbzeuge, Komponenten, Normen und Technologien – Projektarbeit: Multiperspektivische strukturierte Analyse und Dokumentation ausgewählter Produkte – Einfache Designprojekte, die dazu dienen, den Designprozess praktisch zu erleben und kreatives Denken zu fördern <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Online- und Literaturrecherchen, Plattformen, Datenbanken

	<ul style="list-style-type: none"> – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über einen Überblick über berufliche Praxis, der vielfältigen Arbeitsfelder und -möglichkeiten. – haben einen Einblick in Branche und Markt erhalten. – verfügen über ein theoretisches Verständnis von Designprozessen und -methoden. – kennen Trends, zentrale historische und aktuelle Meilensteine, Akteure und deren Entwürfe. – sind in der Lage, zielgerichtet und strukturiert Fachwissen zu erschließen. – kennen Recherchemethoden und spezifische Quellen. – kennen das Potenzial und die Auswirkungen von industrieller Produktion und Konsum. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben erste praktische Erfahrungen in der Analyse und Gestaltung physischer Industrieprodukte gesammelt. – können zentrale Methoden des Produktdesigns anwenden. – sind in der Lage, relevante Probleme und Bedarfe zu erkennen, dafür gestalterische Lösungen zu entwickeln und diese zu vermitteln – können sich eigenständig spezifisches Fachwissen aneignen, dieses aufbereiten und vermitteln. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein Grundverständnis für digitale Prozesse erlangt. – haben Schnittstellenkompetenz erworben.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Mobilität und Gestaltung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Pd 232 Idee + Plan – Einführung in den Designprozess	
English title	Idea + Plan – Introduction to the design process
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwurfsprozesse unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstelle von analoger und digitaler gestalterischer Arbeit – Vorstellung und Übung verschiedener probater digitaler Werkzeuge als Grundlage gestalterischer Kommunikation – Auseinandersetzung mit der Abstraktion, Formalisierung und Parametrisierung von Artefakten und deren Gestaltungsprozessen – Verständnis von Formsprachen und Designsystemen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aktuelle Methoden des digitalen Gestaltens (z. B. Parametric Design, Code-driven Design, Algorithmic Thinking, Artificial Intelligence) – Kritische Reflexion/Diskurs der Rolle dieser Methoden im Entwurfsprozess – Vorstellung und Übung der code-gestützten Gestaltung bis zur Produktion von Artefakten durch Verfahren wie CNC-Fräsen, Lasercutter oder 3D-Druck <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kenntnisse der Möglichkeiten und Limitierungen digitaler Werkzeuge im Rahmen der gestalterischen Praxis – Schnittstellen und Chancen im fachübergreifenden Kontext erkennen und adressieren
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können die Potentiale und Limitierungen code-gestützter Gestaltungsprozesse aufzeigen. – können Anwendungsmöglichkeiten und Verfahren code-gestützter Gestaltungsprozesse aufzählen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können code-gestützte Gestaltungswerkzeuge anwenden.

	<ul style="list-style-type: none"> – können Artefakte in ein abstrahiertes gestalterisches System übersetzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können den Einfluss digitaler Werkzeuge auf ihren Gestaltungsprozess identifizieren und kritisch einordnen. – können Schnittstellen und Chancen im fachübergreifenden Kontext erkennen und adressieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Gestaltung von Wissensvermittlung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Pd 233 Bild + Körper – Grundlagen der Formgestaltung	
English title	Image + Body – Fundamentals of form and design
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aspekte der Gestaltung als Medium und Kulturtechnik einer zeitadäquaten Formsprache – Definitionsverständnis von Form als plastisch zeichenhafte Gestalt und konkrete Entsprechung einer abstrakten Aussage – Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit dem Thema Produktästhetik – Analytik, Zuschreibung und Konklusion stilistischer Differenzierungen und erprobender Anwendungen der Erkenntnisse im Entwurf – Zeitgenössische Stilentwicklungen in Bezug auf definierte Fragestellungen, Produktfelder als auch im Hinblick auf deren konzeptuellen Einbettung – Zusammenhang der Darstellung und der Erfassung geschmacklicher Präferenzen und der formalen Entsprechungen in der Produktgestaltung sowie der daraus abzuleitenden Konsequenzen für die Designpraxis <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anwendung von Methoden der Form- und Bildbeschreibung und -Analyse – Untersuchung und Beschreibung von historischen und aktuellen Stilphänomenen sowie der entsprechenden angewandten Stilmittel in der Gestaltung – Beschreibung, Analyse und Evaluierung ästhetischer, konzeptueller und funktionaler Aspekte – Beschreibung und Analyse kontextueller kultureller Phänomene im Hinblick auf den Bezug zu Entwicklungen im Produktdesign – Erprobende Anwendung der Erkenntnisse im Entwurf <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsspezifische Entwicklung und verständliche Darstellung von Themenstellungen aus unterschiedlichen Wissens- und Fachgebieten gegenüber Dritten, auch Fachfremden, mit Hilfe komplexer methodischer, konzeptioneller und gestaltungstechnischer Medien
	Fachbezogene Kompetenzen

Lernergebnisse	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben einen umfassenden Überblick über die Themen und die Aufgabenstellungen des Produktdesigns erworben. – sind im Bilde über die verschiedenen Ausprägungen der Berufsfelder. – kennen die geschichtlich und aktuell relevanten stilistischen Entwicklungen und deren wichtigsten Vertreter*innen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können niederkomplexe Problemstellungen identifizieren und formulieren. – können prototypische gestalterischer Ansätze projektieren und visualisieren. – können niederkomplexe gestalterische Fragestellungen auf der Basis von grundlegenden Darstellungstechniken (2-D/3-D) bearbeiten und visualisieren. – können anhand von Produktbeispielen unterschiedliche stilistische Ansätze identifizieren, beschreiben und evaluieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, Themenstellungen gestaltungsspezifisch aufzugreifen, gegenüber Dritten, auch Fachfremden, mit Hilfe einfacher gestaltungstechnischer Medien darzustellen und zu kommunizieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Produktdesign
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Pd 234 Synthese + Produkt – Grundlagen zu Material und Herstellung	
English title	Synthesis + Product – Fundamentals of material and production
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen dreidimensionaler Raumstrukturen und Flächenbildung – Grundkenntnisse zu Halbzeugen und deren Fertigungsverfahren und Materialeigenschaften – Grundkenntnisse über Werkstoffe, Materialien/textile Materialien und deren Herstellung und Verarbeitung – Transfer technologischer Innovationsprozesse in gestalterische Projekte – Grundlagen verschiedener textiler Konstruktions- Verarbeitungs- und Veredelungstechnologien – Einführung in Mock-up Modellbau – Analoges/digitaler Prototypenbau – Material- und Faserkunde <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analoge und digitale Darstellungs- und Konstruktionstechniken – Kopf- Hand-Übungen – Methoden der Produkt- und Prototypenentwicklung – Verfahren von manueller und serieller Produktion – Beurteilungskompetenzen im Umgang mit Ressourcen und Kreislaufwirtschaft – Individuelle Entwurfsarbeit für (Teil-)Projekte – Gemeinsame Auseinandersetzung über künstlerische Strategien – Recherchemethoden – Ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-) Präsentationen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fähigkeit zur Initiierung, Steuerung und Planung von Projekten – Prozessplanung und -management
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – haben einen umfassenden Überblick über die Themen und die Aufgabenstellungen des Designs (Produktdesign, Industrialdesign, Transportation Design, Sustainable Design, Design & Crafts), über die verschiedenen Ausprägungen der Berufsfelder sowie die geschichtlich und aktuell relevanten stilistischen Entwicklungen und deren wichtigste Vertreter*innen erlangt. – verfügen über Grundkenntnisse von Materialien, Materialeigenschaften und deren Kombinationen. – haben Kenntnisse zur Wahl adäquater Werkstoffe für Prototypenbau. – verfügen über Grundkenntnisse dreidimensionaler Raumstrukturen und Flächenbildungen. – verfügen über Kenntnisse zu Nachhaltigkeitsstrategien und Kreislaufwirtschaft. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Designprozesse durchlaufen und steuern. – können Evaluierung und Dokumentation von Materialmustern und Produktionsstrategien vornehmen. – kennen die Methoden der Produkt- und Prototypenentwicklung. – können Materialexperimente durchführen. – können iterative Gestaltungsmethoden anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein Bewusstsein über gesellschaftliche Verantwortung von Designer*innen in der Wahl von Materialien und sozial gerechten Produktionsverfahren entwickelt. – können Projekte initiieren, steuern und planen. – haben Prozesskompetenz erworben.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Produkt und Perspektive

Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)
----------------------------------	---

3. Theorie I

Es müssen insgesamt 2 Module belegt werden. Die Module können nur einmal belegt werden.

B.D 301 Designtheorie und Designforschung I	
English title	Design Theory and Design Research I
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Design als Ausdruck sozialer, kultureller, politischer, wirtschaftlicher, historischer oder ökologischer Phänomene – Grundlagen der Designtheorie (z. B. Kritisches Lesen, Theorie zur Erklärung und Kontextualisierung von Konzepten) – Grundlagen der Designforschung (z. B. Forschungsfragen, Forschungsdesigns und -methoden, Ethik) <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens im Design (z. B. Recherche, kritisches Lesen, akademisches Schreiben) – Rolle von Neugier, Fragen, Kontext, Untersuchung und Interpretation für fundierte Auseinandersetzung mit Design – Ansätze zur Entwicklung einer ethisch, politisch, sozial, kulturell oder ökologisch verantwortlichen Designpraxis <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auseinandersetzung mit und Entwicklung von wissenschaftlich-theoretischen Fragestellungen – Beantwortung von wissenschaftlich-theoretischen Fragestellungen in Grundzügen mithilfe mündlicher oder schriftlicher Präsentationstechniken
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein grundlegendes Verständnis von Designtheorien und Forschungstraditionen und ihre Rolle für Designpraxis erworben. – können die Ansätze der Designtheorie und -forschung unterscheiden und diese einordnen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens im Design anwenden.

	<ul style="list-style-type: none"> – können Informationen und Hintergründe recherchieren, um Designentscheidungen zu erklären und Ideen klar zu kommunizieren. – können Ansätze einer ethisch, politisch, sozial, kulturell oder ökologisch verantwortlichen Designpraxis auf Designfragen anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können einem Forschungsdiskurs folgen. – können wissenschaftlich-theoretischen Fragestellungen entwickeln und deren Beantwortung in Grundzügen schriftlich oder mündlich präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS)
Modulprüfung	Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Designtheorie und Designforschung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 302 Design- und Kulturgeschichte I	
English title	History of Design and Culture I
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bedingungen und Konsequenzen gesellschaftlicher Veränderungen und ihr Einfluss auf die Gestaltung anhand von ausgewählten historischen Zeiträumen, Design-Persönlichkeiten, Produkten und Technologien. – Meilensteine in der Designentwicklung inkl. ihrer spezifischen Besonderheiten aus Interface-, Kommunikations- und Produkt-Design sowie designrelevanter angrenzender Disziplinen (z. B. Architektur, Bildende Kunst, Mode, Musik etc.) – Historischer Zeitrahmen: von der ersten Industrialisierung bis heute, z. B. Historismus, Reformbewegungen des 19. und 20. Jahrhunderts, Klassische Moderne, Funktionalismus nach 1945, Postmoderne, Digitalisierung und Miniaturisierung, Internet, Social Media, Künstliche Intelligenz etc. – Einbeziehung verschiedener zeitgenössischer Theorien aus Philosophie, Bildender Kunst, Architektur, Soziologie, Ästhetik usw. <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Forschendes Lernen – Empirische Arbeitsweisen (Studium historischer Primärquellen) – Analyseverfahren (2D- oder 3D-Artefakten) – Diskursive Formate – Projektarbeit (z. B. studentische Forschung, soziokulturelle oder historische Untersuchungen) <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kontextualisierung von Design im soziokulturellen, ökonomischen, globalen, politischen Zusammenhang etc. (z. B. Design und Kolonialismus, Design und Gender, Design und Konsum, Alltagskultur und Designikonen etc.) – Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen den Zusammenhang zwischen politischer, wirtschaftlicher, sozialer oder technologischer Dynamik und dem gestalterischen Ausdruck von Produkten (aus Produkt-,

	<p>Kommunikations- und Interface-Design) sowie weiteren kulturellen Leistungen, etwa aus Architektur und Kunst.</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen wegweisende Gestaltungen, der zugrunde liegenden Konzeptionen und ihren Protagonist*innen. – verfügen über ein Bewusstsein für die eigene Rolle innerhalb von Zeitläufen als einem »historischen Subjekt«. – können Designpositionen mit fachspezifischem Vokabular darstellen und begründen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen unterschiedliche wissenschaftliche Arbeitsweisen (Recherche, Strukturierungsmethoden, qualitative und quantitative Methoden, korrekte Quellenangaben etc.). – können Analyseverfahren anwenden. – sind in der mündlichen Vortragsweise geübt und in der Lage, sich diskursiv zu äußern. – können eigene Texte oder Präsentationen nach wissenschaftlichen Basisstandards verfassen bzw. vortragen. – können verschiedene empirische Verfahren anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind sich bewusst, dass Design auch Herrschaftsverhältnisse abbildet, (z. B. intersektional oder global). – können Design ins Verhältnis setzen zu gesellschaftlicher Dynamik (z. B. Rolle des Designs in Bezug auf Konsum und Klima).
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS)
Modulprüfung	Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Design-, Kultur- und Kunstgeschichte
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 303 Designmanagement und -recht I	
English title	Design Management and Media Law I
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Basiswissen in Betriebswirtschaftslehre, Vision und Strategie, Management und Unternehmensführung, Wertschöpfungsprozesse, Finanzierung, Kostenrechnung, Organisation und Umwelt, Personalmanagement, Marketing- (Psychologie), Rechtsformen – Grundzüge des Urheber-, Design- und Medienrechts (auch im europäischen Kontext) – Vertragsrecht und Vertragsgestaltung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analyse von Marktforschungsergebnissen – Methodenvermittlung und -anwendung in konkreten und realen Fallbeispielen – Grundzüge der Deduktion bei der Lösung juristischer Probleme <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen und ihrer juristischen und ökonomischen Bedeutung
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind zu reflektiertem, betriebswirtschaftlichem und prozessorientiertem Denken fähig. – haben Problemlösungsverständnis (Fokus: Nutzer*innen) erlangt. – haben Basiswissen in Management- und Existenzgründungsaufgaben. – haben ein Verständnis der grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen erlangt, die bei der Entwicklung und späteren wirtschaftlichen Nutzung von Design relevant sind. – können für Designer*innen typische Verträge (z. B. Lizenzverträge) in ihren Grundzügen verstehen. – sind grundlegend mit der Anmeldung und Verwaltung von Schutzrechten (Designs, Marken) vertraut. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – können relevante Methoden des Service Design Thinking anwenden. – können einfache juristische Probleme im Wege der Deduktion lösen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – entwickeln ein Grundverständnis für die juristischen und ökonomischen Konsequenzen von gesellschaftlichen und technischen Entwicklungen für den Designbereich.
Lehr- und Lernformen	Seminar (4 SWS)
Modulprüfung	Klausur (90 Min.) oder Hausarbeit (10–15 Seiten/1800 Zeichen pro Seite) oder Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Medienrecht
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

4. Werkstattpraxis

Es müssen insgesamt 3 Module belegt werden. Die Module können bis zu zweimal belegt werden. Ausgenommen ist eine Doppelbelegung gleicher Kursangebote.

B.D 401 Interfacewerkstätten – Prototyping und Evaluation von interaktiven Systemen	
English title	Interface Workshops – Prototyping and evaluation of interactive systems
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verständnis von Hardware- Software-Schnittstellen – Konzepte der Programmierung – Konzepte von elektrischen Schaltungen – Praktische Anwendung von Sensoren und Aktoren in interaktiven Systemen – Konzepte der Entwicklung von XR-Umgebungen – Verwendung von Evaluations-Technologien – Integration von Hardwarekomponenten zur Verbesserung der Benutzerinteraktion <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kreativer und experimenteller Umgang mit digitaler Technologie – Methoden der UX-Evaluation <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung von Präsentationstechniken für technische Konzepte und Designentscheidungen – Förderung von konstruktiver Kritik und offenen Dialogen – Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Analyse und zur effektiven Zusammenarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein Grundverständnis für die strukturellen Prozesse des Programmierens und der Entwicklung von Algorithmen erlangt. – sind in der Lage, mit Entwicklungsumgebungen für Hard- und Software zu arbeiten. – haben grundsätzliche Kompetenzen im Umgang mit Game-Engines und XR-Umgebungen wie Unity erworben.

	<ul style="list-style-type: none"> – können einfache elektrische Schaltungen mithilfe von Mikro-Controllern (z. B. Arduino) entwickeln und steuern. – sind in der Lage, Geräte für die Durchführung von Nutzertests einzurichten und einzusetzen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Erfahrungen in der Realisierung von Prototypen und einfachen interaktiven Systemen. – sind in der Lage, eigenständig Hard- und Softwaresysteme im Rahmen ihrer Entwurfsarbeit einzusetzen, einschließlich Integration von Bibliotheken und APIs zur Erweiterung der Funktionalität. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren. – können konstruktive Kritik in einem professionellen Umfeld üben und erhaltene Kritik in die Weiterentwicklung der eigenen Arbeit einfließen lassen. – haben Grundlagen der Teamarbeit erlernt.
Lehr- und Lernformen	Übung in der Interfacewerkstatt/dem UX-Labor (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Interactiondesign
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 402 Videowerkstätten – Audio, Video, Animation, Motiongraphics, Visual Effects, XR	
English title	Video Workshops – Audio, Video, Animation, Motiongraphics, Visual Effects, XR
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fachspezifische Kenntnisse und technischer Grundkenntnisse (Planung, Aufnahme, Bearbeitung Postproduktion) der Audio- und Videoproduktion in Form von Vorträgen, Übungen und Workshops – Praktische Umsetzung eines audiovisuellen-Projektes zur Vertiefung und Einübung instrumenteller Fertigkeiten <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung Filmprojektplanung, Bildgestaltung, Audio-Video-Lichttechnik, Filmschnitt, Postproduktion und Ausspiel <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kritische Bewertung und Analyse von audiovisuellem Material hinsichtlich seiner künstlerischen Qualität, technischen Umsetzung und kommunikativen Wirkung
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen die Sicherheitsunterweisung zum Arbeitsschutz in den Audio-/Videowerkstätten. – verfügen über grundlegende Technologien der Audio-/Videowerkstätten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen Grundlagen und Bedienung der Film- und Audiotechnik (Hard-/Software). – kennen praxisrelevante Arbeitsabläufe der Projektplanung und -koordination, Video-Aufzeichnung, -Schnitt und -Postproduktion. – haben ein handwerklich-technisches Qualitätsverständnis entwickelt und können audiovisuelles Material kritisch analysieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – vertiefen Kommunikations-, Reflexions-, und Präsentationskompetenzen.

	– vertiefen Fähigkeiten zur Teamarbeit und Projektorganisation.
Lehr- und Lernformen	Übung in dem Videoaufnahmestudio/der Videowerkstatt/der Audiowerkstatt mit Sprecherkabine/dem Animationsstudio/dem Graphic AR Lab (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Multimedia/AV – Design, Professur für Bewegtbild: Mediengestaltung mit digitalen Werkzeugen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 403 Fotografiewerkstätten – SW-Labor, Studio, FineArt-Print, Reprostudio	
English title	Photo Workshops – B&W Laboratory, studio, fine art print, repro studio
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheits-, und Arbeitsschutzunterweisungen – Einführung in dieameratechnik (analog/digital) – Einführung in die analoge S/W Negativ-/Positivtechnik – Einführung in die Blitz-/Dauerlichttechnik – Basics der Lichtführung/ Licht setzen – Einführung Digitale Bildbearbeitung/ Colormanagement – Einführung in die analoge/digitale Reproduktion von Aufsichts- und Durchsichtsvorlagen (Bücher, Zeichnungen, Objekte, Plakate, Found Footage, Negative) – Postproduktion Print <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Angewandtes Verständnis inameratechnik (analog/digital) zur Planung und adäquater Durchführung von Fotoshootings – Angewandtes Verständnis von Tageslicht, Blitz-/Dauerlichttechnik zur Planung und Durchführung von Fotoshootings – Angewandtes Verständnis der digitalen Bildbearbeitung und Datenpflege (Umgang mit Metadaten, Tonwerten und Kontrasten, Farbwerten) <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Handwerkliche Kriterien für die Bewertung der Qualität von Bildern – Kenntnisse für die Beauftragung und Verwendung von Fotos – Angewandtes Verständnis von Ausgabetechniken Bild und Präsentation – Fächerübergreifendes Arbeiten mit intermedialen Aspekten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen Grundlagen der Kamera-, Labor- und Studioteknik. – verfügen über technische Handlungs- und Entscheidungsfähigkeiten. – verstehen den fotografischen Farbmanagementworkflow. – sind in der Lage Druckdaten zur Ausgabe von Fine Art Prints zu erstellen. <p>Methodische Kompetenzen</p>

	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein handwerklich-technisches Qualitätsverständnis entwickelt. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – vertiefen ihre visuellen und räumlichen Wahrnehmungs- und Darstellungskompetenzen. – vertiefen ihre technischen Fähigkeiten. – erwerben einen verantwortungsvollen Umgang mit Fotoausrüstungen und Ausstattungen von Fotostudios.
Lehr- und Lernformen	Übung im Fotostudio/S/W-Fotolabor/Repro-Labor/FineArt-Print (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Fotografie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 404 Druckwerkstätten – Siebdruck, Risografie, Letterpress, Hochdruck, experimentelle Drucktechniken	
English title	Print workshops – Screen printing, risography, letterpress, relief printing, experimental printing
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheitseinweisung – Einführung in verschiedene Drucktechnologien wie Risographie, Siebdruck, sowie Schneideplot, Hochdruck, Laserdruck, Offset, Letterpress – Diskussion der spezifischen Qualitäten und Verwendungszwecke – Einführung zur spezifischen Druckvorbereitung – Wissen über die Theorie von Rasterungen, Farbauftrag, Farbräumen und Farbseparierung – Praktische Übung in die serielle Druckproduktion von Publikationen und Drucksachen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gemeinsame Produktion von analogen Printerzeugnissen mit Risographie, Siebdruck, Folienplot, Digitaldruck und Letterpress – Anwenden des Wissens – Selbständiges Arbeiten an Projekten – Konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wissen von verschiedenen Drucktechniken – Technische Grundlage, um gestalterische Entscheidungen zu treffen – Planen von einfachen Produktionsabläufen für Projekte sowohl bei der eigenen handwerklichen Herstellung als auch in Kommunikation mit Produktionsstätten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, selbstständig Druckprozesse in verschiedenen Techniken vorzubereiten und durchzuführen. – können die Drucktechnik experimentell in den Gestaltungs- und Produktionsprozess einfließen lassen. – können Maschinen bedienen und Gefahren einschätzen. <p>Methodische Kompetenzen</p>

	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Verständnis für unterschiedliche Drucktechniken, u. a.: Siebdruck, Risographie, Schneidplotter, Letterpress, Hochdruck erlangt. – haben ein grundsätzliches Verständnis für gängige Drucktechniken im Hinblick auf Qualität, Aufwand, Möglichkeiten und Grenzen erlangt. – können selbstständig Wissen nachschlagen und sich aneignen. – können verschiedene Techniken miteinander vergleichen. – können ihr erworbenes Wissen anwenden. – können einfache Produktionsabläufe organisieren und einzelne Schritte erklären. – können selbstständig an kleineren Projekten arbeiten. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Wissen zu Drucktechniken erworben. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. – können einfache Druckproduktionsabläufe für Projekte planen und durchsetzen.
Lehr- und Lernformen	Übung in Druckwerkstätten (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Experiment und Strategie, Professur für Typografie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 405 Buchbindewerkstatt – Klassische Buchbindetechniken, Papierkunde	
English title	Bookbinding Workshop – Classic bookbinding techniques, paper studies
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheitseinweisung – Überblick und Einordnung der grundlegenden Techniken des Buchbindens – Praktische Einführung/Übung in die Techniken durch Musterherstellung – Wissen über die Verwendung von Maschinen und Werkzeugen und die Arbeit daran – Wissen über Materialien und Werkstoffe und die Arbeit damit – Ressourcenschonendes Arbeiten und Nachhaltigkeit <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aneignen von Wissen durch Recherche – Anwenden des Wissens – Selbstständiges Arbeiten an Projekten – Produktionsabläufe organisieren – Konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wissen zu Materialien und Werkstoffen – Technische Grundlage, um gestalterische Entscheidungen zu treffen – Planen von einfachen Produktionsabläufen für Projekte sowohl bei der eigenen handwerklichen Herstellung als auch in Kommunikation mit Produktionsstätten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Basiswissen über die Techniken des Bindens und der Einbandgestaltung und der Veredelung erlangt. – kennen Materialien und Werkstoffe für Bindung, Einband und Veredelung. – können Maschinen bedienen, mit Werkzeugen umgehen und Gefahren einschätzen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – können selbstständig Wissen nachschlagen und sich aneignen. – können Informationen zusammenstellen und dokumentieren. – können verschiedene Techniken miteinander vergleichen. – können ihr erworbenes Wissen anwenden. – kennen Werkstoffe in Papier, Einband- und Bindematerial. – können einfache Produktionsabläufe organisieren und einzelne Schritte erklären. – können selbstständig an kleineren Projekten einzeln oder in der Gruppe arbeiten. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können die Werkstatt selbstständig für Projekte nutzen. – haben Wissen zu Materialien und Werkstoffen erlangt. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. – können einfache Produktionsabläufe für Projekte planen, sowohl bei der eigenen handwerklichen Herstellung, als auch in Kommunikation mit Produktionsstätten.
Lehr- und Lernformen	Übung in der Buchbindewerkstatt (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehrereinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Redaktionelle Gestaltung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 406 Prepresswerkstatt – Digitale Druckvorstufe, Datenvorbereitung für industrielle Produktion	
English title	Prepress Workshops – Digital prepress, data preparation for industry productions
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheitseinweisung – FineArtPrint, Reproduktion Druck: Prozessbegleitung von der (analog/digitalen) Aufnahme bis zur Ausgabe im FineArtDruck oder im Offsetdruck – Erarbeitung digitaler Workflows/Bildbearbeitung – Einführung in Farbkalibrierung und entsprechende Soft- und Hardwarelösungen – Einführung in Lichtfarbräume/stoffliche Farbräume – Einweisung in Scanneranwendung, Bildschirmkalibrierung, Lichttischbenutzung – Einführung in Papiere im FineArtDruck und Offsetdruck – Einführung in industrielle Druckverfahren <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Arbeiten mit verschiedenen Drucktechniken für die Erarbeitung von grafischen Publikationen – Produktion von Proofs, Broschüren, Grafiken, Büchern, Plakaten und LargeFormatPrints – Vorbereitung für die Reproduktion in den Offsetdruckverfahren und für den FineArtdruck <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bei Zusammenarbeit mit der Buchbindewerkstatt oder anderen Werkstätten, Aufbereitung der Daten für die Ausgabe – Zusammenarbeit mit Ateliers – Exkursionen in Druckereien
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Basiskenntnisse der verschiedenen Druckverfahren, sowie den Workflow der digitalen Reproduktion von Vorlagen. – haben Grundkenntnisse über Licht und Farbe (Farb- und Lichtfarbräume) erworben. – kennen digitale Prozesse der Printproduktion.

	<ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein Grundverständnis von Kalibrierung und Farbmanagement (Profilen). <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über das Wissen, komplexe Druckerzeugnisse zu entwickeln und qualitätsgerecht auszugeben. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Daten für die Ausgabe aufbereiten. – können mit Ateliers zusammenarbeiten. – kennen die Arbeitsabläufe in einer Druckerei.
Lehr- und Lernformen	Übung in Laboren für DTP/Digitaldruck und Colourmanagement (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Fotografie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 407 3D Fertigung – Entwicklung, Anwendung und Praxis (Tex-Lab, Materialbibliothek)	
English title	3D Manufacturing – Development, application and practice (Tex-Lab, material library)
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundkenntnisse Material- und Werkstoffkunde verschiedener Werkstoffgruppen – Grundkenntnisse von zentralen Produktionsprozessen – Kenntnisse über Materialentsorgung – Kenntnisse über Recycling von Materialien und recycelte Materialien – Kenntnisse über verschiedene Nachhaltigkeitskonzepte wie z. B. Cradle to Cradle – Kenntnisse über die textile Prozesskette von Faser, Garn und Konstruktion – Kenntnisse über die technischen konstruktiven Materialaufbauten – Grundkenntnisse verschiedener textiler Konstruktions-Verarbeitungs- und Veredelungstechnologien – (Experimentelle) Materialentwicklung – Auseinandersetzung mit aktueller Materialforschung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Materialrecherche, Vergleich und Bewertung – Analyse von Produkten – Erstellen und Kategorisieren von eigenen Materialsamples – Visualisieren von Materialforschungsprozessen und Forschungsfragen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prozessdokumentation
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Fähigkeiten zur gezielten Auswahl von Materialien für Entwürfe erworben. – haben Wissen über Konsequenzen von Materialwahl auf Materialkreisläufe und Materialentsorgung erworben. – haben ein Bewusstsein über Umweltauswirkungen ausgebildet. – verfügen über eine Befähigung zu (eigenständiger) Materialforschung/Entwicklung.

	<ul style="list-style-type: none"> – können systematisches Experimentieren mit Materialien/Technologien anhand einer Forschungsfrage bearbeiten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben die Befähigung zu angemessener und nachhaltigkeitsbewusster Materialwahl erlangt. – haben die Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit Material erlangt. – haben die Fähigkeit zu (material-) forschendem Arbeiten und Materialentwicklung erlangt. – haben die Fähigkeit, Produkte technologisch zu analysieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über eine kritische Perspektive auf Umweltauswirkungen. – verfügen über Grundkenntnisse in einzelnen textilen Technologien.
Lehr- und Lernformen	Übung in der Materiabibliothek/dem TextLab (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Produkt und Perspektive, Professur für Mobilität und Gestaltung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 408 3D Digital – Computergestütztes Modellieren, Konstruieren und Fertigen (3D-Druck-Lab, CNC Fräsen, Laser)	
English title	3D Digital – Computer-aided design and manufacturing
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen des Computergestützten Designs (CAD) und der Computergestützten Fertigung (CAM) – Digitale Modellierung und Konstruktion dreidimensionaler Körper und Räume anhand praxisnaher Übungen – Einfache bis hin zu komplexen Geometrien und technischen Fähigkeiten – Grundlagen für die Überführung eines Entwurfes in computergestützte Produktionsverfahren – Grundlagen der Erstellung von Fräspfaden in einer CAM-Software für die computergesteuerte maschinelle Bearbeitung – Einführung in die Bedienung der 3-Achs CNC Fräsmaschine und Werkzeuge zur selbständigen Handhabung – Praktische Umsetzung dreidimensionaler Anschauungsmodelle und Prototypen an der Maschine <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in CAD-Software, Werkstatt, Technologien und Materialien – Digitales plastisch, räumliches Gestalten – Praktische Hands-On-Workshops – Kleine Übungseinheiten in Gruppen- oder Einzelarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund – Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Arbeitsprozesse und Aufwandsplanung – Bewusste Wahl der Machart, der Materialität oder des Grades der Detaillierung eines Modells – Entwicklung eines Verständnisses über digitale Produktionsverfahren und deren Bearbeitungs-/Fertigungspotentiale – Material- und fertigungsgerechte Gestaltung
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – haben Grundkenntnisse im Umgang mit computergestütztem Design und computergestützter Fertigung im Rahmen der gestalterischen Bildung erworben. – kennen grundlegende Prinzipien der additiven und subtraktiven Fertigung für die kreative Anwendung bei selbstständiger Werkstattarbeit. – haben Basiskennntnis der Bedienstruktur einer CAM-Software erlangt. – haben Grundkenntnisse der Erstellung von Fertigungsdaten (u.a. für 3-Achs-CNC-Fräsen, 3D-Druck, Lasercut) erlangt. – haben Basiskennntnis der Bedienstruktur der 3-Achs CNC Fräsmaschinen und Werkzeuge erlangt. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ihre räumliche Wahrnehmung vertieft. – haben Grundkenntnisse des CAD (computergestütztes Design) und der CAM (computergestützte Fertigung) erworben. – verfügen über Grundkenntnisse im Umgang mit Maschinen – haben Grundkenntnisse über Material- und Bearbeitungskompetenz erworben. – haben ein Bewusstsein für fertigungs- und materialgerechte Gestaltung und Konstruktion entwickelt. – können die jeweilige Soft- und Hardware für selbstständiges Arbeiten an Projekten nutzen. – können Produktionsabläufe organisieren. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Kenntnisse im digitalen dreidimensionalen Gestalten. – haben Grundkenntnisse im Umgang mit CAM Maschinen und der Maschinensicherheit erworben. – verfügen über Grundkenntnisse zu Materialien und deren Verarbeitungseigenschaften. – verfügen über Kenntnisse im verantwortungsvollen Umgang von Materialverbrauch. – verfügen über Kenntnisse von Techniken des Darstellens und des Materialisierens von Modellen. – kennen die Funktionen von virtuellen und physischen Modellen als Kommunikationsvehikel im Designprozess.
Lehr- und Lernformen	Übung in den CNC Fräswerkstätten/dem 3D-Drucklabor/der Vakuumgießwerkstatt/dem Computer-Pool (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine

Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Kursangebote zu CAM/CNC-3-Achsfräsen: CAD-Kenntnisse und Zugangsberechtigung zur Modellbauwerkstatt
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Mobilität und Gestaltung, Professur für Gestaltung von Wissensvermittlung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 409 3D Analog – Plastisches Gestalten, Holz, Metall, Finish (Modellier- und Modellwerkstätten)	
English title	3D Analog Model Making – Sculptural design, wood, metal, finish (modeling and model making workshops)
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Werkstatteinführung im Kontext der Designausbildung – Sicherheitsunterweisung – Einführung in die Maschinen, Werkzeuge und Ausstattungen – Grundlagen der handwerklichen gestalterischen Fertigkeit sowie der maschinellen Verarbeitung – Plastisches Gestalten / Modellieren, Formen und Gießen – Praktische Umsetzung dreidimensionaler Anschauungsmodelle, Studien und Prototypen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die manuellen Techniken des Modellierens, Formens und Gießens (betrifft Kurse in der Modellierwerkstatt) – Einführung in die Technologien der Holz-, Metall- und Lackierwerkstatt (betrifft Kurse in den Modellbauwerkstätten) – Verwenden von Fachbegriffen – Anwendungsmöglichkeiten im Zuge der Designausbildung und Produktentwicklung – Individuelle Arbeitsschutzunterweisung – Rechtskonforme und sozialkompetente Werkstattarbeit – Anleitung von fachgerechtem und selbständig orientiertem Arbeiten – Herstellung von Arbeitsproben und Erarbeitung von 3D-Studien – Umsetzung / Vergegenständlichung von Entwürfen, individuell und seriell – Hands-On-Workshops, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund, anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen – Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer – Anfertigung einer Dokumentation <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bedeutung von Dreidimensionalität – Handwerkliche Kompetenzen

	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellungsabläufe/Erfahrung von der ersten Idee bis zum fertigen Objekt – Vorbereitung von Arbeitsprozessen und deren Aufwand einschätzen zu lernen – Bewusste Wahl der Machart, der Materialität oder des Grades der Detaillierung eines Modells, um die unterschiedlichen Erkenntnisphasen im Designprozess sinnvoll einschätzen zu lernen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen grundlegende Prinzipien des Formens und Gießens sowie der gestalterischen Bildung im Umgang mit dem Modellbau. – erkennen kreative Anwendungsmöglichkeiten der Techniken – können selbständig in den Werkstätten arbeiten. – können mit fachspezifischen Materialien, Werkzeugen und Ausstattungen umgehen. – sind in der Lage arbeitsschutzgerecht und rechtskonform zu arbeiten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ein dreidimensionales Formbewusstsein entwickelt und vertieft. – haben grundlegende Kenntnisse der handwerklichen Grundlagen sowie Kompetenzen im Umgang mit Material- und dessen Verarbeitung erlernt. – verfügen über Kenntnisse im Umgang mit Maschinen, Verfahrenstechnologien und Chemikalien. – sind befähigt selbstständig an Projekten zu arbeiten und entsprechende Produktionsabläufe zu organisieren. – können konzeptionelle und gestalterische Entscheidungen treffen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben grundlegende Kenntnisse im Umgang von Maschinen und deren Gefahrenpotential. – verfügen über Kenntnisse zu Material, den individuellen Verarbeitungseigenschaften und einem verantwortungsvollen Umgang damit. – verfügen über Kenntnisse von Techniken des Materialisierens von Modellen. – kennen die Funktionen von Modellen als Kommunikationsvehikel im Designprozess.
Lehr- und Lernformen	Übung in Holz-/ Metall-/Lackier-/Modellbau-/Modellierwerkstätten (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet

Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Produktdesign
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 410 IT-Werkstatt – Soft- und Hardware	
English title	IT Workshop – Computer software and hardware
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheits-, und Arbeitsschutzunterweisungen – Einführung in den Umgang mit Hardware-Ausstattung (Mac- und PC-Pools) – Einführung in den Umgang mit gestaltungsrelevanten Software-Tools <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Strategien zur Problemlösung bei IT-Problemen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Generelle Einführung in den Umgang mit IT-Systemen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über technische Handlungs- und Entscheidungsfähigkeiten im Umgang mit Hard- und Software. – können selbständig gestaltungsrelevante Software verwenden. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, digitale Arbeitsabläufe von Entwurfsprojekten eigenständig und kooperativ anzuwenden. – kennen praxisrelevante Arbeitsabläufe der Projektplanung und -koordination von digitalen Entwurfsprojekten. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – beherrschen grundlegend den Umgang mit IT-Systemen.
Lehr- und Lernformen	Übung im Computer-Pool (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine

Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

5. Perspektiven

Die Module B.D 501 und B.D 502 müssen verpflichtend belegt werden.

B.D 501 Onboarding + Projektwochen	
English title	Onboarding + Project weeks
ECTS-Leistungspunkte	3
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 45
Modulart	Pflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Onboarding mit Vorstellung des Lehrpersonals und des Studierendenrats (StuRa) inklusive Campusführung und Rundgang durch die Werkstätten und Labore – Informationen zu Studieninhalten und -verlauf – Informationen zur studien- und lehrbegleitenden Kommunikations- und Kooperationsplattform »INCOM« – Einführung in den gewählten Studiengang – Sicherheitsunterweisungen für das Gebäude und für die Werkstätten und Labore – Projektwochen gebunden an konkrete Aufgabenstellungen für Design-Studierenden aller Studiengänge und Fachsemester – Inter- und transdisziplinäres Studieren am Fachbereich Design <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektierung, Fokussierung eines Themas – Ggf. kompakte Entwurfsübungen und ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren – Hands-On-Workshops, Übungseinheiten in Kleingruppenarbeit – Erste Schritte hin zum Forschenden Lernen durch interdisziplinäre/transdisziplinäre Fragestellungen – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fokussierung – Teamorientierung – Diskutieren, Positionieren, Argumentieren
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – kennen die Studienanforderungen sowie die räumlichen Gegebenheiten am Fachbereich Design (insb. Werkstätten und Labore). – sind mit der studien- und lehrbegleitenden Kommunikations- und Kooperationsplattform »INCOM« vertraut. – haben ihren ersten Designprozess erlebt. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben erste Erfahrungen mit der interdisziplinären Arbeitsweise im Design gesammelt. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben sich im Studium akklimatisiert. – haben Kontakte geknüpft. – haben Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten erlernt.
Lehr- und Lernformen	<ul style="list-style-type: none"> – Projektstudium Onboarding (1-wöchige Blockveranstaltung zu Beginn des Wintersemesters, 2 SWS) – Studio- und Projektarbeit (2-wöchige Blockveranstaltung zu Beginn des Wintersemesters, 2 SWS) oder Tutorium (2-wöchige Blockveranstaltung zu Beginn des Wintersemesters, 2 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 502 Projektwochen	
English title	Project weeks
ECTS-Leistungspunkte	2
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	25 / 35
Modulart	Pflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektwochen gebunden an konkrete Aufgabenstellungen für Design-Studierende aller Studiengänge und Fachsemester – Inter- und transdisziplinäres Studieren am Fachbereich Design – Erwerb von Spezialwissen – Einführung oder Vertiefung in relevante Techniken <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektierung; Fokussierung eines Themas – Ggf. kompakte Entwurfsübungen und ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren – Hands-On-Workshops, Übungseinheiten in Kleingruppenarbeit – Forschendes Lernen durch interdisziplinäre/transdisziplinäre Fragestellungen – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund – Erprobung innovativer Methoden <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fokussierung – Teamorientierung – Diskutieren, Positionieren, Argumentieren
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben den Designprozess trainiert. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – erfahren interdisziplinären Arbeitsweise im Design. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Gruppenarbeitstechniken erlernt. – haben Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten trainiert.

Lehr- und Lernformen	Studio- und Projektarbeit (2-wöchige Blockveranstaltung zu Beginn des Wintersemesters, 2 SWS) oder Tutorium (2-wöchige Blockveranstaltung zu Beginn des Wintersemesters, 2 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	B.D 501 Onboarding + Projektwochen
Häufigkeit des Angebots	Jedes Wintersemester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

Freier Wahlbereich

Es können Wahlmodule aus dem Angebot des Studiengangs (insb. B.D 503, B.D 504 und B.D 505), der Fachhochschule Potsdam (insb. FLEX – Freier Wahlbereich) oder anderer Hochschulen im In- und Ausland gewählt werden. Die Module B.D 503 und B.D 504 können bis zu zweimal belegt werden.

Die Modulbeschreibungen der FLEX-Module sind dem Modulhandbuch FLEX – Freier Wahlbereich (ABK Nr. 452) vom 26.06.2023 in der jeweils geltenden Fassung zu entnehmen.

B.D 503 Projektarbeit	
English title	Project
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahl
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Organisation und Durchführung eines fachgebiets-, fachbereichsrelevanten oder fachübergreifenden Projekts – Vertiefende Kenntnisse zu selbstgewählten Schwerpunkten aus dem Themenspektrum des Designs oder der Europäischen Medienwissenschaft oder der ZEGM-Zentrale wissenschaftliche Einrichtung Gründungsservice und Managementqualifikationen – Auseinandersetzung mit fachfremden Inhalten und Denkweisen, Fragestellungen, Diskussionskulturen und Problemlösungsstrategien – Fachübergreifendes Zusammenwirken mit dem Anspruch, die verschiedenen fachlichen Perspektiven zu integrieren und gemeinsam etwas Neues zu erarbeiten <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektplanung und Leistungsüberblick – Vertiefte Methodik zu selbstgewählten Themenbereichen – Interdisziplinäre Zusammenarbeit unter der Berücksichtigung individueller Methodenkompetenzen und organisatorischer Einflussfaktoren – Transdisziplinäre Methoden zum Zwecke integrativer Forschung, das wissenschaftlich-künstlerisches Wissen und praktisches Wissen verbindet <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entscheidungs- und Vermittlungsvermögen – Integration des Fachwissens in übergeordnete Zusammenhänge – Projekthinhalte, die das Überschreiten von Disziplingrenzen sowie ein Zusammenspiel von gesellschaftlich-politischen und wissenschaftlich-analytischen Entscheidungs- bzw. Problemlösungsprozessen verhandeln – Transdisziplinäre Auseinandersetzung mit übergeordneten gesellschaftlichen Fragestellungen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Designprojekte selbständig planen und durchführen. – kennen die theoretischen Schwerpunkte im gewählten Themenbereich.

	<ul style="list-style-type: none"> – erlangen die Fähigkeit interdisziplinär zu denken und unterschiedliche Aspekte eines Querschnittsthemas zu erkennen, diese gegeneinander abzuwägen und ganzheitlich zu reflektieren. – können Zusammenhänge ihres künftigen Berufsfelds im Raum unterschiedlicher Disziplinen sowie gesellschaftlicher Interessen verständlich machen und diese Zusammenhänge fachlich versiert darstellen und argumentativ vertreten. – reflektieren die Wirkungen und Folgen ihrer fachlichen und gesellschaftlichen Tätigkeit und können daraus Konsequenzen für ihr eigenes gestalterisches Handeln ableiten. – können sich konstruktiv mit Themen oder Problemstellungen, die keinen primären Bezug zu Designfragestellungen aufweisen, auseinandersetzen und diese zur Erweiterung der eigenen Fachkompetenz verwerten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Projektplanungen darstellen, Leistungsphasen definieren und Zeitpläne erstellen. – kennen methodische Schwerpunkte der selbstgewählten Themenbereiche und können diese anwenden. – vertiefen in fachlich gemischten Projektteams einzelne Aspekte der Querschnittsthemen und erarbeiten sich Kenntnisse gemeinsam mit Studierenden anderer Disziplinen. – erweitern ihre fachspezifischen Denkweisen (Theorien und Methoden) durch Einblicke in Fachwissen, Methodenkenntnisse und Denkweisen anderer Disziplinen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Entscheidungen treffen und vermitteln. – verfügen über methodische und analytische Fähigkeiten sowie vernetztes Denken. – können anhand konkreter interdisziplinärer Aufgabenstellungen Verständnis für die fachfremden Denkweisen entwickeln und kooperativ im Umgang mit verschiedenen Fachkulturen und Wertesystemen handeln. – kombinieren Inhalte und Methoden der verschiedenen Fächer, um ein breites und praxisnahes Wissen anwendungsbezogen verwenden zu können.
Lehr- und Lernformen	Individuelles Projekt (2 SWS individuelle Projektarbeit und 2 SWS Betreuung) oder Projektstudium (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation oder Projektdokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine

Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 504 Tutoring	
English title	Tutoring
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahl
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Leitung eines Tutoriums im Einzel- oder Co-Teaching zu einem Thema, das in Absprache mit den jeweiligen Professor*innen definiert wird – Aufbereitung und Vermittlung fachspezifischer Sachverhalte – Planung, Erarbeitung und Durchführung des Tutoriums – Themen und Inhalte des Tutoriums orientieren sich an den fachlichen Kompetenzen der tutoriumsleitenden Studierenden, welche die Vermittlung an weitere Studierende legitimieren. <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Konzeption eines Tutoriums: Festlegung von Themen, Zielen, Inhalten und Methoden – Didaktische Methoden: Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten auf ansprechende und effektive Weise – Moderation von Diskussionen: Förderung eines konstruktiven und lösungsorientierten Dialogs – Feedback geben und annehmen: konstruktive Kritik zur Verbesserung der Leistung – Selbstreflexion: Analyse der eigenen Stärken und Schwächen als Tutor*in <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vertiefung des fachlichen Wissens in einem bestimmten Designbereich – Entwicklung von didaktischen Konzepten und Lehrmethoden – Förderung der Selbstständigkeit und Verantwortung – Erprobung von Führungskompetenzen – Projektmanagement: Planung und Durchführung von Tutorien – Vorbereitung auf die berufliche Praxis als Tutor*innen oder Dozent*innen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Themen, Ziele, Inhalte und Methoden eines Tutoriums planen. – können geeignete Materialien und Medien auswählen.

	<ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, Diskussionen und Gruppenarbeiten zu moderieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Sachthemen didaktisch aufbereitet vermitteln. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über die Erfahrung, eigene Lehrevaluationen durchzuführen und auszuwerten. – erkennen eigene Stärken und Schwäche als Tutor*in. – können einen konstruktiven und lösungsorientierten Dialog fördern.
Lehr- und Lernformen	Tutorium (2 SWS Tutoring und 2 SWS Betreuung)
Modulprüfung	Projektdokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 505 Kompetenzvertiefung	
English title	Extension of Skills
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahl
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Abhängig vom konkreten Kursangebot <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vertiefte Methodik zu selbstgewählten Themenbereichen – Eigenständiges Handeln zur Vertiefung eines Themas oder einer Umsetzung eines Konzeptes zusätzlich zu den Anforderungen des jeweiligen Kurses <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Integration des Fachwissens in übergeordnete Zusammenhänge – Fokussierung
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – vertiefen ihre Auseinandersetzung mit inhaltlichen oder gestalterischen Themen oder Problemstellungen in Verlängerung und Weiterentwicklung zu Kursangeboten. – erlernen die Organisation einer komplexen und zeitintensiven Umsetzung eines Projekts. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen methodische Schwerpunkte der selbstgewählten Themenbereiche und können diese anwenden. – verfügen über Entscheidungsfähigkeit. – verfügen über vertiefende Handlungsfähigkeit. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über methodische und analytische Fähigkeiten sowie vernetztes Denken – wenden erlerntes Wissen selbständig in verschiedenen Formaten/Umsetzungsformen an. – verfügen über hohe organisatorische Selbständigkeit. – verfügen über Erfahrung in Projektmanagement.

Lehr- und Lernformen	Individuelles Projekt (2 SWS individuelle Projektarbeit und 2 SWS Betreuung) oder Seminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Praxisarbeit inkl. Dokumentation oder Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation oder Projektdokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Keine
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Studiengangsleiter*innen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

6. Kontext und Reflexion

B.D 601 Reflexion – Resümee + Ausblick	
English title	Reflection – Context + Reflection
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	0 / 150
Modulart	Pflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kontextualisierung, kritische Reflektion und Dokumentation der in den ersten Studiensemestern erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten – Auswahl signifikanter Projekte und Arbeiten – Visuelle Gliederung, Bewertung und Präsentation eigener gestalterischer Arbeiten – Kritische Reflexion mit dem Ziel einer angemessenen Selbsteinschätzung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wahl einer adäquaten Darstellungsweise und Entwicklung einer aussagekräftigen Dramaturgie – Methoden der Wissenssystematisierung <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mündliche Präsentation für ein hochschulöffentliches Publikum – Visuelle Inszenierung der Projektübersicht
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über Darstellungs- und Inszenierungskompetenz sowie visuelle und verbale Vermittlungskompetenz. – können adäquate Medien auswählen – sind in der Lage, eigene Designprojekte kritisch zu reflektieren, zu kontextualisieren und zu bewerten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, fachübergreifende Schnittstellen und Bezüge zwischen Designprojekten herzustellen und zu beschreiben – können ihren bisherigen Studienverlauf reflektieren sowie eigene Kompetenzen und Entwicklungspotentiale benennen <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – können Projekte sowie Methoden- und Designentscheidungen im Rahmen eine öffentliche Präsentation strukturieren, visualisieren und argumentieren. – wenden Präsentationstechniken an.
Lehr- und Lernformen	Selbstreflexion
Modulprüfung	Reflexionsarbeit inkl. Dokumentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 75 ECTS-Leistungspunkten aus den Pflicht- und Wahlpflichtmodulen (Zusatzmodule werden nicht einberechnet); zum Nachweis der Zugangsvoraussetzung dürfen Kurs- und Modulbestätigung im Umfang von bis zu 30 ECTS-Leistungspunkten vorgelegt werden
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Prüfungsausschussvorsitzende*r
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

7. Entwurf II

Es müssen insgesamt 7 Module belegt werden, wobei mindestens 4 Module aus dem eigenen Studiengang zu belegen sind. Die Module können bis zu siebenmal belegt werden.

Präambel

Die Entwurfsmodule werden studiengangs- und lehrgebietsgebunden an Zugänge des Designs gekoppelt. Diese Zugänge repräsentieren ein progressives und liberales Verständnis von Gestaltung. Die sechs Themenfelder »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel« beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung. Sie ermöglichen den Studierenden darüber hinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb der Module sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Design als Spekulation

Design-Artefakte (wie auch Mente- oder Soziofakte) sind imstande, Zukünfte basierend auf technologischen, soziologischen, ökologischen oder ökonomischen Setzungen darzustellen. Designer*innen projizieren, projektieren, modellieren, programmieren oder visualisieren utopische oder dystopische Szenarien und entwickeln damit Angebote zum gesellschaftlichen Diskurs.

Design als Designforschung

Design ist Instrument, Gegenstand und Methode eines Erkenntnisgewinns und der Wissensgenerierung. Lehrveranstaltungen dieses Moduls forschen – je nach Ausrichtung – mittels, über oder durch Design.

Design als künstlerische Praxis

Design kann in zweifacher Hinsicht als gestalterisch-künstlerischer Erkenntniszugang fungieren – das gilt für die Autor*innen wie auch die Betrachter*innen. Künstlerische Praxis ist eine eigenständige Form der operativen und rezeptiven Welterschließung und liefert unkonventionelle Wahrnehmungsanregungen und Kommentare, die als eigene Wissensform zu werten sind.

Design als Problemlösung

Design fungiert (seit jeher) als Instrument zur kommunikativen, funktionalen, ästhetischen oder prozeduralen Optimierung eines Zustandes. Der qualitative Maßstab ist hier die Zweckmäßigkeit des Ergebnisses und die Erfahrung eines Nutzers.

Interfacedesign

B.Id 711 Interfacedesign als Spekulation	
English title	Interface Design as Speculation
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 82) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in das Critical Design als Designperspektive, um enge Annahmen, Vorurteile und Gegebenheiten über die Rolle von digitalen Produkten und Services herauszuarbeiten und in Frage zu stellen – Einführung in das Spekulative Design als experimenteller Designansatz zur Schaffung von Ideen und Diskursen, um Design als Werkzeug zur Irritation, Reflexion und Imagination von neuen Möglichkeiten und Zukünften einzusetzen – Modalitäten des spekulativen Designs (Information, Provokation, Intervention) – Entwicklung von utopischen und dystopischen Zukunftsszenarien – Entwicklung von Inszenierungsstrategien (Narration, Storytelling) und medialen Darstellungsformen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prognosemodelle und Prognosemethoden – Anwendung von Interpretation, Interpolation und Extrapolation auf gesellschaftliche, technologische und ökologische Entwicklungen in Einzel- oder Gruppenprojekten; die konkreten Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen Fragestellungen aus der Perspektive des Interfacedesigns – Kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendungen und Ergebnisse – auch in Bezug zu Disziplinen mit ähnlichem Vorhaben, z. B. den Umweltwissenschaften, der Futurologie oder der Kunst <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau und Dramaturgie von Präsentationen – Dokumentation von spekulativen Fachdiskursen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein theoretisches Verständnis des Critical und Speculative Design und kennen zentrale Akteur*innen sowie einschlägige Literatur.

	<ul style="list-style-type: none"> – kennen den Unterschied zwischen Prognostizieren und Spekulieren. – können auf Basis von Beobachtungen und unter Zuhilfenahme von Prognosen und Spekulationen Standpunkte ableiten und argumentieren. – sind in der Lage, die Modalitäten des spekulativen Designs in Bezug auf ihre Thesen auszuwählen. – entwerfen Inszenierungsstrategien und mediale Darstellungsformen. – gestalten Artefakte als Spekulationsraum. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen Methoden und Modelle des Prognostizierens und des Spekulierens. – können gesellschaftliche, technologische und ökologische Entwicklungen deuten. – können konkrete Zukunftsszenarien entwickeln und gestalten. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren. – können ihre verwendeten Methoden, ihr Vorgehen und ihre Ergebnisse kritisch reflektieren und in Bezug zu anderen Disziplinen setzen.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Visual Interface Design
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 712 Interfacedesign als Designforschung	
English title	Interface Design as Design Research
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Überblick über Themen und epistemologische Wurzeln der Designforschung mit einer Fokussierung auf die Forschungsfelder und Profillinien des Studiengangs Interfacedesign und der Fachhochschule Potsdam – Einführung in die Prozesse und Methoden der Designforschung und ihre Wissenskulturen – Forschungsdesigns für methodisch-theoretische, praxisbasierte, praxisgeleitete und ästhetisch-künstlerische (Interface)Designforschung – (design)wissenschaftliche Argumentationsstrategien für methodische und gestalterische Entscheidungen – Prinzipien von Forschungs- und Wissenschaftsethik – Ergebnis- und Dokumentationsformate der Designforschung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anwendung von Methoden praxisbasierter, praxisgeleiteter und ästhetisch-künstlerischer Designforschung in einem Einzel- oder Gruppenprojekt; die konkreten Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, gesellschaftlichen und gestalterischen Fragestellungen – kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendung und deren Ergebnissen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau und Dramaturgie von (design)wissenschaftlichen Präsentationen – Moderation von Fachdiskursen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können eine designfachliche oder transdisziplinäre Forschungsfrage definieren und mit den Methoden der Designforschung projektbasiert bearbeiten. – sind in der Lage, Wissen für Design und andere Disziplinen zu generieren.

	<ul style="list-style-type: none"> – können formalästhetische, kommunikative und technologische Qualitäten von Artefakten erschließen und evaluieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Methoden der Designforschung flexibel bei der Bearbeitung ihrer jeweiligen Projektthemen anwenden. – sind in der Lage, ihre Methodenauswahl, Anwendung und deren Ergebnissen kritisch zu reflektieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können (design)wissenschaftliche Präsentation strukturieren und Fachdiskurse moderieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Design of Software Interfaces
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 713 Interfacedesign als Künstlerische Praxis	
English title	Interface Design as Artistic Practice
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die theoretische und geschichtliche Beziehung von künstlerischer und gestalterischer Praxis – Verständnis über die Rolle von digitalen Produkten und Inszenierungen im Rahmen künstlerischen Schaffens; insbesondere im Hinblick auf Medienkunst – Einführung in künstlerisches Arbeiten als experimenteller Designansatz zur Schaffung von Ideen und Diskursen – Verständnis von Design als Werkzeug für die Produktion technologisch-ästhetischer Inszenierungen – Entwicklung von Inszenierungsstrategien (Narration, Storytelling) und medialen Darstellungsformen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fähigkeit zur Analyse und kritischen Reflexion der Wirkungsweisen digitaler technologischer Prozesse in der Gesellschaft unter Berücksichtigung sozialpolitischer, ökologischer oder ökonomischer Dimensionen – Kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendungen und Ergebnisse – auch in Bezug zu Disziplinen mit ähnlichem Vorhaben, z. B. den Umweltwissenschaften, der Futurologie oder dem Spekulativen Design <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung von Präsentationstechniken für technische Konzepte und Designentscheidungen – Förderung von konstruktiver Kritik und offenen Dialogen – Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Analyse und zur effektiven Zusammenarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen – Interdisziplinäres Arbeiten in gestalterisch-künstlerischen Kontexten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein theoretisches und praktisches Verständnis von künstlerischer Praxis im Kontext von Interfacedesign.

	<ul style="list-style-type: none"> – kennen zentrale Akteur*innen sowie einschlägige Literatur. – können auf Basis von künstlerischer und gestalterischer Auseinandersetzung Standpunkte ableiten und argumentieren. – sind in der Lage, die Modalitäten von künstlerischer Praxis in Bezug auf ihre Thesen auszuwählen. – entwerfen ästhetische Inszenierungen und mediale Darstellungsformen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können gesellschaftliche, technologische und ökologische Entwicklungen deuten und gestalterisch-künstlerisch reflektieren und einordnen. – sind in der Lage, abstrakte Konzepte in konkrete ästhetische Artefakte und Inszenierungen zu übersetzen. – können ihre verwendeten Methoden, ihr Vorgehen und ihre Ergebnisse kritisch reflektieren und in Bezug zu anderen Disziplinen setzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Interactiondesign
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Id 714 Interfacedesign als Problemlösung	
English title	Interface Design as Problem Solving
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fachspezifische Vertiefung in den Bereichen Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design – Formulierung und Dimensionierung einer Aufgaben- oder Fragestellung – Methodische Erarbeitung kommunikativer oder funktionaler Anforderungsprofile – Analyse technischer, medialer, legaler, Wettbewerb-fokussierter und weiterer Rahmenbedingungen – Erarbeitung, Planung und Argumentation einer designerischen Vorgehensweise in Form eines iterativen Prozesses – Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben – Reflexion der Zweckmäßigkeit einer Designlösung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Designmethoden – Strategien der Business Modell Entwicklung – Evaluationsmethoden (lab-basiert sowie am Markt) <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Präsentationsskills – Strategien zur erfolgreichen Arbeit im Team – Strategien für Zeitmanagement
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind fachspezifisch in den Bereichen Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design qualifiziert. – können Aufgaben- und Fragestellungen basierend auf einer Analyse der Rahmenbedingungen konkretisieren. – können kommunikative und funktionale Zielsetzungen einschätzen.

	<ul style="list-style-type: none"> – können Designprozesse (Analyse, Entwurf, Prototyping) projektieren. – können gestalterischer Ansätze auswählen, konzipieren und evaluieren. – sind in der Lage zu Visualisierung, Prototyping, Präsentation etc. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen die Vor- und Nachteile der gängigen Methoden im nutzer*innenzentrierten Interface Design und können diese in der Praxis anwenden. – können Businessmodelle skizzieren und argumentieren. – kennen grundlegenden Verfahren zu Evaluation (labor- und marktbasiert) und können diese in der Praxis anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über fundierte Präsentationsskills. – kennen Strategien für erfolgreiche Teamarbeit und können diese anwenden. – können Zeitmanagement-Strategien anwenden.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Design of Physical and Virtual Interfaces
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

Kommunikationsdesign

B.Kd 721 Kommunikationsdesign als Spekulation	
English title	Communication Design as Speculation
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 82) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in Design als einer spekulativen Disziplin mit wechselnden Themen und aktuellen Fragestellungen aus der Perspektive des Kommunikationsdesigns – Analyse, Diskurs und Entwurf gesellschaftlicher, kultureller, wissenschaftlicher, technologischer und ökologischer Entwicklungen und Strömungen – Entwicklung von spekulativen Konzepten mit Schwerpunkt auf konkreten und kritischen Themen – Diskurse richten sich nach aktuellen medialen, sozialen und gestalterischen Fragestellungen und ermöglichen den Studierenden darüber hinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung – Entwurf von medialen Formaten der fiktionalen Narration in Wort und Bild <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analyse, Kontextualisierung, Projektplanung – Recherchen, Feldstudien und Exkursionen – Individuelle Entwurfs- und Projektarbeit – Übungseinheiten und Workshops – Verschiedene Diskurs- und Präsentationsformate – Iteratives Entwerfen: Variantenbildung und Reflexion – Ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben – Reflexion zur Zweckmäßigkeit einer Designlösung – Präsentation
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – beherrschen jeweils fachspezifisch ausgeprägte Entwurfs- und Visualisierungsstrategien. – können komplexe Fragestellungen identifizieren und formulieren.

	<ul style="list-style-type: none"> – können eine kreative Strategie als Zuspitzung der Fragestellung entwickeln. – können gesellschaftliche, kulturelle, technologische und ökologische Entwicklungen und Strömungen erkennen und in ihre eigenen Entwurfsüberlegungen einfließen lassen. – können Entwurfsstrategien in Wort und Bild übertragen und narrative Formate entwerfen. – können prototypisch ihre Entwürfe visualisieren, diese präsentieren und in den Diskurs einbringen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Aufgaben- und Fragestellungen sowie Zielsetzungen formulieren. – können Designprozesse projektieren: Analyse, Entwurf, Prototyping. – können gestalterische Ansätze konzipieren, auswählen und evaluieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <ul style="list-style-type: none"> – können konstruktiv Kritik formulieren. – können stichhaltig argumentieren. – können überzeugend präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Experiment und Strategie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 722 Kommunikationsdesign als Designforschung	
English title	Communication Design as Design Research
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Überblick über Felder und Themen der Designforschung – Erhebung, Recherche oder Sammlung von Untersuchungsgegenständen und Informationen – Designentwicklung und Forschungsprozesse zur Generierung neuen Wissens – Ergebnis- und Dokumentationsformate der Designforschung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analyse, Themenfindung, Konzeption, Narration und Realisierung – Variantenbildung und gemeinsame Reflexion – Abstimmung, Ausführung und Argumentation <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung der Argumentationsfähigkeit – Präsentation
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind fachspezifisch in den Bereichen Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafik-Design qualifiziert. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können eine Forschungsfrage oder ein Untersuchungsfeld definieren. – können Untersuchungsmaterial aufarbeiten und darstellen. – können formalästhetische, kommunikative und technologische Qualitäten von Artefakten erschließen und evaluieren. – sind mit Theoriebildung (Annotation, Kommentierung, Interpretation) vertraut. – können Wissen für Design und andere Disziplinen generieren.

	Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen Die Studierenden: <ul style="list-style-type: none">– können konstruktiv Kritik formulieren.– können stichhaltig argumentieren.– können überzeugend präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Information und Bild
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 723 Kommunikationsdesign als Künstlerische Praxis	
English title	Communication Design as Artistic Practice
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in theoretische und geschichtliche Diskurse künstlerisch- gestalterischer Praxis – Verständnis über die Rolle von visuellen Produkten und Inszenierungen im Rahmen künstlerischen Schaffens – Einführung in künstlerisches Arbeiten als experimenteller Designansatz zur Schaffung von Ideen und Diskursen – Verständnis von Design als Werkzeug für die Produktion von künstlerisch-gestalterischen Inszenierungen – Entwicklung von Inszenierungsstrategien (Narration, Storytelling) und medialen Darstellungsformen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fähigkeit zur Analyse und kritischen Reflexion der Wirkungsweisen gestalterischer Produkte und kommunikativer Prozesse in der Gesellschaft unter Berücksichtigung sozialpolitischer, ökologischer oder ökonomischer Dimensionen – Kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendungen und Ergebnissen <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung von Präsentationstechniken für visuelle Konzepte und Designentscheidungen – Förderung von konstruktiver Kritik und offenen Dialogen – Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Analyse und zur effektiven Zusammenarbeit – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen – Interdisziplinäres Arbeiten in gestalterisch-künstlerischen Kontexten
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein theoretisches und praktisches Verständnis von künstlerischer Praxis im Kontext von Kommunikationsdesign. – kennen zentrale Akteur*innen sowie einschlägige Literatur.

	<ul style="list-style-type: none"> – können auf Basis von künstlerischer und gestalterischer Auseinandersetzung Standpunkte ableiten und argumentieren. – sind in der Lage, die Modalitäten von künstlerischer Praxis in Bezug auf ihre Thesen auszuwählen. – entwerfen ästhetische Inszenierungen und mediale Darstellungsformen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können gesellschaftliche, technologische und ökologische Entwicklungen deuten und gestalterisch-künstlerisch reflektieren und einordnen. – sind in der Lage, abstrakte Konzepte in konkrete ästhetische Artefakte und Inszenierungen zu übersetzen. – können ihre verwendeten Methoden, ihr Vorgehen und ihre Ergebnisse kritisch reflektieren und in Bezug zu anderen Disziplinen setzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Fachinhalte, Methoden- und Designentscheidungen für Präsentationen strukturieren, visualisieren und argumentieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Fotografie
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Kd 724 Kommunikationsdesign als Problemlösung	
English title	Communication Design as Problem Solving
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in Design als Problemlösung mit wechselnden Themen und aktuellen Problemstellungen aus der Perspektive des Kommunikationsdesigns – Verständnis und Interpretation einer Problemstellung – Mediale und operationale Dimensionierung der Problemlösung – Entwicklung von problemlösenden Konzepten mit Schwerpunkt auf konkreten und kritischen Themen aus diversen Domänen (beispielsweise »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«) – Diskurse richten sich nach aktuellen medialen, sozialen und gestalterischen Fragestellungen und ermöglichen den Studierenden darüber hinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung – Entwurf, Visualisierung, Realisierung oder Prototyping <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analyse, Kontextualisierung, Projektierung – Iteratives Entwerfen: Variantenbildung und Reflexion – Abstimmung, Deklination und Ausführung – Argumentation <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben – Reflexion zur Zweckmäßigkeit einer Designlösung – Präsentation
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind fachspezifisch in den Bereichen Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafikdesign qualifiziert.

	<p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Aufgaben- und Fragestellungen sowie Zielsetzungen formulieren. – können Designprozesse projektieren: Analyse, Entwurf, Prototyping. – können gestalterische Ansätze konzipieren auswählen und evaluieren. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können konstruktiv Kritik formulieren. – können stichhaltig argumentieren. – können überzeugend präsentieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Identität und Zeichen
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

Produktdesign

B.Pd 731 Produktdesign als Spekulation	
English title	Product Design as Speculation
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 82) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Integrativer Gestaltungsansatz, der die vielfältigen Herausforderungen unserer Zeit ganzheitlich und fachübergreifend betrachtet – Ästhetische, soziale, kulturelle, technologische und ökologische Aspekte – Fragestellungen mit einem Fokus auf partizipativer Teilhabe aller, auch der nicht unmittelbar am Prozess Beteiligten <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auswahl an Kreativitätsmethoden und Analysetechniken – Untersuchung der Benutzerbedürfnisse, Markttrends, technologische Entwicklungen – Kreativitätstechniken, Designthinking, Brainwriting, Zukunftswerkstatt – Prototyping und Testing: Herstellung von Funktions- und Anschauungsmodellen/Prototypen zum Zweck der Befragung und des Funktionstests <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsspezifische Entwicklung und verständliche Darstellung von Themenstellungen aus unterschiedlichen Wissens- und Fachgebieten gegenüber Dritten, auch Fachfremden, mit Hilfe komplexer methodischer, konzeptioneller und gestaltungstechnischer Medien.
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, dem Thema/Themenfeld adäquate Gestaltungsmethoden anzuwenden. – können originäre thematische Schwerpunktsetzungen jenseits der operativen Designzugänge, im Sinne einer (innovativen) Entwicklungsstrategie formulieren. – können adäquate gestalterisch und mediale Mittel wählen.

	<ul style="list-style-type: none"> – können prototypische gestalterischer Ansätze projektieren und visualisieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können komplexe Problemstellungen identifizieren, beschreiben und qualifizieren. – können eine kreative Strategie als Konkretisierung einer Problemstellung entwickeln. – sind in der Lage, eine Gestaltkonzeption zu entwickeln und zu begründen. – sind sich der Tragweite der Effekte von Produktentwicklung über einen engen Produktentwicklungskontext hinaus bewusst und können diesen argumentativ kritisch begleiten. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierende:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage, Themenstellungen aus unterschiedlichen Wissens- und Fachgebieten gestaltungsspezifisch aufzugreifen, zu entwickeln, gegenüber Dritten, auch Fachfremden, mit Hilfe komplexer methodischer, konzeptioneller und gestaltungstechnischer Medien darzustellen und zu kommunizieren.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Produktdesign
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Pd 732 Produktdesign als Designforschung	
English title	Product Design as Design Research
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Designforschungsperspektiven nach Frayling – Forschung für und durch Design – Angewandte Ergänzung zur Lehre in der Designtheorie und -forschung aus den Theoriemodulen – Brücke zwischen der angewandten künstlerisch-gestalterischen Arbeit im Produktdesign und dem forschend-explorativem Vorgehen in der Wissenschaft – Mehrwerte auf beiden Seiten durch Synergien beider Perspektiven – Fragen: Wie kann Design einen Beitrag zu klassischer Forschung in Bereichen wie Materialforschung leisten? Wie können wissenschaftliche Ansätze den Designprozess beeinflussen? Wie können Designer*innen durch explorative experimentelle Ansätze im Sinne einer Forschung durch Design einen Beitrag zu möglichen Zukünften schaffen? <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ganzheitliche Betrachtung und Analyse von Design- und Produktentwicklungsprozessen – Wissenschaftliches Arbeiten im Kontext der gestalterischen Praxis – Experimentieren und iteratives Explorieren von Fragestellung <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verknüpfung der Kenntnisse und Fähigkeiten aus den angewandten Entwurfs- und den Theoriemodulen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Forschungsmethodik und -vorgehen benennen und einordnen. – haben ein Verständnis der Verbindungen zwischen wissenschaftlichen und gestalterischen Arbeitsprozessen erlangt. <p>Methodische Kompetenzen</p>

	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Forschungsmethoden in Gestaltungsprojekten einsetzen. – können explorative und iterative Vorgehensmodelle anwenden. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können kritisch die Rolle von Design in Gesellschaft und Wirtschaft einordnen.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehrereinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Gestaltung von Wissensvermittlung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.Pd 733 Produktdesign als Künstlerische Praxis	
English title	Product Design as Artistic Practice
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einführung in Gestaltung als künstlerischer Erkenntniszugang – Visuelle und mediale Sinnertüchtigung – Diskussion der Qualitäten künstlerischer Positionen als Denk- und Wahrnehmungsanregung und als eigene Wissensform – Fragen der medialen Inszenierungsstrategien für künstlerische Äußerungen <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vorträge/Referate zu vertiefenden thematischen Auseinandersetzungen – Individuelle Entwurfsarbeit für (Teil-) Projekte und Entwicklung Gestaltungsstrategien – Experimentelle Entwurfsstrategien – Gemeinsame Auseinandersetzung über künstlerische Strategien und deren Inszenierungsformen – Wissen sammeln, Vermittlung allgemeiner Recherchemethoden – Analysieren, Schulung des kritischen Denkvermögens – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-) Präsentationen – Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen und Gestaltungsprozessen – Vermittlungsstrategien, Gestaltung von Workshops – Beurteilungskompetenzen – Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Überblick und Analyse künstlerischer Positionen, Strategien, Prozesse – Kuratieren künstlerisch-gestalterischer Artefakte für eine Öffentlichkeit – Publikations- und Ausstellungspraxis im Gestaltungskontext, die Artefakte und deren Inszenierung einbezieht
Lernergebnisse	Fachbezogene Kompetenzen

	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen die einzelnen Disziplinen, wie Produkt Design, Industrial Design, Furniture Design, Exhibition Design, Environmental Design, Sustainable Design, Speculative Design, Social Design, Experimental Design, Design & Crafts. – können gesellschaftlich relevante, aktuelle Themen und Fragestellungen identifizieren und formulieren. – verfügen über die Fähigkeit zur Entwicklung individueller künstlerischer Strategien in Reaktion auf Fragestellungen. – verfügen über ein Reflexionsvermögen künstlerischer Positionen als eigene Form der Wissenserschließung. – können adäquate gestalterischer Mittel wählen. – verfügen über die Fähigkeit zur Entwicklung individueller und experimenteller Visualisierungsmethoden. – verfügen über die Fähigkeit zur Entwicklung und Umsetzung entsprechender Inszenierungsstrategien. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Gestaltungsmethoden und Prozessen anwenden und hinterfragen. – können individuelle Gestaltungsprozesse evaluieren und durchlaufen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben einen Überblick über künstlerische Positionen, Strategien und Prozesse erworben und können diese analysieren. – können kritisch hinterfragen. – können die eigene künstlerische Arbeit analysieren und dokumentieren
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur Produkt und Perspektive

Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)
----------------------------------	---

B.Pd 734 Produktdesign als Problemlösung	
English title	Product Design as Problem Solving
ECTS-Leistungspunkte	10
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	70 / 230
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Nähere Informationen zu den Zugängen und Themenfeldern sind der Präambel (S. 81) zu entnehmen.</p> <p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Formulierung und Dimensionierung einer Aufgaben- oder Fragestellung – Methodische Erarbeitung kommunikativer oder funktionaler Anforderungsprofile – Analyse technischer und medialer Rahmenbedingungen – Designentwicklung mittels der iterativen Methode – Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben – Reflexion der Zweckmäßigkeit einer Designlösung <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vorträge/Referate zu vertiefenden thematischen Auseinandersetzungen – Wissen sammeln, Vermittlung allgemeiner Recherchemethoden – Analysieren, Schulung des kritischen Denkvermögens – Recherchertools – Klassische Produktentwicklungsmethode – Problemlösungsorientiertes Entwerfen – Iterative Methode – Double Diamant Methode – Qualitative Interview Methode – Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen – Vermittlung von Nachhaltigkeitsstrategien – Beurteilungskompetenzen – Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Methodenkompetenz, Sozial- und Individualkompetenz – als eine persönliche und berufsbezogene Handlungskompetenz, um als Gestalter*innen problembewusst und verantwortlich agieren zu können – Strömungen gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Entwicklung

	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge zwischen technischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Entwicklung mit besonderem Fokus auf die Themen gesellschaftliche Verantwortung, Nachhaltigkeit und Umweltschutz
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen die einzelnen Disziplinen, wie Industrial Design, Branding Architecture, Transportation Design, Sustainable Design. – können Aufgaben- und Fragestellungen konkretisieren. – können kommunikative und funktionale Zielsetzungen einschätzen. – können Designprozesses (Analyse, Entwurf, Prototyping) projektieren. – können gestalterische Ansätze auswählen, konzipieren und evaluieren. – sind in der Lage zu Visualisierung, Prototyping, Präsentation etc. – kennen die Kreativitätstechniken und Strategien zur Unterstützung und Strukturierung der verschiedenen Phasen des Gestaltungs- und Entwicklungsprozesses. – können effektiv mit Kollegen*innen und Experten*innen interagieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben Kenntnisse über unterschiedlichste Methodenrepertoires erworben. – können Designprozesse steuern. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Strömungen der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Entwicklung abschätzen und nehmen den Einfluss ihrer Tätigkeit auf diese Entwicklungen wahr. – sind sich ihrer Rolle und Ihrer Verantwortung als Produktdesigner*innen bewusst. – sind gegenüber den Zusammenhängen zwischen technischer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Entwicklung mit besonderem Augenmerk auf die Themen gesellschaftliche Verantwortung, Nachhaltigkeit und Umweltschutz sensibilisiert. – haben die Notwendigkeit eines lebenslangen Lernens erkannt.
Lehr- und Lernformen	Entwurfs- und Forschungsprojekt (6 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (6 SWS)
Modulprüfung	Entwurfsarbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine

Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Gestaltungsgrundlagen sowie 15 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Entwurf I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Industrial Design
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

8. Theorie II

Es müssen insgesamt 3 Module belegt werden. Die Module können bis zu zweimal belegt werden.

B.D 801 Designtheorie und Designforschung II	
English title	Design Theory and Design Research II
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Überblick über relevante Designtheorien – Auswahl und Bewertung von relevanten Theorien – Überblick über relevante Forschungstraditionen und -ansätze <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auswahl und Anwendung der richtigen Forschungsmethoden – Argumentation: Theorie und Forschung zur Diskussion und Verteidigung von Ideen nutzen – Verbindungen: Anwendungen von Theorie und Forschung – Reflexion: Aufbau und Pflege einer kritischen Perspektive – Anwendung: praxisbasierte Forschung <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interpretieren und Präsentieren von Ergebnissen – Kritisches Schreiben – Ethik: Arbeit mit menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können sich thematische Bereiche der Designtheorie und -forschung erschließen. – sind in der Lage, ihr Verständnis für unterschiedliche Ansätze in der Designtheorie und -forschung zu vertiefen. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Ideen anhand von theoretischen und empirischen Belegen vertreten und kommunizieren. – kennen die Methoden der Designtheorie und -forschung und können diese für ein Projekt auswählen. – verfügen über Ansätze, um ihre Designpraxis als Forschung zu betreiben. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p>

	Die Studierenden: <ul style="list-style-type: none">– können Forschungsergebnisse präsentieren und interpretieren.– sind in der Lage zu kritischem Schreiben.– sind in der ethischen Auseinandersetzung bei der Arbeit mit menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren geschult.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS)
Modulprüfung	Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 10 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Theorie I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Designtheorie und Designforschung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 802 Design- und Kulturgeschichte II	
English title	History of Design and Culture II
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Untersuchungszeitraum: von der Industrialisierung des 18./19. Jahrhunderts bis in die heutige Zeit – Vertiefung der bereits erworbenen Kompetenzen durch explizite Fragestellungen der Design-, Kultur- und Mediengeschichte anhand fachspezifischer (Forschungs)-themen und Zeiträume (z. B. historische Entwicklung Design und Gender, Design global im Wandel der Zeit) – Weiterentwickeln designhistorischer Forschungsfragen und deren vertiefte Bearbeitung (z. B. historische Veränderung des Berufsfelds Design) – Erforschung fachspezifischer Themen und deren wissenschaftliche Aufarbeitung als Beitrag zum aktuellen Designdiskurs – Entwicklung einer eigenen Positionierung im Designfeld <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Forschendes Lernen – Vertiefung Methoden wissenschaftlichen Arbeitens – Methoden in der Designforschung – Konzeptionierung eigener designhistorischer Fragestellungen – Vertiefung wissenschaftlicher Bearbeitungsmethoden – Adäquate Kommunikationsmethoden des Erkenntnisprozesses <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vertiefte Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Interdependenzen im Feld Design – Vertiefung und Anwendung wissenschaftlichen Arbeitens – Impulsgebung für die praxistaugliche Reflektion im Berufsfeld Design – Kenntnisse der Forschung über, für und durch Design
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über umfassendes designhistorisches Wissen in ihrer und für ihre Profession. – können eigene Standpunkte zu designhistorischen Fragestellungen ausformulieren. – verfügen über die Fähigkeit, komplexe designhistorische Zusammenhänge und ihre Bedeutung in der Gesellschaft zu erfassen, zu analysieren und bedarfsgerecht zu übersetzen.

	<ul style="list-style-type: none"> – haben ein umfassendes Verständnis für die Komplexität historischer Entwicklungen und deren Einfluss auf die Designprofession bzw. für die Wechselwirkungen zwischen Design, Kultur und Gesellschaft. – gewinnen durch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Design als Forschungsgegenstand Erkenntnisse für die eigene Berufspraxis. – kennen, verstehen und wenden relevante Theorien an. – können eigene Forschungsfragen entwickeln. – können eigene kleinere Forschungsbeiträge zu ihrer eigenen Profilierung und als Diskursbeitrag für die Designcommunity ausarbeiten. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein Repertoire quantitativer und qualitativer Forschungsmethoden. – wenden Recherche- und Analysemethoden sicher an. – können eigene Forschungsfragen formulieren und strukturieren. – haben insgesamt eine je nach Zielgruppe und Anlass adäquate Kommunikationskompetenz entwickelt. – können Argumentationsketten systematisch aufbauen bzw. darstellen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über verbales und visuelles Kommunikationsvermögen. – können Design kontextualisieren (in einen soziokulturellen, ökonomischen, globalen, politischen Zusammenhang etc.) bewerten (z. B. Design und Kolonialismus, Design und Gender, Design und Konsum, Alltagskultur und Designikonen etc.). – verfügen über vertiefte Kenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens und können diese adäquat auswählen und anwenden. – können Kompetenzen in Theorie und Praxis wirksam miteinander kombinieren.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS)
Modulprüfung	Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 10 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Theorie I
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester

Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Design-, Kultur- und Kunstgeschichte
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 803 Designmanagement und -recht II	
English title	Design Management and Media Law II
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vertiefung der Grundlagen in Betriebswirtschaftslehre, Vision & Strategie, Management & Unternehmensführung, Wertschöpfungsprozesse, Finanzierung, Kostenrechnung, Organisation & Umwelt, Personalmanagement, Marketing- (Psychologie), Rechtsformen – Vertiefung von urheber-, design- und medienrechtlichen Fragen im Hinblick auf digitale Technologien sowie im europäischen/internationalen Kontext <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Analyse von Marktforschungsergebnissen – Methodenvermittlung und -anwendung in konkreten und realen Fallbeispielen – Übungen zur Vertragsgestaltung für Designer <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen und ihrer juristischen und ökonomischen Bedeutung anhand von Praxisbeispielen
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sind in der Lage zu reflektiertem, betriebswirtschaftlichem und prozessorientiertem Denken. – haben ein Problemlösungsverständnis (Fokus: Nutzer*innen) ausgebildet. – verfügen über Anwendungskompetenz relevanter Methoden des Service Design Thinking. – sind für Management- und Existenzgründungsaufgaben qualifiziert. – haben Verständnis für rechtliche Besonderheiten in spezifischen Design-Kontexten (insbesondere im Hinblick auf digitale Technologien). – haben vertiefte Kenntnisse zur Vertragsgestaltung im Designbereich. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wenden Recherche- und Analysemethoden an.

	<ul style="list-style-type: none"> – haben eine eigene, berufstaugliche Forschungskompetenz entwickelt. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – entwickeln ein praxisbezogenes Verständnis für die juristischen und ökonomischen Konsequenzen von gesellschaftlichen und technischen Entwicklungen für den Designbereich.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS)
Modulprüfung	Klausur (90 Min.) oder Hausarbeit (10-15 Seiten/ 1800 Zeichen pro Seite) oder Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	<p>Nachweis von 10 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Theorie I</p> <p>Die Teilnahme am Seminar Urheber-, Design- und Medienrecht setzt die vorherige erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung Urheber-, Design- und Medienrecht voraus.</p>
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Medienrecht
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

B.D 804 Vertiefung Theorie	
English title	Design Theory – Advanced Studies
ECTS-Leistungspunkte	5
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	45 / 105
Modulart	Wahlpflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Unterschiedliche Problemstellungen und Forschungsfragen im Fachgebiet Designtheorie bzw. Design- und Kulturgeschichte – Vertiefende Auseinandersetzung mit fachspezifischen Themen und deren wissenschaftliche Aufarbeitung als Beitrag zum aktuellen Designdiskurs (z. B. ›critical‹ und ›speculative design‹, kurative Praxen) – Weitere Professionalisierung der bereits erworbenen Kompetenzen durch explizite Fragestellungen der Designtheorie bzw. Design-, Kultur- und Mediengeschichte anhand fachspezifischer (Forschungs-)themen und Zeiträume (z. B. historische Entwicklung Design und Gender, Design global, inklusives Design) – Deziertes Weiterentwickeln designrelevanter Forschungsfragen über, für und durch Design – deren vertiefte Bearbeitung (z. B. zielgruppengerechte Narration von Designthemen, etwa in unterschiedlichen Alters- und Berufsgruppen) – Aufbau von Kommunikations- und Argumentationsstrategien – Entwicklung einer eigenen Positionierung im Designfeld <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Projektarbeit nach der Konzeption des Forschenden Lernens – Konzeption und Durchführung von Designforschung (theoretisch und praxisgeleitet) – Weitere Vertiefung von Methoden wissenschaftlichen Arbeitens – Differenzierte Methoden in der Designforschung – Entwicklung eigener Design-Fragestellungen u. ihre Reflektion – Vertiefung weiterer wissenschaftlicher Bearbeitungsmethoden – themenadäquate Vermittlungsmethoden von Forschungsergebnissen (theoretischer und praktischer Natur) – Methoden strategischer Kommunikation als Mittel zur Verbesserung der eigenen Darstellung, textlich, verbal und visuell <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Inter- und Transdisziplinarität im Design

	<ul style="list-style-type: none"> – Auseinandersetzung mit Forschungsethik – Bewusstsein für Interkulturalität und Anwendung – Kommunikationsmethoden zur Verdeutlichung des eigenen Erkenntnisprozesses in Theorie und Praxis in Form von Argumentations- und Narrationsstrategien – Kontextualisierung, Transfer und Anwendung von theoretischen Denkmodellen, Erkenntnismethoden und Forschungsergebnissen im Design auf komplexe Problemfelder in Beruf und Gesellschaft – Vertiefende Auseinandersetzung mit Theorien aus anderen Disziplinen (z. B. Philosophie, Soziologie oder Naturwissenschaften)
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – können ein vertieftes, theoretisches Verständnis über ein ausgewähltes Thema entwickeln. – können ihr Wissen anwenden, um mittels eines methodischen Ansatzes der Designtheorie- und -forschung das Thema weiter zu vertiefen. – sind in der Lage, komplexe Designthemen zu erkennen, zu reflektieren und auf wissenschaftlich fundiertem Niveau aufzubereiten. – verfügen über ein differenziertes Verständnis der Interdependenzen zwischen Design-Theorie bzw. Design-Geschichte und Praxis. – haben einen ausdifferenzierten Standpunkt zu Fragestellungen und Problemen der Designpraxis und -forschung entwickelt. – können Erkenntnisse und Ergebnisse aus der Theorie mit gestalterischen Mitteln darstellen und vermitteln. – können Erkenntnisse und Ergebnisse aus der Theorie in ihre Berufspraxis integrieren. – Wünschenswert: Die Studierenden haben im Laufe des Studiums eine qualifizierte Theorie- und Forschungskompetenz entwickelt und haben somit die Option, sich ggf. im Designtheorie-Feld zu professionalisieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über ein differenziertes Instrumentarium an designtheoretischem bzw. designhistorisches Wissen und Forschungsmethoden und können beides je nach Designthemenstellung sicher anwenden. – können methodisch differenziert vorgehen, hinterfragen etablierte Narrative und entwickeln eine eigene Position als Designer*in. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – arbeiten aus der Verzahnung von Designtheorie und arbeiten aus der Verzahnung von Designtheorie und Designgeschichte, -Forschung und -Praxis heraus.

	<ul style="list-style-type: none"> – sind befähigt, Wissen im Design und disziplinübergreifend zu entwickeln. – sind in der Lage, gesellschaftlich relevante Designthemen zu erkennen, zu bearbeiten und darzustellen. – entwickeln Fähigkeiten des kritischen Schreibens und kommunizieren klar ihre Ideen. – argumentieren fundiert und wissenschaftlich korrekt. – wissen designtheoretische Positionen und Konzeptionen zu beurteilen und ggf. für weitergehende gesellschaftliche Problemfelder mit Designmitteln aufzubereiten. – kennen unterschiedliche Strategien der Darstellung bzw. Narration in Text und Bild und können sie mittels Design kommunizieren. – können eigene Forschungsbeiträge verfassen. – haben einen differenzierten Standpunkt zum Spannungsfeld Design und Gesellschaft entwickelt.
Lehr- und Lernformen	Vertiefungsseminar (4 SWS) oder Studio- und Projektarbeit (4 SWS)
Modulprüfung	Theoriearbeit inkl. Dokumentation, benotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	Nachweis von 10 ECTS-Leistungspunkten aus der Modulgruppe Theorie I; belegbar nur in Verbindung mit B.D 801 Designtheorie und Designforschung, B.D 802 Design- und Kulturgeschichte oder B.D 803 Designmanagement und -recht
Häufigkeit des Angebots	Jedes Jahr
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehreinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Professur für Designtheorie und Designforschung
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

9. Praxissemester

B.D 901 Praxissemester – Praktikum + Bericht	
English title	Internship – Internship + Report
ECTS-Leistungspunkte	30
Arbeitsaufwand (Kontakt- und Selbstlernzeit in Stunden)	0 / 900
Modulart	Pflicht
Inhalte	<p>Fachbezogene/fachpraktische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Erarbeiten der eigenen Designposition und Identifizieren von potenziellen Praktikumsstellen – Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse – Reflexion der Erfahrungen im Praktikum – Selbstverortung im Fachgebiet – Erkundung der Schnittstellen zwischen Design, Technologie/Produktion und Wirtschaft, um multidisziplinäre Projekte zu verstehen und zu steuern – Verständnis und Anwendung ethischer Grundsätze im Design und im beruflichen Handeln <p>Methodische Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einübung, Überprüfung und Ergänzung der im Studium erworbenen fachlichen Methoden – Fachliche Methoden zur Vorbereitung auf spätere berufliche Tätigkeit – Einblicke in mögliche Berufs- und Tätigkeitsfelder – Anforderungen und Problemzusammenhänge der Praxis <p>Fächerübergreifende Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identifikation von passenden Praktikumsstellen – Erstellen von Bewerbungsunterlagen – Vorbereitung und Durchführung von Bewerbungsgesprächen – Entwicklung sozialer Kompetenzen durch Zusammenarbeit mit Vorgesetzten, Klienten und in interdisziplinären Teams – Dokumentation der Erfahrungen unter Berücksichtigung der von der Praktikumsstelle vorgegebenen Geheimhaltungsvereinbarung – Konzeption und Umsetzung einer Videopräsentation
Lernergebnisse	<p>Fachbezogene Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – verfügen über vertiefte praktische Kenntnisse und kennen die aktuelle Arbeitssituation für Gestalter*innen. – haben eine fundierte und realistische Vorstellung des Berufsfelds.

	<ul style="list-style-type: none"> – können ihre eigenen Fähigkeiten und Zielsetzungen überprüfen. – haben Einblicke in betriebliche Organisation und Prozesse erlangt. – können die Tätigkeiten in der Praxis reflektieren. – können die praktische Tätigkeit zu Forschung und Lehre an der FH Potsdam verknüpfen. – können mit Bildern und Storyline strukturiert und verständlich im Videoformat präsentieren. <p>Methodische Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben ihr methodisches Portfolio erweitert. – haben Einblicke in mögliche Berufs- und Tätigkeitsfelder erlangt und können diese für das weitere Studium und den Berufseinstieg nutzen. – kennen Anforderungen und Problemzusammenhänge der Praxis und können diese im späteren Berufsalltag gewinnbringend nutzen. <p>Fachübergreifende Kompetenzen/Schlüsselqualifikationen</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen die Rahmenbedingungen eines Bewerbungsprozesses. – können in interdisziplinären Teams zusammenarbeiten. – können Ergebnisse eines Projekts, einer Teamarbeit und/oder eigenen Leistung dokumentieren. – beherrschen die technisch gängigen Möglichkeiten zur Erstellung von Videos
Lehr- und Lernformen	Praktikum (840 h)
Modulprüfung	Praktikumsbericht inkl. Videopräsentation, unbenotet
Studienleistungen	Keine
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul	B.D 601 Reflexion – Resümee + Ausblick
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Dauer des Moduls	Ein Semester
Anbietende Lehrereinheit(en)	Fachbereich Design
Modulverantwortung	Praktikumsbeauftragte*r
Verwendbarkeit des Moduls	Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.)

10. Abschlussarbeit und Kolloquium

Die Regelungen für die Bachelorarbeit und das Kolloquium sind § 11 Studien- und Prüfungsordnung für Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B.A.), Kommunikationsdesign (B.A.) und Produktdesign (B.A.) (ABK Nr. 489) vom 23.07.2025 in der jeweils geltenden Fassung zu entnehmen.