

# **Amtliche Bekanntmachungen der Fachhochschule Potsdam**

---

Nummer 218

---

Potsdam, 08.05.2013

## **Studienordnung für die Bachelorstudiengänge Interfacedesign (B. A.), Kommunikationsdesign (B. A.), Produktdesign (B. A.) und für den Masterstudiengang Design (M. A.) des Fachbereichs Design**

---

Herausgeber:  
Präsident der FH Potsdam  
Pappelallee 8 - 9  
14469 Potsdam

Postfach 60 06 08  
14406 Potsdam

## Studienordnung für die Bachelor- und Masterstudiengänge des Fachbereichs Design

### Inhaltsübersicht

<b>Amtliche Bekanntmachungen der Fachhochschule Potsdam .....</b>	<b>.....</b>
§ 1 Geltungsbereich .....	2
§ 2 Ziel des Studiums .....	2
§ 3 Regelstudienzeit und Studium in Teilzeitform .....	3
§ 4 Studienumfang in den Bachelor- und Masterstudiengängen .....	3
§ 5 Aufbau der Bachelorstudiengänge .....	4
§ 6 Studienabschnitte 1 und 2 in den Bachelorstudiengängen .....	4
§ 7 Praxissemester .....	4
§ 8 Aufbau des Masterstudiengang .....	4
§ 9 Sprachkenntnisse .....	5
§ 10 Studienfachberatung .....	5
§ 11 Immatrikulation .....	5
§ 12 Übergangsregelung .....	5
§ 13 Inkrafttreten .....	5

Anlage: Curricula/Modulübersicht für die Bachelorstudiengänge Interfacedesign, Kommunikationsdesign, Produktdesign und den Masterstudiengang Design

---

### **§ 1 Geltungsbereich**

Auf der Grundlage des § 18 Abs. 2 Satz 1 des Brandenburgischen Hochschulgesetzes (BbgHG) vom 18.12.2008 (GVBl.I/08 [Nr.17], S.318), zuletzt geändert durch Art.1 des Gesetzes vom 26.10.2010 (GVBl.I/10 [Nr.35]) hat der Fachbereichsrat Design am 23.05.2012 nachfolgende Studienordnung für die Bachelorstudiengänge

- Interfacedesign,
- Kommunikationsdesign und
- Produktdesign

sowie den Masterstudiengang

- Masterstudiengang Design

des Fachbereichs Design erlassen. Der Senat der Fachhochschule Potsdam nahm die vorliegende Fassung am 06.06.2012 zustimmend zur Kenntnis. Das Dokument regelt in Verbindung mit der Prüfungsordnung des Fachbereichs Design, ABK 219 vom 08.05.2013, Ablauf und Aufbau des Studiums.

### **§ 2 Ziel des Studiums**

(1) Die Bachelorstudiengänge Interfacedesign, Kommunikationsdesign und Produktdesign vermitteln die für die Berufspraxis und für

den Übergang zum Masterstudium erforderlichen Fachkenntnisse und Kompetenzen. Das Studium soll den Studierenden unter Berücksichtigung der Anforderungen und Veränderungen in der Berufswelt der Designerinnen/Designer die erforderlichen fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden so vermitteln, dass sie zu selbständiger künstlerisch-gestalterischer und wissenschaftlicher Arbeit, zur kritischen Einordnung der gestalterischen und wissenschaftlichen Erkenntnisse und zu verantwortlichem Handeln befähigt werden.

(2) Interfacedesign befasst sich mit der Gestaltung konkreter Schnittstellen computerbasierter Geräte und darüber hinaus mit dem gesamten interaktiven Spektrum auf benutzerspezifischer, wirtschaftlicher und soziokultureller Ebene. Interfacedesignerinnen und -designer befinden sich im Zentrum multidisziplinärer Entwicklungsteams und übernehmen als Visionäre, Planer und Experten für menschlich sinnvoll gestaltete Mensch-Maschine-Interaktion neue Verantwortungen. Neben den gestalterischen Kompetenzen im Umgang mit interaktiven Technologien werden auch analytisch-konzeptionelles Denken, technische Anpassungsfähigkeit, transdisziplinäres Arbeiten

bis hin zu übergreifenden Managementqualitäten geschult.

- (3) Kommunikationsdesign befasst sich mit der multimedialen Transformation von Informationen in Kommunikation, die auf den unterschiedlichsten Ebenen kommunikativer Ziel- und Umsetzung von Unterrichtung, Auf- und Erklärung, Überzeugung bis Untermauerung und Unterhaltung stattfinden kann. Kommunikationsdesignerinnen und -designer suchen inhaltliche Zugänge und Antworten zu Kommunikationsanliegen, finden konzeptionelle Strategien und erprobten visuelle Übersetzungen sowie künstlerische Ausdruckformen. Neben den gestalterischen – hier sehr heterogenen und fachspezifischen – Kompetenzen im Umgang mit Kommunikationsmedien wird analytische Auffassungsgabe, inhaltlich-strategisches Entscheidungsvermögen und transdisziplinäres Arbeiten bis hin zu übergreifenden Team-Qualitäten geschult.
- (4) Produktdesign widmet sich der Entwicklung gestalterischer und konzeptioneller Antworten auf funktionale, prozessorale, kommunikative oder gesellschaftliche Fragestellungen mit Bezug auf Objekte, Räume oder Situationen. Produktdesignerinnen und -designer sind trainiert in der Analyse funktionaler Fragestellungen und Bedarfe, sowie in der Entwicklung räumlicher, gestalterischer oder prozeduraler Antworten. Neben den gestalterischen und technischen Kompetenzen, z.B. hinsichtlich Verarbeitungstechnologie und Material, wird analytisches, konzeptionelles Denken, gestalterische Entscheidungsfähigkeit und transdisziplinäres Arbeiten verbunden mit der Ausbildung integrativer Teamqualitäten geschult.
- (5) Der Masterstudium soll den Erwerb zusätzlicher und profunder Fähigkeiten und Kenntnisse auf dem Gebiet des Kommunikationsdesign, Produktdesign oder Interfacedesign sichern, die es den Studierenden im besonderen Maße ermöglichen, in der beruflichen Praxis und Theorie im In- und Ausland innovative Aufgaben im künstlerisch-gestalterischen oder wissenschaftlich-theoretischen Bereich auszufüllen und produktiv weiterzuentwickeln. Darüber hinaus soll der Kandidat in der Lage sein, komplexe Zusammenhänge seines Faches zu erfassen und angemessene Schlüsse und Reaktionen unter Beachtung von Folgewirkungen zu entwickeln.

Die Bachelor- und Masterstudiengänge sollen die Studierenden auf einen grenzüberschreitenden Arbeitsmarkt vorbereiten und die international

anerkannten Abschlüsse, die Positionierung auf einem globalen, interkulturellen Arbeitsmarkt erleichtern

### § 3

#### Regelstudienzeit und Studium in Teilzeitform

- (1) Die Regelstudienzeit (RSZ) in den Bachelorstudiengängen beträgt acht Semester bzw. 4 Jahre und im Masterstudiengang zwei Semester bzw. 1 Jahr.
- (2) Studierenden, die wegen persönlicher Gründe, insbesondere wegen Berufstätigkeit oder der Betreuung ihrer Kinder oder pflegebedürftigen Angehörigen nicht in der Lage sind, ein Vollzeitstudium zu betreiben, wird im Einzelfall ein Studium auch in Teilzeitform ermöglicht; den Studierenden ist bei der semester- oder studienjahresweisen Immatrikulation bzw. Rückmeldung als Teilzeitstudierende die Regelstudienzeit nach Absatz 1 entsprechend zu verlängern. Die Teilzeitstudienmöglichkeit begründet keinen Rechtsanspruch auf Bereitstellung eines gesonderten Studien- und Lehrangebots. Der Studienabschluss sowie Art und Umfang der Studienleistungen unterscheiden sich nicht von einem Vollzeitstudium. Der Antrag für ein Teilzeitstudium ist an den Prüfungsausschuss des Fachbereichs Design zu stellen. Weiteres regelt die Immatrikulationsordnung der FHP in ihrer jeweiligen gültigen Fassung.

### § 4

#### Studienumfang in den Bachelor- und Masterstudiengängen

- (1) Das Bachelorstudium umfasst einen studentischen Arbeitsaufwand im Umfang von 240 Leistungspunkten und das Masterstudium von 60 Leistungspunkten (Credits) entsprechend § 5 Abs. 4 Satz 1 und 2 der brandenburgischen Hochschulprüfungsverordnung vom 07. Juni 2007 ([GVBl.II/07](#), [Nr. 12], S. 134), zuletzt geändert durch Verordnung vom 15. Juni 2010 ([GVBl.II/10](#), [Nr. 33]).
- (2) Das Lehrangebot ist inhaltlich nach Modulen gegliedert, die wiederum einzelnen Modulgruppen zugeordnet bzw. in denen die Module je nach Studiengang frei wählbar sind. Die entsprechend den Studiengängen dargestellten Studienprogramme (Curricula) sind den Anlagen zu entnehmen. Jedem Modul ist in Abhängigkeit vom Arbeitsaufwand für die Studierenden eine bestimmte Anzahl von Anrechnungspunkten (Credit Points) gemäß dem European Credit Transfer System (ECTS) zugeordnet. Je Semester

sind 30 Credits zu Grunde gelegt, wobei ein Credit einer Gesamtarbeitsleistung der Studierenden von ca. 30 Zeitstunden entspricht.

## **§ 5**

### **Aufbau der Bachelorstudiengänge**

- (1) Das Bachelorstudium ist in zwei Studienabschnitte unterteilt. Je nach Studienabschnitt besteht innerhalb der Modulgruppen die Wahlmöglichkeit unter verschiedenen Modulen, die wiederum zeitlich frei wählbar sind (ausgenommen die Zwischen- und Bachelorprüfungen). Der erste Studienabschnitt umfasst die Basismodule und schließt mit der Zwischenprüfung zum Ende des 3. Semesters (RSZ) ab. Der zweite Studienabschnitt umfasst die Vertiefungsmodule sowie das Praxissemester und schließt nach dem 8. Semester mit der studienbegleitenden Bachelorprüfung ab. Die Bachelorprüfung besteht aus den geforderten Modulprüfungen des 2. Studienabschnitts sowie der Bachelorarbeit ergänzt um eine Präsentation mit anschließendem Kolloquium.
- (2) Durch die Wahl eines Studiengangs bei der Immatrikulation soll den Studierenden eine differenzierte fachliche Spezialisierung und Vertiefung innerhalb der Designausbildung ermöglicht werden. Durch vielfältige Wahlmöglichkeiten innerhalb der Module bzw. Modulgruppen sind - je nach Neigung und Interesse - eine Reihe von transdisziplinären Studienmöglichkeiten auch über die Grenzen von Studiengang und Fachbereich hinaus gegeben.

## **§ 6**

### **Studienabschnitte 1 und 2 in den Bachelorstudiengängen**

- (1) Bei dem Lehrangebot im ersten Studienabschnitt handelt es sich überwiegend um grundlegende Aufgabenstellungen; es geht darum, den Studierenden ein in Theorie und Praxis funktionsfähiges Designrepertoire zu vermitteln. Durch die bewusst angelegte Möglichkeit, in einem vorgegebenen Rahmen Leistungsnachweise transdisziplinär in Lehrveranstaltungen aller drei Studiengängen zu erwerben, soll den Studierenden eine größtmögliche Breite am Anfang ihres Studiums zu ihrer eigenen Orientierung ermöglicht werden.
- (2) Im zweiten Studienabschnitt haben die Studierenden die Möglichkeit, sich ihren Neigungen und Interessen gemäß vertie-

ftendes Wissen und Kompetenzen mit großem Praxisbezug zu erarbeiten. Dies geschieht mit einem ausgewogenen Angebot an theorie- und praxisgeleiteten Modulen. Dabei haben die Studierenden in dem gesteckten Rahmen die Möglichkeit, sich ihre individuelle Balance zwischen Generalisierung und Spezialisierung zu wählen.

## **§ 7**

### **Praxissemester**

- (1) Das Praxissemester ist im zweiten Studienabschnitt in einer dem gewählten Studiengang genehmigten Einrichtung abzuleisten. Antrag und Genehmigung sind von der/dem Praktikumsbeauftragte/n des Fachbereichs gemäß Praktikumsordnung § 6 Abs. 1 bis 3, ABK 219 vom 08.05.2013 einzuholen.
- (2) Es umfasst 22 Wochen berufspraktischer Arbeit sowie die Erstellung eines Praxisberichtes (insgesamt 30 Credits).
- (3) Die erfolgreiche Teilnahme am Praxissemester ist durch ein Zeugnis der Praxisstelle und durch einen Praktikumsbericht gemäß Praktikumsordnung, ABK 220 vom 08. Mai 2013 zu belegen und muss durch den zuständigen Praktikumsbetreuer des Fachbereichs bestätigt werden.
- (4) Der Fachbereich Design behält sich vor, eine Dokumentation des Praktikums im Rahmen einer hochschulöffentlichen Präsentation einzufordern. Weiteres regelt die Praktikumsordnung, ABK 220 vom 08.05.2013.

## **§ 8**

### **Aufbau des Masterstudiengangs**

- (1) Die „thesis- bzw. forschungsorientierte“ Studienstruktur des Masterstudiums gliedert sich in zwei wesentliche Schwerpunkte. Ein erheblicher Teil der Leistungen ist in der Vorbereitung, Bearbeitung und Anfertigung der Masterarbeit zu sehen, wobei das erste Semester für die Ausarbeitung der auf die Masterarbeit bezogenen Konzeption vorgesehen ist. Zweiter Arbeitsschwerpunkt sind die begleitenden Lehrveranstaltungen. Sie bieten den Studierenden einen Rahmen für anspruchsvolle und stark konzeptionell motivierte Entwurfsprojekte (Modul Labor/ Entwurfsstrategien). Die Entwurfsseminare im Masterstudium sind nicht spezifischen Fachgebieten zugeordnet, sondern thematisch gruppiert. Dies unterstreicht den transdisziplinären Ansatz des Masters und ermöglicht den Studierenden die Auseinandersetzung mit Inhalten, Methoden und Gestaltungsstrategien anderer. Theoriever-

anstaltungen behandeln Themen aus Design- und Medientheorie, Designgeschichte sowie Designmanagement. Diese Veranstaltungen gewährleisten eine adäquate inhaltliche und theoretische Struktur des Studiums und sind in ihrer Spezifik auf die Arbeitsweisen im Master-Studium ausgerichtet.

### **§ 9**

#### **Sprachkenntnisse**

- (1) Gute Sprachkenntnisse in deutscher und englischer Sprache in Wort und Schrift oder sehr gute Kenntnisse in mindestens einer der beiden Sprachen sind für ein erfolgreiches Studium notwendig. Prinzipiell ist Deutsch die Unterrichtssprache.
- (2) In Abstimmung mit den Erstgutachterinnen/den Erstgutachtern und Zweitgutachterinnen/den Zweitgutachtern können Bachelor- oder Masterarbeiten auch in englischer Sprache erstellt werden. Abschlussarbeiten, die in englischer Sprache vorgelegt werden, ist eine Zusammenfassung in deutscher Sprache beizufügen.

### **§ 10**

#### **Studienfachberatung**

Neben dem verfügbaren schriftlichen Material zu den Studiengängen des Fachbereichs Design an der FH Potsdam (Prüfungs- und -studienordnung, Modulkataloge, Informationen im Internet, durch Aushang veröffentlichte Dokumente) werden die allgemeine Studienberatung und die am Studiengang beteiligten Wissenschaftler der FHP den Studierenden zur Seite stehen. Außerdem werden vom Fachbereichsrat jeweils pro Studiengang Studienfachberaterinnen/Studienfachberater eingesetzt, die bei der Aufnahme des Studiums grundsätzlich und nach Abschluss des 1. Studienabschnittes berufsfeldbezogen für die Beratung zur Verfügung stehen.

### **§ 11**

#### **Immatrikulation**

Die Immatrikulation für die Studierenden der Studiengänge am Fachbereich Design wird an der Fachhochschule Potsdam vorgenommen. Sie erfolgt für die Bachelorstudiengänge in der Regel zum Wintersemester und für den Masterstudiengang jeweils zum Winter- und Sommersemester. Die Zugangsvoraussetzungen für die Studiengänge sind § 3 der Prüfungsordnung, ABK 219 vom 08. 05.2013 zu entnehmen.

### **§ 12**

#### **Übergangsregelung**

- (1) Diese Studienordnung gilt für alle Studierende, die ab dem Wintersemester 2013/2014 in den Bachelorstudiengängen Interfacedesign, Kommunikationsdesign und Produktdesign sowie im Masterstudiengang Design immatrikuliert werden.
- (2) Auf Antrag an den Prüfungsausschuss können auch Studierende, die das Studium vor dem Wintersemester 2013/2014 aufgenommen haben, ihr Studium nach den Vorschriften dieser Ordnung fortführen und die Prüfungen ablegen.
- (3) Der Prüfungsausschuss beschließt für die einzelnen Fächer bzw. Module, bei denen die Regelungen dieser Ordnung von früheren Ordnungen abweichen, Übergangsvorschriften, insbesondere für die in Abs. 2 erwähnten Studierenden.

### **§ 13**

#### **Inkrafttreten**

Die Besonderen Bestimmungen für die Bachelorstudiengänge Interfacedesign, Kommunikationsdesign und Produktdesign sowie für den Masterstudiengang Design treten am Tage nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Bekanntmachungen der Fachhochschule Potsdam in Kraft.

gez. Prof. Dr. Eckehard Binas  
Präsident  
Potsdam, den 08.05.2013

# I BA Interface-, Kommunikations-, Produktdesign

## 1. Studienabschnitt (1.– 3. Semester)

Nr.	Modulgruppe	Modul-Nr.	[SWS]	CP	Anmerkungen		CP
<b>I/1</b>	<b>Gestaltungsgrundlagen</b> Elementares Gestalten	Elementares Gestalten <b>Basics</b>	Elementares Gestalten <b>Kontext</b>	Elementares Gestalten <b>Prozess</b>	3 LNW Max. 2 aus einem Modul.	18	<b>24</b>
		11EG-B [6] 6	11EG-K [6] 6	11EG-P [6] 6			
	Atelier	Atelier <b>Farbe</b>	Atelier <b>Zeichnen</b>		1 LNW	6	
		11At-F [6] 6	11At-Z [6] 6				
<b>I/2</b>	<b>Fachorientierung</b> Interfacedesign	FO-Id <b>Physical- &amp; Virtual Interfaces</b>	FO-Id <b>Interaction Design</b>	FO-Id <b>Software Interfaces</b>	4 LNW Mindestens 2 LNW aus dem eigenen Studiengang. Keine Mehrbelegung möglich.		<b>24</b>
		12FOId-PI [4] 6	12FOId-XD [4] 6	12FOId-SI [4] 6			
		FO-Id <b>Visual Interface- design</b>	FO-Id <b>Advanced Media</b>				
		12FOId-VI [4] 6	12FOId-AM [4] 6				
	Kommunikationsdesign	FO-Kd <b>Typografie</b>	FO-Kd <b>Type Design</b>	FO-Kd <b>Grafikdesign</b>			
		12FOKd-TY [4] 6	12FOKd-TD [4] 6	12FOKd-GD [4] 6			
		FO-Kd <b>Illustration</b>	FO-Kd <b>Fotografie</b>	FO-Kd <b>Advertising Design</b>			
		12FOKd-IL [4] 6	12FOKd-FG [4] 6	12FOKd-AD [4] 6			
		FO-Kd <b>Corporate Design</b>	FO-Kd <b>Motiongraphics</b>	FO-Kd <b>Digitale Medien</b>			
		12FOKd-CD [4] 6	12FOKd-MG [4] 6	12FOKd-DM [4] 6			
Produktdesign	FO-Pd <b>Produktdesign</b>	FO-Pd <b>Produkt- &amp; Umweltdesign</b>	FO-Pd <b>Industrialdesign</b>				
	12FOPd-PD [4] 6	12FOPd-PU [4] 6	12FOPd-ID [4] 6				
	FO-Pd <b>Raum- &amp; Aus- stellungsdesign</b>	FO-Pd <b>Produktdesign mit digitalen Medien</b>					
	12FOPd-RA [4] 6	12FOPd-DP [4] 6					
<b>I/3</b>	<b>Theorie</b>	Theorie <b>Design-/ Medientheorie</b>	Theorie <b>Designgeschichte</b>	Theorie <b>Designmanagement</b>	2 LNW Keine Mehrfachbelegung möglich.		<b>12</b>
		13Th-DT [2] 6	13Th-DG [2] 6	13Th-DM [2] 6			
<b>I/4</b>	<b>Werkstattpraxis</b> 2D unbenotet	Werkstatt 2D <b>Fotolabor/-studio</b>	Werkstatt 2D <b>Druck / Prepress</b>	Werkstatt 2D <b>Weiterverarbeitung Druck</b>	3 LNW Mehrfachbelegung möglich, sofern aus 3 versch. Werkstätten/Laboren.		<b>12</b>
		14W2D-FL [4] 4	14W2D-DP [4] 4	14W2D-WV [4] 4			
	3D unbenotet	Werkstatt 3D <b>Technologie/ Visualisierung</b>	Werkstatt 3D <b>Modellierwerkstatt</b>	Werkstatt 3D <b>Digitaler Modellbau</b>			
		14W3D-TV [4] 4	14W3D-MW [4] 4	14W3D-DM [4] 4			
	4D unbenotet	Werkstatt 4D <b>Interface-Labor</b>	Werkstatt 4D <b>Audio- / Video-Lab</b>	Werkstatt 4D <b>Software / CAD</b>			
		14W4D-IL [4] 4	14W4D-AV [4] 4	14W4D-SC [4] 4			
<b>I/5</b>	<b>Projekt &amp; Perspektive</b> unbenotet	Projekt <b>Projektwochen</b>	Projekt <b>Projektarbeit</b>	Perspektive <b>Komplementärfach/ „Flex“</b>	3 LNW Pflicht: mind. 1 LNW in 15PP-PW.		<b>12</b>
		15PP-PW [4] 4	15PP-PA [4] 4	15PP-KF [4] 4			
<b>I/6</b>	<b>Kolloquium</b>	Präsentation/Prüfung <b>Kolloquium</b>			1 LNW		<b>6</b>
		16-KOL 6					
GESAMT							<b>90</b>

Interfacedesign  
 Kommunikationsdesign  
 Produktdesign

Grundlagen, Theorie  
 unbenotet  
 Studiengangübergreifend

# II BA Interface-, Kommunikations-, Produktdesign

## 2. Studienabschnitt (4.– 8. Semester)

Nr.	Modul	Modul-Nr.	[SWS]	CP	Anmerkungen	CP
II/1	<b>Entwurf/Projekt</b> Interfacedesign	Projekt <b>Projekt Id</b>				80
		21P-Id	[14]	20	1 LNw 21P-x + 6 LNw 21FVx 2 LNw 21P-x + 4 LNw 21FVx 3 LNw 21P-x + 2 LNw 21FVx	
		Projekt <b>Projekt Kd</b>				
	<b>Entwurf/Projekt</b> Kommunikationsdesign	21P-Kd	[14]	20	In Modulgruppe II/1 mind. 50 CP im eigenen Studiengang.	
		Projekt <b>Projekt Pd</b>				
	<b>Entwurf/Projekt</b> Produktdesign	21P-Pd	[14]	20		
	<b>Entwurf/Fachvertiefung</b> Interfacedesign	FV-Id <b>Physical- &amp; Virtual Interfaces</b>	FV-Id <b>Interaction Design</b>	FV-Id <b>Software Interfaces</b>		
		21FVId-PI [7] 10	21FVId-XD [7] 10	21FVId-SI [7] 10		
		FV-Id <b>Visual Interface- design</b>	FV-Id <b>Advanced Media</b>			
21FVId-VI [7] 10		21FVId-AM [7] 10				
<b>Entwurf/Fachvertiefung</b> Kommunikationsdesign		FV-Kd <b>Typografie</b>	FV-Kd <b>Type Design</b>	FV-Kd <b>Grafikdesign</b>		
		21FVKd-TY [7] 10	21FVKd-TD [7] 10	21FVKd-GD [7] 10		
	FV-Kd <b>Illustration</b>	FV-Kd <b>Fotografie</b>	FV-Kd <b>Advertising Design</b>			
	21FVKd-IL [7] 10	21FVKd-FG [7] 10	21FVKd-AD [7] 10			
	FV-Kd <b>Corporate Identity</b>	FV-Kd <b>Motiongraphics</b>	FV-Kd <b>Digitale Medien</b>			
	21FVKd-CI [7] 10	21FVKd-MG [7] 10	21FVKd-DM [7] 10			
	<b>Entwurf/Fachvertiefung</b> Produktdesign	FV-Pd <b>Produktdesign</b>	FV-Pd <b>Produkt- &amp; Umweltdesign</b>	FV-Pd <b>Industrialdesign</b>		
		21FVPd-PD [7] 10	21FVPd-PU [7] 10	21FVPd-ID [7] 10		
		FV-Pd <b>Raum- &amp; Aus- stellungsdesign</b>	FV-Pd <b>Produktdesign mit digitalen Medien</b>			
	21FVPd-RA [7] 10	21FVPd-DP [7] 10				
II/2	<b>Theorie</b>	Theorie <b>Design-/ Medientheorie</b>	Theorie <b>Designgeschichte</b>	Theorie <b>Designmanagement</b>	3 LNw Max. 2 LNw aus einem Modul.	24
		22Th-DT [4] 8	22Th-DG [4] 8	22Th-DM [4] 8		
II/3	<b>Praxis &amp; Perspektive</b> unbenotet	Praktikum <b>Praxissemester</b>	Praktikum <b>Bericht</b>	Perspektive <b>Komplementärfach/ „Flex“</b>	3 LNw Pflicht: 23PP-PS, 23PP-PB	34
		23PP-PS 28	23PP-PB 2	23PP-KF [2] 4		
		Perspektive <b>Handwerk / Technik</b>	Projekt <b>Projektwochen</b>	Projekt <b>Projektarbeit</b>		
		23PP-HT [2] 4	23PP-PW [2] 4	23PP-PA 4		
II/4	<b>Bachelor</b>	Bachelor <b>Bachelor-Arbeit, Bachelor-Prüfung</b>			1 LNw	12
		24-BA 12				
GESAMT						150

# III MA Design

## 3. Studienabschnitt (9.+10. Semester)

Nr.	Modulgruppe	Modul-Nr.	[SWS]	CP	Anmerkungen	CP
<b>III/1 Labor/Entwurfsstrategien</b>		Labor/Entwurf <b>Bild, Dramaturgie, Visualität</b> 31LE-BDV [7] 18	Labor/Entwurf <b>Identität, Informa- tion, Inszenierung</b> 31LE-III [7] 18	Labor/Entwurf <b>Objekt, Maschine, Material</b> 31LE-OMM [7] 18	1 LNW	<b>18</b>
		Labor/Entwurf <b>Raum, Ereignis, Vermittlung</b> 31LE-REV [7] 18	Labor/Entwurf <b>Mobilität, Trans- port, Service</b> 31LE-MTS [7] 18	Labor/Entwurf <b>Dialog, Oberfläche, Prozess</b> 31LE-DOP [7] 18		
<b>III/2 Theorie</b>		Theorie <b>Design-/ Medientheorie</b> 32Th-DT [4] 8	Theorie <b>Designgeschichte</b> 32Th-DG [4] 8	Theorie <b>Designmanagement</b> 32Th-DM [4] 8	1 LNW	8 <b>16</b>
		Theorie <b>Thesisentwicklung</b> 32Th-TE [4] 4				
<b>III/3 Tutorium</b> unbenotet		Tutorium <b>Tutoring</b> 33-TU 2			1 LNW	<b>2</b>
<b>III/4 Master-Thesis</b>		Master-Thesis <b>Masterarbeit</b> 34-MA 24			1 LNW	<b>24</b>
					GESAMT	<b>60</b>



# MB

Modulbeschreibungen  
V14 / 30.9.2013



# **MBStAb 1**

Modulbeschreibungen Studienabschnitt 1 (B.A.)



I/1 Gestaltungsgrundlagen > Elementares Gestalten >  
**Basics**

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 112,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentation und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung findet mit semesterweise wechselnden Inhalten in Form von Atelierunterricht statt, d.h. die Studierenden werden im Kursverbund vor Ort mehrstündig betreut. Je nach Aufgabenstellung werden ergänzend Werkstätten und Labore hinzugezogen. Eine strukturierte Aufgabenstellung vermittelt thematische Teilaspekte und wird in Gruppen- oder Einzelarbeit angefertigt. Die Inhalte werden spielerisch und sinnlich in kleinen, experimentellen Übungseinheiten bearbeitet. Die Ergebnisse werden bei Zwischenpräsentationen dem Kursverbund vorgestellt. Die Studenten werden zur Reflexion, Kommunikation und Diskussion ihrer eigenen Arbeiten befähigt. Die Erarbeitung eines Referates bietet die vertiefte Auseinandersetzung eines themenbegleitenden, designtheoretischen Aspekts.

**Qualifikationsziele**

Ziele dieser Kurse sind das Erarbeiten eines grundlegenden Gestaltungsrepertoires sowie die Einführungen in elementare Darstellungsprinzipien und grundlegende Techniken im Bezug auf Objekt, Fläche, Raum, Zeit und ihre Parameter. Die Studenten werden zur Reflexion, Kommunikation und Diskussion ihrer eigenen Arbeiten befähigt.

**Lehrinhalte**

In verschieden, praktischen Aufgabenstellungen werden Inhalte entsprechend der einzelnen Kursangebote, durch die Einführung in grundlegende Techniken und elementare Darstellungsprinzipien, gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten gefördert sowie handwerkliche Kompetenzen, Präzision, Ausdauer und Konzentration ausgebildet. Angewandte Übungen werden durch die parallele Vermittlung von theoretischem und kulturhistorischem Fachwissen aus Design und Kunst unterstützt.

- > Umgang mit den grundlegenden Bausteinen der Gestaltung
- > Form, Farbe, Helligkeit, Struktur, Kontrast, Proportion, Rhythmus, ...
- > Einführung wesentlicher Entwurfswerkzeuge
- > Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung
- > Haptisches und sinnliches Erleben

**Dozenten**

Prof. Klaus Keller / Prof. Alexandra Martini / Prof. Monika Hoinkis

**Titel der Lehrveranstaltung**

Allgemeine Grundlagen  
 Dreidimensionale Grundlagen  
 Prozessorientierte Gestaltungsgrundlagen

I/1 Gestaltungsgrundlagen > Elementares Gestalten >

## Kontext

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 112,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentation und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung findet mit semesterweise wechselnden Inhalten in Form von Atelierunterricht statt, d.h. die Studierenden werden im Kursverbund vor Ort mehrstündig betreut. Je nach Aufgabenstellung werden ergänzend Werkstätten und Labore hinzugezogen.

Eine strukturierte Aufgabenstellung vermittelt thematische Teilaspekte und wird in Gruppen- oder Einzelarbeit angefertigt. Die Ergebnisse werden bei Zwischenpräsentationen dem Kursverbund vorgestellt. Die Studenten werden zur Reflexion, Kommunikation und Diskussion ihrer eigenen Arbeiten angeregt. Die Erarbeitung eines Referates bietet die vertiefte Auseinandersetzung eines designtheoretischen Aspekts.

### Qualifikationsziele

Ziel dieser Kurse ist die Ausbildung der Wahrnehmungskompetenz und Differenzierungsfähigkeit. Gefördert werden kritisches Denken, Reflexion und Kommunikation sowie die Umsetzung von Kommunikationsinhalten in themenbezogenen und adäquaten Techniken.

### Lehrinhalte

Experimentell werden gestalterische Maßnahmen in unterschiedlichsten Techniken anhand von Erkennen, Transformieren und Visualisieren erprobt. Problemstellungen werden aus neuen Perspektiven betrachtet, um neue Lösungswege zu erarbeiten. Die angewandten Übungen werden durch die parallele Vermittlung von theoretischem, kulturhistorischem und interkulturellem Wissen aus Design, Kunst und Gesellschaft unterstützt.

- > Kontextbezogene Gestaltungsübungen
- > Wahrnehmungsroutinen und -phänomene
- > Intuition, Assoziation, Interpretation, Abstraktion, Provokation, Transformation, Reflexion
- > Schemata, Mustererkennung, Schnittstellen, Kontextbeziehungen, Bildsprache
- > Erweiterung des künstlerisch-gestalterischen Repertoires
- > Schöpferische Phantasie und Neugier wecken

### Dozenten

Prof. Klaus Keller / Prof. Alexandra Martini / Prof. Monika Hoinkis

### Titel der Lehrveranstaltung

Allgemeine Grundlagen  
 Dreidimensionale Grundlagen  
 Prozessorientierte Gestaltungsgrundlagen

I/1 Gestaltungsgrundlagen &gt; Elementares Gestalten &gt;

**Prozess**

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 112,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentation und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung findet mit semesterweise wechselnden Inhalten in Form von Projektunterricht statt, d.h. die Studierenden werden hauptsächlich im Kursverbund, aber auch in Einzelkonsultationen betreut. Je nach Aufgabenstellung werden ergänzend Werkstätten und Labore hinzugezogen. Eine Semesteraufgabenstellung wird in strukturierten Teilschritten erarbeitet und in Einzel- oder Gruppenarbeit angefertigt. Ergebnisse werden bei Zwischenpräsentationen dem Kursverbund vorgestellt. Die Studenten werden zur Reflexion, Kommunikation und Diskussion über ihre eigene Vorgehensweise und Arbeiten befähigt.

**Qualifikationsziele**

Ziele dieses Kurses ist neben der Ausbildung der Methodenkompetenz sowie Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit, die Förderung des selbständigen Arbeitens, der kreativen und methodischen Ideenfindung, der kritischen Haltung und Gedankenverknüpfung. Die Entwicklung persönlicher, kreativer Schwerpunktsetzungen wird geübt, ebenso wie die Umsetzung von Kommunikationsinhalten in themenbezogenen und adäquaten Techniken. Eigene Interessen und Stärken sollen gefördert werden sowie die Fähigkeit eigene Ideen und Inhalte zu visualisieren und zu materialisieren.

**Lehrinhalte**

Durch die Auseinandersetzung mit aktuellen Themenschwerpunkten wird in diesen Kursen den komplexer werdenden Gestaltungs- und Produktionsformen unserer Zeit Aufmerksamkeit geschenkt.

- > Gestalterische und inhaltliche Konzeption und Kommunikation
- > Gestalterische sowie inhaltliche Prozesse und Abläufe
- > Umgang mit Daten und Strukturen
- > Zeit, Interaktion, Dynamik
- > Erprobung und Umsetzung verschiedener Entwurfsprozesse, Variantenbildung
- > Recherche, Analyse, Selektion
- > Problemerkennung, forschendes Denken
- > Innovationsverständnis

**Dozenten**

Prof. Klaus Keller / Prof. Alexandra Martini / Prof. Monika Hoinkis

**Titel der Lehrveranstaltung**

Allgemeine Grundlagen  
Dreidimensionale Grundlagen  
Prozessorientierte Gestaltungsgrundlagen

I/1 Gestaltungsgrundlagen &gt; Atelier &gt;

**Zeichnen**

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 112,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Atelier
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller, Frank Gottsmann

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentation und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung findet einmal wöchentlich mit einem Umfang von 6 Unterrichtsstunden statt. Schwerpunkt ist das selbstständige Zeichnen vor dem Gegenstand, der Natur und aus der Vorstellung. Im Arbeitsgespräch werden Problemstellung, Lösungsansätze und Lösungsmöglichkeiten erarbeitet. Während des Zeichnens finden Korrektorgespräche statt. Über die Arbeit im Unterricht hinaus, finden Konsultationsgespräche für freie Arbeiten statt.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden sollen in der Lage sein einfache geometrische Grundkörper in ihrer Erscheinung konstruktiv – räumlich zu erfassen, die Prinzipien des räumlich-konstruktiven Sehens beim Zeichnen vor dem Objekt und der Natur anzuwenden und ihre individuellen zeichnerischen Möglichkeiten zu erkennen und bewußt einzusetzen.

**Lehrinhalte**

Das Vermögen zur Visualisierung von Gegenständen, Ideen und einfachen Prozessen mit zeichnerischen Mitteln wird trainiert. Dazu dient das Zeichnen vor dem Objekt und der Natur ebenso, wie das Zeichnen aus der Vorstellung. Mit den Mitteln der Linie und des Hell – Dunkel wird das Erfassen von Körper – Raum Beziehungen, Perspektive und Stofflichkeit geübt. Es wird ein breites Spektrum an zeichnerischen Möglichkeiten erprobt um die Studierenden in die Lage zu versetzen, sich umfassend ausdrücken zu können.

**Dozent**

Frank Gottsmann

**Titel der Lehrveranstaltung**

Gestaltungsgrundlagen, Atelier „Zeichnen“ mit wechselnden Themenstellungen



I/1 Gestaltungsgrundlagen > Atelier >

## Farbe

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 112,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Atelier
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller, Angela Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentation und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

Im Atelierkurs Farbe werden praktisch-gestalterische Erfahrungen mit der Farbe in unterschiedlichen designrelevanten Medien vorgestellt und vertieft. Im Dialog von experimenteller Aneignung und analytischer Betrachtung werden sinnliche Wahrnehmung und künstlerische Ausdruckskraft erfahren sowie verschiedene mediale Umsetzungswege erprobt. Systematische Aufgabenstellungen vermitteln Einsichten in die kreativen Möglichkeiten und Wirkungskriterien der Farbanwendung und fördern individuelle Ausdrucksformen.

### Qualifikationsziele

Hauptziel des Kurses ist die Förderung der Sensibilität gegenüber den emotional-gestalterischen Wirkungen der Farbe und die Erweiterung des praktisch-gestalterischen Handlungsspielraumes. Dazu soll die Fähigkeit entwickelt werden, die eigenen elementaren Erfahrungen in Übereinstimmung mit dem jeweiligen Stand von Wissenschaft und Technologie für unterschiedlichste kreative Prozesse nutzbar machen zu können.

### Lehrinhalte

Zum Verständnis der Farbe als sinnliche Grunderfahrung des Menschen werden verschiedene, grundsätzliche Betrachtungsweisen vorgestellt und mit zielgerichteten Experimenten auf ihre Designrelevanz überprüft:

- > Die Einsatzgebiete der Farbe, die visuellen Qualitäten und Ordnungsmöglichkeiten, färbende Materialien
- > Farbästhetik – Farbklänge, Farbkontraste, Farbe und Form 2d und 3d, Oberflächenverhalten
- > Emotionale Farbwirkungen, semiotische und kulturelle Bedeutung
- > Kultur- und designgeschichtliche Aspekte zum Thema Farbe
- > Farbwahrnehmung – wahrnehmungspsychologische Funktionen und Phänomene
- > Farbmischung – Prinzipien und technische Verfahren, Bedeutung des Colormanagement
- > Farbsysteme und ihre Anwendung
- > Die physikalischen Voraussetzungen bei Licht und Beleuchtung

### Dozentin

Angela Müller

### Titel der Lehrveranstaltung

Gestaltungsgrundlagen, Atelier „Farbe“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Interfacedesign &gt;

## Design of Physical and Virtual Interfaces

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Reto Wettach

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung findet projektorientiert innerhalb eines vom Lehrenden zu definierendem Themenfeldes statt. Dabei wird die Lehrveranstaltung in folgende Phasen unterteilt: Sensibilisierung: In der ersten Phase geht es darum, das Themenfeld vorzustellen, gemeinsam zu öffnen und den Studenten die Möglichkeit zu geben, selbstständig einen eigenen Themenschwerpunkt zu ermitteln. In dieser Phase werden die Grundlagen in Einzelvorlesungen gelehrt und durch Übungen vertieft. Begriffsklärung: In der zweiten Phase werden die Studenten gemeinsam das Feld kreativ aufrollen und dabei eine Topologie zur Themenstellung entwickeln. Während dieser Phase wird vor allem im Team gearbeitet und dabei das Thema auf einem abstrakten Niveau beleuchtet. Ergänzende Wissensinput finden statt, entweder durch den Lehrenden oder durch Gäste oder in Form von Referate durch die Studenten. Projektumsetzung: In der dritten Phase konzentrieren sich die Studenten auf ihre Projektarbeit. Durch regelmäßige Präsentationen und Korrekturen durch die Gruppe, dem Lehrenden oder durch externe Supervisoren wird eine hohe Qualität der Projektarbeit gewährleistet. Die einzelnen Phasen sind nicht streng voneinandergetrennt zu betrachten, sondern fließen ja nach Gruppenkonstellation oder Themenstellung mehr oder weniger ineinander über. Die Abschlusspräsentation sowie die Dokumentation stellen einen wichtigen Bestandteil der studentischen Arbeit innerhalb der Lehrveranstaltung dar; beides wird durch den Lehren korrigiert.

>>

## Design of Physical and Virtual Interfaces

&gt;&gt;

### Qualifikationsziele

Die Lehre in diesem Fach verfolgt folgende Ziele:

- > **Methodische Kompetenz:** Die Studenten werden in die Lage versetzt, Gestaltungsaufgaben aus dem Fachbereich zu definieren und in sinnvolle Teilaufgaben aufzubrechen. Dabei sollen vor allem die Fähigkeit geschult werden, die Komplexität und das Innovationspotential der Aufgabe zu erkennen und entsprechend zu behandeln. Wichtig ist hierbei auch die Fähigkeit, angrenzende Disziplinen (z.B. Wahrnehmungspsychologie, Betriebswirtschaft) zu identifizieren und in den Entwurfsprozess mit einfließen zu lassen. Künstlerisch-Gestalterische Grundlagen:
- > **Darstellende Kompetenz:** Die Studenten werden in die Lage versetzt, ihre Ideen und Konzepte situationsgerecht darzustellen. Das kann von Scenario-Building über einfach Paper-MockUps bis hin zu funktionierenden Prototypen reichen. Hinzu kommt die Fähigkeit, die Ergebnisse zu inszenieren bzw. präsentieren.
- > **User-Centered Design:** Die Studenten werden in die Lage versetzt, den (zukünftigen) Nutzer in den Gestaltungsprozess mit einzubeziehen.
- > **Evaluationsfähigkeit:** Die Fähigkeit zur kritischen Analyse von existierenden Konzepten und neuen Entwürfen wird genauso geschult wie die Diskursfähigkeit in diesem Fach. **Fachkenntnisse:** Die Studenten sollen nicht nur ein Grundverständnis der relevanten Technologien entwickeln, sondern auch ihre Fähigkeit schulen, neue technologische Entwicklungen auf ihre Verwertbarkeit in diesem Fach zu evaluieren. Des Weiteren werden kunst- und kulturhistorische Kenntnisse wie auch die Bedeutung der sozio-kulturellen Aspekte des Faches vermittelt.

### Lehrinhalte

Die Lerninhalte sind eng an den thematischen Schwerpunkt des Faches geknüpft und leiten sich auf der Komplexität des Themas ab. Neben den themenspezifischen Lehrinhalten spielen die theoretischen und technische Grundlagen eine wichtige Rolle. Dabei wird vor allem auf ein breites Grundwissen zur Computertechnologie und zu Programmierprinzipien erarbeitet. Ansonsten leiten sich die Lehrinhalte von den o.g. Lehrzielen ab.

### Dozent

Prof. Reto Wettach

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Design of Physical and Virtual Interfaces“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Interfacedesign >

## Interaction Design

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Modul beinhaltet eine grundlegende Auseinandersetzung mit den zentralen Themen des Interface- und Interaction-Designs. Ausgehend von einer Reihe von Entwürfen und Experimenten wird die Herangehensweise an gestalterische Probleme im Interaction Design vermittelt. Das Modul ist folgendermaßen strukturiert:

- > Es werden eine Reihe von Kurzaufgaben bearbeitet, die die Bandbreite des Interaction-Designs widerspiegeln.
- > Zu jeder Kurzaufgabe wird eine Einführungsvorlesung gehalten
- > Diskussion des Gestaltungsproblems
- > eigenständige Arbeit der Studenten
- > laufende Korrekturen in der Gruppe und im Einzelgespräch
- > Diskussion von Zwischenergebnissen in der Gruppe
- > Erstellung von Entwürfen und Präsentationen zu den Einzelaufgaben

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, Entwurfsstrategien im Interaction Design gezielt einzusetzen. Die Entwürfe und Konzepte sollen im Hinblick auf grundsätzliche Designprobleme wie auch auf aktuelle Technologien entwickelt werden. Dafür muß sowohl eine grundlegende Auseinandersetzung mit der zu gestaltenden Technologie und den formalen Mitteln stattfinden, als auch ein Verständnis der Situation und des Kontextes entwickelt werden, in dem die Gestaltungsaufgabe steht.

### Lehrinhalte

Das Lehrfeld Interaction Design befasst sich mit der menschlich sinnvollen Gestaltung unterschiedlicher Interaktionsformen – ausgehend von dem jeweiligen soziokulturellen Umfeld als auch von der spezifischen multi-sensuellen Wahrnehmung des Nutzers. Anwendungsbereiche erstrecken sich von dynamischen Medieninhalten und Kommunikationssystemen bis hin zu interaktiven Produktsystemen und den daraus hervorgehenden Dienstleistungen.

### Dozent

Prof. Boris Müller

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Interaction Design“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Interfacedesign >

## Design of Software Interfaces

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

### Prüfungsform/Prüfungsdauer:

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehr- und Lernmethoden folgen dem Ansatz des Forschenden Lernens, der Aktivität, Reflexivität und Kooperation unter den Studierenden fördert. Die Lehrveranstaltung des Moduls umfasst einen Vorlesungsteil (10 Vorlesungseinheiten á 60 Minuten), der eine anwendungsorientierte Einführung in die spezifischen Wissensinhalte, Forschungsfragen und Anwendungsbeispiele der Mensch-Computer Interaktion bietet. Parallel bearbeiten die Studierenden in Zweier-Gruppen ein eigenes Gestaltungsprojekt, mit dem Ziel, das neu erlernte Wissen in konkreten Problemlösungssituationen unmittelbar anzuwenden. In der Regel werden drei Zwischen- und eine Abschlusspräsentation erwartet. Die Veranstaltung des Moduls kombiniert projektorientiertes Forschendes Lernen mit frontaler dozentenzentrierter Wissensvermittlung.

### Qualifikationsziele

Die Qualifikationsziele des Moduls umfassen den Wissenserwerb und die projektnahe Anwendung zentraler Theorien, Modelle und Methoden der Mensch-Computer Interaktion für die Gestaltung menschenzentrierter interaktiver Systeme und Services. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, Nutzeranforderungen an interaktive Systeme und Services zu erheben, Papier- und Interaktions-Prototypen zu gestalten und in einem iterativen Prozess hinsichtlich ihrer Usability und User Experience zu evaluieren.

### Lehrinhalte

Das Modul führt in die theoretischen, methodischen und praktischen Grundlagen der Mensch-Computer Interaktion und der verwandten Themen Human-Centered Design, Usability Engineering & User Experience ein. Die Mensch-Computer-Interaktion umfasst die Analyse, Gestaltung und Evaluation von Informations- und Kommunikationssystemen, inklusive interaktiver Produkte und Services, wobei der Mensch mit seinen individuellen und sozialen Bedürfnissen im Mittelpunkt der Betrachtung steht. Sie bietet Methoden und Verfahren, das Spannungsfeld zwischen einer immer stärker technisierten Umwelt und zunehmenden Informationsüberflutung sowie der daraus resultierenden Überforderung und Unzufriedenheit des Nutzers zu entschärfen.

### Dozent

Prof. Dr. Frank Heidmann

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Design of Software Interfaces“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Interfacedesign &gt;

**Visual Interfacedesign**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Constanze Langer

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung ist in folgende Abschnitte unterteilt: Einführungsvorlesungen, Diskussion möglicher Gestaltungsprobleme, Durchführung mehrerer kleiner Übungen, die verschiedene Aspekte der Thematik illustrieren. Diskussion der Erkenntnisse und Ergebnisse. Auswertung, Zusammenfassung und Präsentation einer Sammlung der erkannten Problemfelder und erarbeiteten Lösungen

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden sollen in der Lage sein, Informationsstrukturen zu begreifen und dynamische Systeme zu konzipieren und darzustellen. Die erworbenen Kenntnisse sollen als Bestandteil des Entwurfsprozesses interaktiver Systeme integriert werden können.

**Lehrinhalte**

Es werden die Grundlagen der Darstellung, interaktiven Verknüpfung und Management komplexer dynamischer Informationszusammenhänge vermittelt, wobei die Perspektive des Benutzers stets im Mittelpunkt steht. Zu den Schwerpunkten dieses Faches zählen die Konzeption von Navigations- und Interaktionsstrukturen, Grundlagen von Informationsverarbeitung, Informationsdesign und Wissensrepräsentation sowie die methodische und didaktische Aufbereitung von Daten in Hinsicht auf Interfaces und Interaction-Prozesse. Mögliche Anwendungen sind jegliche Arten interaktiver Systeme, wobei auch multisensuelle Wahrnehmungsformen und die Wechselbeziehungen von Hard- und Softwaredesign berücksichtigt werden. Anhand von konkreten Situationen und Fragestellungen werden folgende Lehrinhalte vermittelt: Klärung, bzw. Definition der Grundbegriffe von Informationsorganisation, Informations- und Wissensformen, Wissenssystemen, Lernprozessen etc. Grundbegriffe und Zusammenhänge der eingesetzten Technologie (Internet, Datenbanken, XML etc.) Analyse, Konzeption und Darstellung von dynamischen Informationsstrukturen, Navigationsdesign, Visualisierungs- und Präsentationsmethoden zur Darstellung komplexer Strukturen.

**Dozentin**

Prof. Constanze Langer

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachorientierung „Information Architecture and Visualization“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Interfacedesign >

## Advanced Media

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Till Nagel

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Umsetzung
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

- > Einführungsvorlesungen
- > Durch eine Reihe explorativer Übungsaufgaben erlernen Studierende interdisziplinäre Problemlösungsfähigkeiten und erfahren, wie sie experimentell neue Medien einsetzen können.
- > Darauf aufbauend wird in Gruppenarbeit ein Projekt unter einem Dachthema konzipiert, gestaltet und prototypisch umgesetzt. Durch regelmäßige Gespräche und Workshops erhalten die Studierenden während aller Phasen des Designprozesses Kritik und Unterstützung durch den Lehrenden und den Kursteilnehmern.
- > Die Abschlusspräsentation sowie die Dokumentation stellen einen wichtigen Bestandteil der studentischen Arbeit dar.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein,

- > Lösungen für gegebene Fragestellungen unter einem Dachthema zu erarbeiten
- > neu erlangte Kenntnisse in die Projektarbeit einfließen zu lassen.
- > Papier- und Video- Prototypen zu erstellen
- > ihre Designentscheidungen verständlich zu präsentieren und diskursiv zu vertreten.

### Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung findet projektorientiert innerhalb eines vom Lehrenden zu definierendem Themenfeldes statt. Die Lerninhalte sind eng an den thematischen Schwerpunkt des Faches geknüpft und leiten sich auf der Komplexität des Themas ab. Neben den themenspezifischen Lehrinhalten werden im Kurs theoretische und technische Grundlagen vermittelt und die praktische Erweiterung des Gestaltungshorizonts gefördert. Die Themen umfassen u.a. Game-Design, Interaktive Datenvisualisierungen und Infographiken, Social Networks und Web2.0

### Dozent

Till Nagel

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Advanced Media“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Kommunikationsdesign &gt;

## Typografie

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Betina Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Vorlesungen zur Fachtheorie und Schriftgeschichte. Übungen zu unterschiedlichen Feldern der typografischen Gestaltung. Korrekturbesprechungen der Arbeitsergebnisse in Kleingruppen. Satzübungen in der Satzwerkstatt.

### Qualifikationsziele

Einführung in und Vorstellung vom Fachgebiet Typografie und der damit verbundenen Fragestellungen und Problemfelder. Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Typografie wie z. B. die begründete Auswahl von Schriften für unterschiedliche mediale Anwendungen. Kenntnisse historischer, technologischer und gestalterischer Hintergründe von Typografie. Eigenständiger Layoutentwicklung auf der Basis von Gestaltungsrastern und der verantwortungsvolle, leserbezogene Umgang mit Detailtypografie und Satz.

### Lehrinhalte

Vermittlung praktischer typografische Kompetenzen sowie historischer und technischer Entwicklungen der Typografie wie z.B. Klassifikationen von Satzschriften, Schreib- und Satzregeln etc. und deren Anwendung, Layout- und Satzübungen sowie Erweiterung des eigenen typografischen Repertoires.

### Dozentin

Prof. Betina Müller,

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Typografie“ mit wechselnden Themenstellungen



I/2 Fachorientierung &gt; Kommunikationsdesign &gt;

**Typedesign**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Luc(as) de Groot

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung ist in wöchentlich aufeinander aufbauenden Seminaren geplant. Die kontinuierliche Arbeit ist in der Regel in vier z.T. parallel verlaufende Bereiche gegliedert:

1. Geschichte und vergleichende Analyse unterschiedlicher typografischer Systeme;
2. Technische und gestalterische Grundlagen der Typografie;
3. Analyse und Reflektion der Typografie in der konkreten Anwendung
4. Konzeption und konkrete Entwicklung einer niederkomplexen Schrift

Das Seminar basiert in der Regel auf individuellem Arbeiten die Entwurfsarbeit betreffend, Referate und Vorträge können im Team bearbeitet werden.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden sollen zum einen einen umfassenden und differenzierten Überblick über die typografische Gestaltung und deren Bezug zur grafischen Gestaltung erhalten: (Schriftgestaltung (Schriftentwurf, Type Design), Lesetypographie (Basistypographie); Gebrauchstypographie (Werbetypographie, Akzidenztypographie); Corporate Typography (Schrift als Element im Corporate Design sowie in Leit- sowie Informationssystemen); Kunsttypographie (Typo-Design); Web- und Screen-Typographie (Schrift auf digitalen oder holographischen Benutzeroberflächen); Animationstypographie (Typographie im Bewegtbild, Schrift in Bewegung, Schriftanimation); Plastische Typographie (Schrift im dreidimensionalen Raum).

Darüber hinaus sollen die Studierenden an der konkreten Entwicklung einer Schriftfamilie für die Komplexität und die Differenzierungen der Detailtypografie und deren formalen und technischen Interdependenzen sensibilisiert werden.

**Lehrinhalte**

1. Schriftgeschichte; Klassifikation von Druck- und Screenschriften
2. Das Wissen über Betrachtungs- und Lesegewohnheiten;
3. Die ästhetische, künstlerische und funktionale Gestaltung von Buchstaben, Satzzeichen, Sonderzeichen und Schriften sowie deren Anwendungen in Druckwerken, in digitalen Medien und im dreidimensionalen Raum;
4. Die visuelle Gestaltung einer Schrift – vom Differenzierungsgrad und Umfang an einer Einführungsveranstaltung orientiert
6. Die grundlegenden Kenntnisse zur Programmierung einer Schrift.

**Dozent**

Prof. Lucas de Groot, Hans-Jörg Willhuhn

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachorientierung „Typedesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Kommunikationsdesign >

## Grafikdesign

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Lex Drewinski

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Learning by watching and learning by doing: Vorlesungen zum Thema des gegenwärtigen Designgeschehens (Designportraits, aktuelle Designpräsentationen, Designwettbewerbe usw.). Die Lehrmethode basiert auf einer Konfrontation des studentischen Schaffens mit dem gegenwärtigen internationalen Geschehen in der Printmedienlandschaft. Diese Methode hat zum Ziel, die Studierenden zu motivieren, mit Hilfe des experimentellen und individuellen Denkens das Vorhandene zu übertreffen. Sie wird durch die Pflichtteilnahme des Studierenden an aktuellen Studenten-Design-Wettbewerben unterstützt.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, eine Gestaltungsaufgabe konzeptionell und visuell zu erfassen. Mittels 2D-Techniken zu entwickeln, darzustellen und zu realisieren. Die Ergebnisse der Aufgabe in Form von druckfertigen Entwürfen sichtbar zu machen. Begleitend die Arbeit entsprechend zu präsentieren, verbal zu kommentieren und digital dokumentieren.

### Lehrinhalte

Mit Hilfe von fiktiven und realen (z.B.: Wettbewerbe) Übungen werden grundlegende Aspekte aus dem Bereich Grafik / Design vermittelt, visualisiert und analysiert.

### Dozent

Prof. Lex Drewinski

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Grafikdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Kommunikationsdesign >

## Illustration

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Hans-Jörg Kotulla

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Übungen zu unterschiedlichen Themenbereichen in verschiedenen illustrativen Techniken münden in eine komplexe Aufgabenstellung, wahlweise in Verbindung mit typografischer Gestaltung (experimentelles Buch, Objekte mit illustrativem Charakter, Comic, Werbung, Plakat, Animation usw.) Besonderer Wert wird auf eine experimentelle Herangehensweise gelegt. Diskurs, ständige Korrektur zu Teilergebnissen

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen sich durch eine experimentelle Herangehensweise illustrative Gestaltungsmöglichkeiten im kritischen Exkurs erschließen. Sie sollen in der Lage sein, zu unterschiedlichen Themenbereichen illustrative Ideen zu entwickeln und zu realisieren. Es werden Grundlagen für die Ausprägung eines persönlichen illustrativen Stils gelegt.

### Lehrinhalte

Erarbeitung einer in stilistischer Hinsicht eigenständigen illustrativen Serie, in Verbindung mit typografischer Gestaltung werden komplexe Aufgaben gelöst; wahlweise experimentelles Buch, Plakat, Booklet, Comic, Objekte usw.; betreute Teilnahme an Wettbewerben.

### Dozent

Prof. Hans-Jörg Kotulla

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Illustration“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Kommunikationsdesign &gt;

**Fotografie**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	Begleitend: 14W2D-FL (Werkstatt 2D, Fotolabor/-studio)
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Wiebke Loeper

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Das Seminar findet einmal pro Woche statt und jede Veranstaltung beginnt mit Hinweisen auf aktuelle Ausstellungen oder Veröffentlichungen und dem Austausch darüber. Im Anschluss daran liegt das Hauptaugenmerk auf den Bildbesprechungen der entstandenen Fotografien der Studierenden. Hierbei lernen die Studierenden, Bilder einzuschätzen und sich zu formulieren. Sie geben und bekommen Feedback zu gestalterischen, technischen und inhaltlichen Fragen. Die Lehrende referiert über wichtige Positionen der Fotografegeschichte Bezug nehmend auf technische, gestalterische und inhaltliche Fragestellungen. Erweitert wird dies durch studentische Referate (Pro&Contra), die der eigenen Positionierung dienen. Mindestens einmal im Semester findet ein Ausstellungsbesuch, Künstlergespräch oder Gastvortrag statt.

**Qualifikationsziele**

- > visuelle Kompetenz des Lesens und Bewertens von Bildern
- > kommunikative Kompetenz (Erlernen des Sprechens über Bilder)
- > technische und gestalterische Kompetenz zum Erstellen und Nutzen von fotografischen Bildern
- > persönliche Kompetenz (Erkennen eigener Stärken und Schwächen und damit Entwicklung einer eigenen Vorstellung des späteren Berufs, z.B. BildredakteurIn, Art DirectorIn, FotografIn etc.)

**Lehrinhalte**

Der Kurs zielt auf die Schulung des Sehens und die Beobachtung des Lichtes. Thema ist die bewusste Wahl fotografischer Mittel:

- > Aufnahmeformate, Aufnahmetechniken
- > Schärfe/Unschärfe, Schärfeverlauf
- > Tonwerte, Kontrast, Lichtführung
- > Farbe, Lichttemperaturen (Kunstlicht/Tageslicht)
- > Ausgabetechniken (Filmentwicklung, analoges Vergrößern s/w, digitaler kalibrierter Workflow bis zum Ausdruck bzw. der Ausbelichtung)

Zum Verständnis werden beispielhafte Positionen aus der Fotografegeschichte vorgestellt. „Was ist ein gutes Bild? ... und was macht dessen Zauber aus?“ sind die zentralen Fragen des Kurses und der gemeinsamen Bilddiskussionen.

**Dozentin**

Prof. Wiebke Loeper

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachorientierung „Fotografie“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Kommunikationsdesign &gt;

**Advertising Design**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Jutta Simson

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Grundlegende Fragestellungen für den Themenbereich Kommunikationsdesign/ Advertising Design. Die Schwerpunkte liegen in der Analyse des gestellten Themas, im Einüben assoziativer Methoden und in der Formulierung entsprechender Konzeptionen. Dies aber nicht nur in der theoretischen Auseinandersetzung, sondern auch in der praktischen Umsetzung, der Gestaltung, wobei die verschiedenen ästhetischen Mittel auf ihre optimale Anwendung hin überprüft werden.

**Qualifikationsziele**

Ziel ist es, auf konzeptioneller Grundlage durch bewusste und entschiedene Wahl der eingesetzten ästhetischen Mittel hohe Designqualität zu erreichen, die aufgrund der gemachten Erfahrungen und gewonnenen Erkenntnisse die Studierenden befähigen, im weiteren Studienverlauf eigenständige Entscheidungen zu fällen.

**Lehrinhalte**

- > Am Beispiel einer Produktentwicklung und Werbung (Kampagne):
- > Analyse des vorgegebenen oder selbsterarbeiteten Briefings (Kundenanalyse);
- > Konkurrenzanalyse, grundlegender Vergleich unterschiedlicher Kampagnenstrategien;
- > Entwicklung eigenständiger Aussagen, Reflektion;
- > Festlegung eines Markenimages, eines Markencharakters;
- > Verbalisierung aller Arbeitsschritte (Begründungszwang);
- > Dokumentation; Präsentationsformen.

**Dozentin**

Prof. Jutta Simson

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachorientierung „Advertising Design“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Kommunikationsdesign >

## Corporate Design

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Seminar findet einmal wöchentlich statt. Die erste Hälfte des Semesters schafft die theoretischen Grundlagen und ist geprägt von Vorlesungen mit anschließenden Diskussionen über das Corporate-Identity-Modell nach Birkigt/Stadler sowie aktuellen Rechercheprojekten zu CD-Fragestellungen. Die zweite Hälfte wird bestimmt von einem Stegreifentwurf mit Recherche, Entwurf, visueller Argumentation, Optimierung und Präsentation.

### Qualifikationsziele

- > Kognitive Kompetenz: Erkennung von Gestaltungselementen und -methoden
- > Kommunikativ-strategische Kompetenz: Problembenennung und Vertretung von Gestaltungsentscheidungen
- > Technisch-handwerkliche Kompetenz: Entwicklung einfacher CD-Systeme
- > Persönliche Kompetenz: Identifizierung individueller Neigungen und Talente

### Lehrinhalte

- > Grundlagen der Corporate Identity (Birkigt/Stadler/Funck)
- > Grundlagen der Semiotik/Gattungen von Markenzeichen
- > CD als System: Zusammenspiel von Elementen, Methoden und Medien
- > Entwurf, Ideenentwicklung und Visualisierung
- > Reflektion und Präsentation

### Dozent

Prof. Matthias Beyrow

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Corporate Design“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Kommunikationsdesign >

## Motion Graphics

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Dufke

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Der Kurs organisiert sich in der Form eines praxisbezogenen Studienprojekts in Kombination mit Vorlesungen und Übungen. Die Vorlesungen dienen der systematischen Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse, die Übungen dienen der Anwendung des vorgetragenen Stoffs und der Einübung der methodischen und instrumentellen Fertigkeiten. Das Lernen durch Erfahrung steht in Form gestalterisch-experimenteller Projektarbeit im Vordergrund.

Projektthemen ergeben sich sowohl durch Kooperationsprojekte mit Partnern aus Wirtschaft, Forschung und Kultur, Unterhaltungs- und Informationsindustrie als auch durch experimentelle Aufgaben jenseits konventionalisierter Anwendungsbereiche. Die Lehre wird durch multimediale und telematische Lehr- und Lernformen unterstützt, z.B. durch den Einsatz von telekooperativen Lernsystemen (eLearning). Die Rolle der Lehrenden als Lernmoderatoren wird gestärkt, unterstütztes Selbstlernen gefördert. In der Bearbeitung von Übungsaufgaben sollen die Studierenden zeigen, dass sie den Lehrinhalt bei der Lösung theoretischer oder praktischer Aufgaben umsetzen können. Referate dienen der zusammenhängenden Bearbeitung eines individuellen Themas, das einzelne Aspekte der Lehrveranstaltung behandelt. Die Ergebnisse der Bearbeitung werden in einer Lehrveranstaltung vorgetragen und diskutiert. Übungsaufgaben und Referate können von mehreren Studierenden gemeinsam bearbeitet werden. Hierbei muss die individuelle Leistung der einzelnen Studierenden erkennbar und bewertbar sein. Zum Ende findet eine Präsentation der Projektergebnisse mit angeschlossenem Kolloquium statt. Alle Übungsaufgaben, Entwurfsarbeiten und Projektergebnisse werden in einer Dokumentation von den Studierenden zusammengefasst.

>>

## Motion Graphics

&gt;&gt;

### Qualifikationsziele

Die Lehre in diesem Fach verfolgt grundsätzlich drei Ziele: Methodische und instrumentelle Kompetenz: Es gilt, methodische und instrumentelle Kompetenz in der Handhabung aktueller Medientechnologie zu entwickeln. Hohe Priorität hat daher die Aneignung medientechnischer (z.B. Labor- und Studiopraxis) und mediengestalterischer Orientierung (z.B. Interfacegestaltung, Usability, Bewegtbild-dramaturgie, Erzähltechniken zeitbasierter und interaktiver Medien) in Verbindung mit experimentell-kreativer Arbeit. Teamfähigkeit: Das Seminar soll die in der beruflichen Praxis geforderte Fähigkeit zur Arbeit in heterogenen Gruppen vermitteln und kommunikative/kooperative Prozesse mit Anwendern und Benutzern multimedialer Systeme sowie mit Experten anderer Disziplinen fördern. Scalability: Es gilt jedoch, nicht nur heutiges technologisches Know-how zu vermitteln, sondern auch das Potential zu entwickeln, mit den Medientechnologien von morgen in Soft- und Hardware zu arbeiten. Dies bedarf kreativer Gestalter, die zwar mit aktuellem technischen Praxiswissen die Hochschule verlassen, sich aber auch zukünftig zwischen den immer mehr verkürzenden technologischen Entwicklungszyklen mit gestalterischer Lust und Neugierde zu bewegen wissen. Ziel ist also die autonome Skalierbarkeit von Wissen sowie die Fähigkeit, sich auch in der Berufspraxis weiterzubilden. Dies ist nicht nur ein Gebot des Arbeitsmarktes, sondern auch der wissenschaftlichen und künstlerischen Erkenntnisgewinnung. Alle drei Lernziele gelten sowohl hinsichtlich einer eventuellen Konzentration auf dieses Fach im Hauptstudium als auch für jene Kommunikations- oder Produktdesigner, die eine Fachspezialisierung in anderen Gestaltungsfächern suchen und Bewegtbild-Anwendungen nicht primär, sondern lediglich mittelbar (z.B. zwecks Wettbewerbs- und Entwurfspräsentationen, Portfolios etc.) entwickeln wollen.

### Lehrinhalte

Im Rahmen eines Semesterprojektes wird ein Motion Graphics-Format konzipiert und prototypisch umgesetzt. Im Vordergrund steht das exemplarische, problemlösende und konzeptionelle Lernen an Hand aller Phasen einer Motion Graphics-Produktion (Konzeption, Entwurf, Planung, Produktion, Distribution und Evaluation). Im Grundstudium liegt hierbei der Schwerpunkt auf der Studio- und Laborpraxis. Konzeption und Entwurfsmethodik: Grundlagen der Konzeption und Entwurfsmethodik, Entwicklung und Analyse projektspezifischer Dramaturgien und Strukturen, Metaphern, Szenarien und Fiktionen, Plot- und Break-Points, Pre- und Reloads, Visualisierung- und Notationssysteme (Drehbuchentwicklung, Storyboards, Navigationsdiagramme, Flowcharts, Prototyping-Tools, etc.) Projektplanung/-management: Grundfragen der medienübergreifenden Gestaltung, Grundlagen der Projektplanung, Produktion, Grundlagen der Produktion, Studio- und Laborpraxis: technische Grundlagen der verschiedenen Medienplattformen, Grundlagen-/Fachpraxis Bewegtbild, Grundlagen-/Fachpraxis der digitalen On- und Offline-Medien (insbesondere interaktiver Systeme), Grundlagen-/Fachpraxis Multimedia, Distribution & Delivery: Grundlagen der Distribution, Erfolgsauswertung: Grundlagen der Evaluation

### Dozent

Prof. Klaus Dufke

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Motion Graphics“ mit wechselnden Themenstellungen



I/2 Fachorientierung > Kommunikationsdesign >

## Digitale Medien

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Krohn

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die kontinuierliche Arbeit in den wöchentlich aufbauenden Seminaren ist in der Regel in vier z.T. parallel verlaufende Bereiche gegliedert: technische und gestalterische Grundlagen digitaler Medien (Vorlesung / Vorträge); Recherche, Analyse und Konzeption zur konkreten Gestaltungsaufgabe; Erarbeitung von methodischen und theoretischen Ansätzen mediendigitaler Designpraxis (Übungen/Referate); praktische Ausarbeitung der Gestaltungsaufgabe mit ständigem Begründungszwang und individueller Betreuung. Das Seminar umfasst in der Regel teambezogenes wie auch individuelles Arbeiten.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden erfahren und entwickeln grundlegende Arbeitsformen und Methoden für die Bewältigung von Gestaltungsaufgaben im Bereich digitaler Medien. Insbesondere sollen Kompetenzen im adäquaten und innovativen Einsatz digitaler Gestaltungswerkzeuge und ihrer digitalen Formate erworben werden. Neben technischen, digitalen und gestalterischen Inhalten werden Präsentationsformen und Kommunikationsstrategien vermittelt. Lernziel ist es, auf der Basis einer konzeptionellen Grundlage eine bewusste und begründete Wahl der eingesetzten mediengestalterischen Mittel zu treffen. Das grundlegende Verständnis und die erworbene Anwendungspraxis digitaler Gestaltung gelten als Basis für die Bewältigung komplexer mediengestalterischer Aufgaben und Projekte im weiteren Verlauf des Studiums.

### Lehrinhalte

Das Lehrangebot vermittelt Konzeptions- und Entwurfsgrundlagen in der Gestaltung digitaler Medien. Die semesterweise wechselnden Themen sind konkrete, minder-komplexe Gestaltungsaufgaben auf der Basis eines digitalen Medienformats, wie z.B. Web-Site, mobile App, eBook, Informationssystem u.v.m. Inhalt der Veranstaltung ist die Konzeption und der Entwurf digitaler Medien innerhalb eines Medienformats. Grundlegende Methoden und technisch-gestalterisches Wissen über Interfacedesign, Interaktionsdesign, Informationsarchitektur, Softwareergonomie, Screendesign, User-Centered-Design werden in den jeweiligen Projektphasen konkret am Beispiel thematisiert, vermittelt und im eigenen Projekt angewandt. Ziel ist die Präsentation eines umfassend dokumentierten, digitalen Prototypen.

### Dozentin

Prof. Matthias Krohn

### Titel der Lehrveranstaltung:

Fachorientierung „Digitale Medien“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Produktdesign >

## Produktdesign

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Jörg Hundertpfund

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung beginnt mit einer einwöchigen Assoziationsphase. Daran anschließend folgt die Markt- und Technologieanalyse, meistens ebenfalls innerhalb einer Woche. Drei bis vier Wochen sind der Erarbeitung möglichst vieler alternativer Ideen gewidmet, aus denen dann in zwei Wochen drei Konzepte weiter ausgearbeitet werden. Der daraus ausgewählte endgültige Entwurf wird im verbleibenden Rest des Semesters bis ins Detail ausgearbeitet und sowohl zeichnerisch als auch im Modell dargestellt. Alle Problemlösungsschritte werden individuell »in front of the class« präsentiert und in einer schriftlich / bildlichen Dokumentation festgehalten.

### Qualifikationsziele

Grundsätzliches Anliegen ist es den Studierenden das Thema Produktdesign in all seinen Facetten und Auffassungen vorzustellen. Die Veranstaltung ist propädeutisch angelegt und versteht sich als Einführungsveranstaltung für alle anderen relevanten Fächer. So werden auch die grundlegenden Techniken der Gestaltentwicklung und Designkommunikation, gemeint sind vor allem »handwerklichen« Fähigkeiten wie Zeichnen, Modellbau und verbale Präsentation vorgestellt und in Ansätzen geübt. Dabei sollen die Studierenden lernen, eine Produktdesignaufgabe sinnvoll in der Planung zu strukturieren und innerhalb der jeweils vorgegebenen Zeit die ästhetisch-semantische Aussage, die technische Machbarkeit, die kontextuellen Bedingungen (Nutzer, Markt, Gebrauch, etc) angemessen zu berücksichtigen. Verschiedene Kreativitätsmethoden werden erprobt, individuelle Problemlösungskompetenz und die erarbeitet.

### Lehrinhalte

Einfache Gestaltungsprobleme werden zunächst analysiert und strukturiert. In freien Assoziationen sollen dann zwei- und dreidimensionale, technisch niederkomplexe Form- und Konstruktionskombinationen für die angestrebten Formaussagen erarbeitet werden. Mit Hilfe dieses »Formvokabulars« und nach Analyse der Technik und des Marktes sowie der ergonomischen Gegebenheiten soll dann die endgültige Gestalt gefunden und als Modell in endgültigem Finish präsentiert werden.

### Dozent

Prof. Jörg Hundertpfund

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Produktdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Produktdesign >

## Produkt-/Umweltdesign

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Walter Hardt

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in drei Semesterabschnitte gegliedert: 1. Theoretische Grundlagen, 2. Ideenentwicklung, 3. Detaillierung, Modellbau und Dokumentation. Die Lehrveranstaltung findet wöchentlich statt. Im ersten Semesterabschnitt finden die Veranstaltungen mit der gesamten Seminargruppe statt, danach in Kleingruppen mit max. 5 TeilnehmerInnen. Die Synergie wird durch regelmäßige Zwischenpräsentationen der gesamten Seminargruppe sicher gestellt. Mit einer umfassenden öffentlichen Präsentation und Dokumentation der Arbeitsergebnisse wird die Lehrveranstaltung.

### Qualifikationsziele

Vor dem Hintergrund konkreter öffentlicher Themenstellungen soll die Fähigkeit des „Gestaltens für die Gesellschaft“ und das Bewusstsein für die Unterschiedlichkeit der Design-Nutzer resp. der Design-Betroffenen gefördert werden.

### Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltungen im Modul Fachorientierung bieten einerseits die Möglichkeit einer Studiengang übergreifenden Orientierung in den verschiedenen Fachdisziplinen und andererseits der Orientierung in den fach verwandten Disziplinen. Das Lehrangebot zur Fachorientierung Produkt- und Umweltdesign soll die Studierenden für Fragen des öffentlichen Designs und für gesellschaftlich relevante Problemstellungen sensibilisieren. Hierzu zählen unter anderem frei gewählte Themenstellungen aus den Bereichen Ökologie, Ergonomie und Arbeitswelt, Public Design und Universal Design. Die Studierenden sollen befähigt werden, Problemstellungen zu recherchieren, zu analysieren und ihre Entwurfsarbeit auf den erkannten Defiziten aufzubauen. Neben der Entwicklung von analytischen Fähigkeiten und Ideenentwicklung stehen Visualisierung, Modellbau, Dokumentation und Präsentationstechniken im Mittelpunkt der Lehrveranstaltungen.

### Dozent

Prof. Walter Hardt

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Produkt- und Umweltdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung &gt; Produktdesign &gt;

**Industrialdesign**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Hermann Weizenegger

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die weit gehend selbständige Arbeit steht in diesem Projekt im Vordergrund. Wie in der Designpraxis sollen die einzelnen Arbeitsschritte jeweils dem Auftraggeber präsentiert und dieser damit in die Entscheidungsfindung einbezogen werden. Prozesse sind nachvollziehbar darzustellen, Lösungen überzeugend zu begründen. Dazu gehört die perfekte Beherrschung des Handwerkzeuges: Zeichnungen, Fotografie, Multimedia, Computerdarstellungen und natürlich manuellen wie digitalen Modellbau. Als Ergebnis bewertet wird eine Lösung des gegebenen Problems in Form eines Modells und einer Dokumentation.

Im ersten Teil des Projektes erfolgt die Recherche und der Besuch von Herstellungsbetrieben. Im weiteren Verlauf werden Konzepte/Grobentwürfe individuell erarbeitet und Arbeitsstände in der Gruppe besprochen und bewertet. Der zweiten Projektteil, der Ausarbeitung des Entwurfs, ist in Form von Einzelkonsultationen organisiert. Im Rahmen dieser individuelleren Betreuung wird entwurfsbezogen gestalterische, technologische aber auch handwerkliche Unterstützung in Form von Werkstättenbetreuung geboten.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden lernen Sicherheit im Einsatz ihrer Kreativität und in Planung und Durchführung von Designprozessen. Eigene Schwerpunkte können gesetzt und Schwächen aufgearbeitet werden. Klare und überzeugende Argumentation und Präsentation sind in der Verteidigung von Ideen gefordert, zwei- und dreidimensionale Darstellungen der Entwürfe sollten professionellen Ansprüchen standhalten können. Im jedem Kurs wird eine Herstellungsverfahren intensiv beleuchtet und untersucht, mit dem Ziel ein breites Spektrum an technologischen Verfahrenstechniken sich anzueignen. Sie sollen im späteren Entwurf das geeignete Material zum Einsatz bringen und ihr Entwurfsvokabular quantitativ und qualitativ erweitern. Geschult sollen auch die kommunikative Fähigkeiten, wie die Kommuniziere ich meinen Entwurf zu einem Handwerker oder einen Ingenieur, was sind die adäquate Mittel, wie technische Zeichnung, 3 D Files, etc., dazu, um ein erfolgreiches Ergebnis und wenig Fehler in der Produktion zu erzielen.

&gt;&gt;

## Industrialdesign

>>

### **Lehrinhalte**

Das Lehrangebot richtet sich an Studierende des ersten Studienabschnitts und vermittelt Entwurfsgrundlagen mit dem Schwerpunkt ein technologisches Wissen sich anzueignen. Komplexe Gestaltungsprobleme werden mit den bisher erlernten Methoden analysiert und strukturiert, der Designprozess mit den einzuhaltenden Terminen eingehend geplant. In der Regel werden Herstellungsbetriebe besucht, analysiert und ein Entwurfskonzept aus dem Kontext der Technologie erarbeitet. Einen breiten Raum nimmt die Materialuntersuchung ein, d.h. wie lassen sich Materialien verarbeiten, was sind ihre Materialeigenschaften und mit welchen Technologien lassen sie sich verarbeiten und welche Kriterien für eine adäquate Serienproduktion müssen erfüllt werden.

Ziel der Lehrveranstaltung ist, der sichere Umgang mit seinen ihm zur Verfügung stehenden Gestaltungsrepertoires, welches sich aus Zeichnungen, 2D- und 3D Computerdarstellungen, einfachen ad-hoc Modellen, Modellbau zusammensetzen kann. Im Ergebnis werden in der Regel werden als Kursergebnis Prototypen in der Zusammenarbeit von den recherchierten Manufakturen, Fabriken entwickelt.

### **Dozent**

Prof. Hermann Weizenegger

### **Titel der Lehrveranstaltung:**

Fachorientierung „Industriedesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Produktdesign >

## Raum-/Ausstellungsdesign

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Detlef Saalfeld

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in 1- bis 2-wöchige aufbauende Seminare gegliedert. Jedes Seminar schließt mit einer Hausaufgabe ab und beinhaltet eine 1- bis 2-stündige Vorlesung, Besprechung bzw. Korrektur der Arbeitsteilerggebnisse mit anschließender Diskussion und Briefing der weiteren Arbeitsschritte. Der methodische Ansatz basiert im wesentlichen auf interaktivem Lernen. Die unterschiedlichen Arbeitsergebnisse der einzelnen Studierenden werden den Seminarteilnehmern präsentiert, kommentiert und anschließend diskutiert (verteidigt), zum einen als Übung des persönlichen Ausdrucks, zum anderen, um die unterschiedlichen Konzeptionen, Gestaltungsansätze und Lösungsvorschläge der Mitstudierenden die Qualität des eigenen Beitrags in Form und Inhalt zu reflektieren und einschätzen zu lernen. Die Teilergebnisse sind als »Lösungsweg« des Designprozesses zu dokumentieren und integrativer Bestandteil der Bewertung der Projektarbeit.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein: Gestaltungsaufgaben konzeptionell zu erfassen und zu beschreiben mittels 2D- und 3D-Techniken zu entwickeln und darzustellen die Ergebnisse zu präsentieren und zu dokumentieren.

### Lehrinhalte

Der Schwerpunkt der Einführungsveranstaltung Innenraum- und Ausstellungsdesign ist das Kennenlernen der Bandbreite verschiedener Ausstellungstypen (von Messepräsentationen bis hin zu kulturhistorischen Ausstellungen) und den damit verbundenen Anforderungen an das Design. Interdisziplinarität ist dabei eine der Grundvoraussetzungen, den umfassenden Gestaltungsaufgaben des Ausstellungsdesigns und seinen Arbeitsbereichen von der Einladungskarte bis zur Raumgestaltung gerecht zu werden. Dabei geht es um die Erfassung konzeptioneller Überlegungen sowie umsetzungsrelevanter Techniken:

Analysieren realisierter Präsentationen; Beschreibung (textlich), Darstellung (Grundrisse/Skizzen), Darstellung 2D/3D, Einführung in 2D Layout, Einführung in 3D Layout, Einführung in 2D-/3D-Werkzeuge, Einführung in didaktische Systeme, museale Konzepte, Konzeption und Entwurf einer Präsentation, Realisierung-Präsentation-Dokumentation

### Dozent

Prof. Detlef Saalfeld

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Raum- und Ausstellungsdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

I/2 Fachorientierung > Produktdesign >

## Produktdesign mit digitalen Medien

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 135 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Fachorientierung [I/2], Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Umsetzung

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in wöchentlich aufbauenden Seminaren organisiert und wird in der Regel in Kombination mit einer relevanten Lehrveranstaltung aus der Modulgruppe „Werkstattpraxis“ (z.B. Werkstatt 3D Digitaler Modellbau [14W3D-DM], Werkstatt 4D Software/CAD [14W4D-SC]) angeboten. In diesen Kursen werden digitale Technologien oder CAD-Software vermittelt, während im Seminar ein eigener Entwurf erarbeitet wird. Die Erarbeitung des Themenbereichs erfolgt zu Beginn des Projektes in Gruppengesprächen. Dazu werden Teilaufgaben/Recherchethemen unter den Studierenden verteilt und im Seminar zusammengetragen. Die Konzepte/Grobentwürfe werden dann individuell oder in kleinen Gruppen erarbeitet und Arbeitsstände in der Gruppe besprochen. Zur Erarbeitung und Überprüfung sind die Studierenden angehalten, an einfachen Schaum- und ggf. Funktionsmodellen zu arbeiten. Der zweite Projektteil, der Ausarbeitung des Entwurfs, ist in Form von Konsultationen in kleinen Gruppen oder Einzelkonsultationen organisiert. Im Rahmen dieser individuelleren Betreuung wird entwurfsbezogen gestalterische, technologische aber auch handwerkliche Unterstützung angeboten.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln eine grundlegende Vorstellung von Ablauf und Gliederung von Gestaltungsprojekten. Sie sollen insbesondere lernen, den adäquaten Einsatz der zur Verfügung stehenden Mittel und Werkzeuge zu reflektieren und zu entscheiden. Darüber hinaus werden handwerkliche Fertigkeiten, technologisches und gestalterisches Wissen sowie Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten geschult. In Bezug auf die digitalen Werkzeuge erfahren die Studierenden einen Überblick über deren Möglichkeiten und Grenzen im Gestaltungsprozess.

### Lehrinhalte

Das Lehrangebot richtet sich an Studierende des ersten Studienabschnitts und vermittelt Entwurfsgrundlagen im Zusammenwirken von analogen und digitalen Werkzeugen. Die semesterweise wechselnden Themen sind produktorientiert, die Lehrveranstaltung ist aber offen für Studierende aus allen Gestaltungsstudiengängen. Inhalt der Lehrveranstaltung ist die Konzeption und der Entwurf einfacher Produkte innerhalb eines vorgegebenen Themenbereichs. Dabei werden exemplarisch die gängigen Projektstufen einer Produktentwicklung durchlaufen. Insbesondere wird der adäquate Einsatz analoger und digitaler Werkzeuge in den jeweiligen Projektphasen thematisiert.

### Dozent

Prof. Nils Krüger

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachorientierung „Produktdesign mit digitalen Medien“ mit wechselnden Themenstellungen

I/3 Theorie &gt;

**Design- und Medientheorie**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	2
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 22,5 Std. Präsenzstudium, 157,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [I/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Funke

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 75% Recherche/Analyse/Referat
- 25% Präsentation/Dokumentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Teilnehmer analysieren ein selbst gewähltes Design-Objekt (ein Produkt oder ein Kommunikationsmittel) hinsichtlich seiner Faszinationskraft und seiner Designqualität auf der Grundlage verschiedener designtheoretischer Konzeptionen. Der Kurs findet als wöchentliche Lehrveranstaltung statt. In Vorlesungen werden Theorien vorgestellt, die im Seminar diskutiert werden. Die Kursteilnehmer führen einzeln oder in kleinen Gruppen die Analyse selbständig durch. Die Arbeitsschritte werden gemeinsam von allen Kursteilnehmern diskutiert. Zur Evaluation von Systematik und Ergebnissen werden die Ausgangstheorien und Methoden der empirischen Sozialforschung angewandt. Die Darstellung der Analyseergebnisse erfolgt durch die Kursteilnehmer selbständig. Die Analyse-Ergebnisse werden in einer 7-minütigen Zwischen- und einer 3-minütigen Endpräsentation vorgestellt sowie als Dokumentation online publiziert. Die LV versteht sich auch als Präsentations- und Dokumentationsübung.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig designrelevante Objekte hinsichtlich unterschiedlicher Bedeutungen und hinsichtlich der Mittel, diese Bedeutungen zeichenhaft im Gegenstand vermittelten Kommunikationsprozess umzusetzen, zu analysieren, zu systematisieren und zu diskutieren. Dazu werden verbale und bildliche Argumentationen entwickelt. Relevante Theorien sollen verstanden und als Grundlage für die Analysesystematik angewandt werden. Die Analyseergebnisse werden schriftlich und mittels Bildmaterial in verständlicher und gut gestalteter Form dokumentiert.

&gt;&gt;



## Design- und Medientheorie

&gt;&gt;

**Lehrinhalte**

Design als Bedeutungsarbeit und soziale Verständigung. Vorlesung und Seminar zu Grundrelationen der Wahrnehmung und Deutung der Formen von Produkten und Kommunikationsmitteln, deren Gebrauch in der Kommunikation der Menschen heute und in der Vergangenheit sowie zu Design-Strategien und Design-Ideologien. Unter Einbeziehung verschiedener Theorien (Semiotik, Kommunikationstheorie, Handlungstheorie, spezielle Designtheorien) wird ein Designgegenstand hinsichtlich der von ihm vermittelten Informationen untersucht. Dabei werden grundlegende Fragen der Darstellung von Bedeutungen in wahrnehmbaren Gestalten industrieller Artefakte erörtert. Der begrifflich-analytische Rahmen und die Grundsätze der zu verwendenden Methoden werden aus den herangezogenen Theorien entwickelt.

- > Erarbeitung einer Analysesystematik
- > Ausführung der Analyse
- > Evaluation der Analysesystematik
- > Überarbeitung der Analyse
- > Evaluation der Analyseergebnisse
- > Darstellung der Analyseergebnisse
- > Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse

**Dozent**

Prof. Dr. Rainer Funke

**Titel der Lehrveranstaltung:**

Theorie „Designtheorie“ mit wechselnden Themenstellungen

I/3 Theorie >

## Designgeschichte

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	2
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 22,5 Std. Präsenzstudium, 157,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [I/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Marion Godau

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

75% Recherche/Analyse/Referat oder Entwurf

25% Präsentation/Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung wird in Seminarform angeboten. Sie gliedert sich in theoretischen Input und seine Reflektion (z.B. Vorlesungen, das Studium historischer Texte, Analysen von zwei- und dreidimensionalen Artefakten) und praktische Übungen (etwa in Form von Projektarbeit oder studentische soziokulturelle Untersuchungen). Die Studierenden arbeiten selbständig und in kleinen Gruppen. Jeder Student / jede Studentin fertigt einen Beitrag nach adäquaten wissenschaftlichen, didaktischen oder gestalterischen Methoden. Die Beiträge sollen entsprechend des im Fach Design üblichen Standards gestaltet sein und in einem ausgewogenen Verhältnis von Bild- und Textmitteln stehen.

### Qualifikationsziele

Für ihre zukünftigen gestalterischen Berufe soll den Studierenden ein Basisverständnis für Design im gesellschaftlichen Kontext vermittelt werden, so etwa der Zusammenhang zwischen politischen, wirtschaftlichen, sozialen oder technischen Veränderungen und dem gestalterischen Ausdruck von Produkten. Ziel des Moduls ist es, dass die Studierenden durch die Beschäftigung mit Design-, Kunst- und Kulturgeschichte unmittelbare Erkenntnisse für ihre eigene Design-Arbeit gewinnen, in dem sie z.B. für gesellschaftliche Veränderungen sensibilisiert werden und ihre Arbeit als Produkt und gleichzeitigen Ausdruck dieser gesellschaftlicher Dynamik einzuschätzen lernen

### Lehrinhalte

Im Mittelpunkt des Moduls steht die Auseinandersetzung mit der historischen Dimension von Design und seinen angrenzenden Disziplinen. Von der Industrialisierung bis heute werden anhand ausgewählter Beispiele Bedingungen und Konsequenzen gesellschaftlicher Veränderungen und ihr Einfluss auf die Gestaltung von Produkten und Artefakten beleuchtet. Meilensteine in der Designentwicklung (so etwa das Bauhaus oder die Postmoderne) werden ebenso behandelt wie ihre Pendanten in Kunst und Architektur (Neue Sachlichkeit, International Style...).

### Dozentin

Prof. Marion Godau

### Titel der Lehrveranstaltung

Theorie „Designgeschichte“ mit wechselnden Themenstellungen

I/3 Theorie &gt;

**Designmanagement**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	2
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 22,5 Std. Präsenzstudium, 157,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [I/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

75% Recherche/Analyse/Referat oder Copy-Strategie

25% Präsentation/Dokumentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Zusammenspiel von theoretischem Input und praktischem Arbeiten der Studenten, bei dem sie mit dem erlernten theoretischen Wissen eigenständig Themenstellungen aus der Praxis lösen: dabei geht es um die Erarbeitung und die Präsentation von Marktanalysen und Copystrategien für jeweils unterschiedliche Märkte bzw. Marktsegmente und darauf basierend erste Gestaltungsansätze. Durch die Bearbeitung der verschiedenen Märkte in den Teams im Kurs und die Präsentationen und gemeinsame Diskussionen im Plenum gewinnen die Kursteilnehmer im Rahmen dieses Kurses gleichzeitig Einblick in unterschiedliche Märkte und Marktmechaniken.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden sollen die Grundbegriffe des absatzpolitischen Vokabulars kennenlernen und lernen wie man zielgerichtet wirtschaftliche Inhalte recherchiert. Sie sollen lernen, Märkte zu analysieren, Zielgruppen operational zu definieren und mit ihnen strategisch zu arbeiten. Sie sollen die Bedeutung von Designmanagement als Grundlage zur Erreichung von absatzpolitischen Zielen erkennen und darauf aufbauend eigenständig Strategien für die designgestützte Vermarktung von Marken aus dem Konsum- und Dienstleistungssektor entwickeln. Sie sollen lernen sich in kleinen Teams zu organisieren, ihre eigenen Ideen zu präsentieren und sie argumentativ verteidigen zu können.

**Lehrinhalte**

Vorlesung und Übungen zur Vermittlung von Basiskenntnissen über Funktionsweisen und Beziehungen von Marktteilnehmern untereinander an Hand von Fallbeispielen. Neben der Vermittlung der theoretischen Grundlagen steht die praktische Erarbeitung von Analysen und Designmanagementstrategien für ausgewählte Marktsegmente und Zielgruppen im Mittelpunkt. Arbeitsweisen: Teamarbeit, Präsentationen und Diskussion Hinweis: Zur theoretischen Vor- und Nacharbeit wird im Incom-Workspace eine Literaturliste veröffentlicht. Scheinerwerb durch mehrere Präsentationen und eine Dokumentation digital und als A1-Plakat.

**Dozenten**

Prof. Rainer Grahn / Jörg Gembrys

**Titel der Lehrveranstaltung**

Theorie „Designmanagement“ mit wechselnden Themenstellungen

I/4 Werkstattpraxis >

## Fotolabor/-studio

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Wiebke Loeper

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der Kamera-, Labor- und Studiotechnik durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

- > Theoretische Einführung
- > Passiver, praktischer Teil mit Einweisung in Geräte und Vorführung von Prozessen
- > Aktiver, praktischer Teil mit Übungen
- > Kursbegleitende Produktion im Zusammenhang mit der Fachorientierung oder -vertiefung „Fotografie“ [I/FOKd-FG, II/FVKd-FG]; Expertise durch Diskussion der Ergebnisse und anschließende Optimierung

### Qualifikationsziele

- > Kenntnis über die technischen Möglichkeiten in Labor und Studio
- > Entwicklung einer qualitativen Maßstäblichkeit bezüglich der Anwendung der Technik
- > Umgang mit den technischen Möglichkeiten zur Produktion von Bildern

### Lehrinhalte

**Fotolabor:** Die Studierenden werden in die Labortechnik s/w und color eingeführt. Es wird das manuelle und maschinelle Verarbeiten von Fotopapieren und der Filmentwicklung vermittelt. a) S/W-Labor: Negativentwicklung, Gradationsanpassung vom Negativ zum Positiv, Positiventwicklung und Weiterverarbeitung des Bildmaterials. b) Color-Labor: Vergrößerungstechnik, Farbaussteuerung vom Negativ zum Positiv, Entwicklung von Positiven mit der Maschine. c) Fotolabor digital: Die Studierenden werden in den digitalen Workflow eingeführt. Von der idealen Entwicklung ihres Aufnahmeformates bis zur fertigen Bildbearbeitung mit farbverbindlicher Druckvorbereitung für die Ausgabe im Ink-Jet-Druck erlernen die Studierenden alle Schritte des digitalen fotografischen Arbeitens.

**Fotostudio:** Die Studierenden erhalten eine Einweisung in die Aufnahme- und Lichttechnik. Ihnen wird der Umgang mit Dauer- und Tageslicht, sowie mit der Studioblitzanlage vermittelt (Lichtarten, Lichtcharakter, Lichtsteuerung und -messung).

### Dozentin

Prof. Wiebke Loeper unter fachlicher Begleitung von Kathrin Katzek

### Titel der Lehrveranstaltung

In der Regel begleitend im Rahmen der Fachorientierung oder -vertiefung „Fotografie“

I/4 Werkstattpraxis &gt;

**Druck / Prepress**

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Betina Müller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Nachweis adäquater Software-, Maschinen-, Verfahrens- und Materialkenntnisse an Prototypen und Übungsobjekten – je nach Bereich. Der Leistungsnachweis erfolgt am Ende des Semesters nach Abgabe der Prototypen oder Übungsobjekte.

**Lehr- und Lernmethoden**

Vermittlung theoretischer und praktischer Grundkenntnisse in den praxisrelevanten Prepress-, Druck- und Satzverfahren durch Blockseminare mit Werkstatteinführung, Sicherheitsbelehrung, Vermittlung handwerklich-technischer Grundlagen, praktischen Übungen sowie selbständigen Übungsprojekten – teils anhand assoziierter Kurse der Fachorientierung und -vertiefung „Typografie“, „Typesign“ und „Grafikdesign“ oder des Projektstudiums.

**Qualifikationsziele**

Werkstatt für DTP & Digitaldruck Grundkenntnisse der digitalen Bildverarbeitung, Color-Management, Proof und Digitaldruck (LargeFormat).

Werkstatt für Handsatz/Buchdruck Grundkenntnisse und Fertigkeiten des Handsatzes und Buchdrucks: Setzen und Drucken von Texten verschiedener Schriftgrade. Zurichten und Drucken an den in der Werkstatt verfügbaren Druckmaschinen.

Werkstatt für Offsetdruck Grundkenntnisse des Offsetdrucks: Farb- und Papiereigenschaften im Offsetdruck. Kenntnis von produktionsbedingten Abweichungen der Druckqualität. Beurteilungsvermögen von Offsetdrucken für die Drucküberwachung von Herstellungsprozessen und Möglichkeiten der Einflussnahme.

Werkstatt für Siebdruck Grundkenntnisse des Siebdrucks: Film- und Siebherstellung, Materialkunde, Druck.

**Lehrinhalte**

Werkstatt für DTP & Digitaldruck Einführung in die Farbkalibrierung und entsprechende Bildbearbeitungssoftware; Color-Management; Einführung in den Digitaldruck und -Proof.

Werkstatt für Handsatz/Buchdruck: Vermittlung von drucktechnischen Elementarkenntnissen und historischer Techniken der Typografie eröffnen gestalterisch-experimentelle Möglichkeiten von analogen und digitalen Experimenten die der Ergänzung von und der Kombination mit den Entwurfswerkzeugen dienen.

Werkstatt für Offsetdruck Drucktechnisches Wissen und praktische Anwendungen in Bezug zu gestalterischen Vorgaben werden durch den Druckvorgang an der Einfarben-Andruckpresse vermittelt.

Werkstatt für Siebdruck Die technischen Möglichkeiten des Mediums werden theoretisch wie praktisch vermittelt.

**Dozenten**

Thomas Senff (Handsatz), Peter Becker (Offset), Jens Tix (Siebdruck), Sören Tietze (DTP)

**Titel der Lehrveranstaltung**

Name der jeweiligen Werkstatt

I/4 Werkstattpraxis >

## Weiterverarbeitung Druck

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Betina Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Grundlage hierfür ist die Entwurfs- und Ausführungsqualität sowie das erworbene Wissen zum Umgang mit den spezifischen Einrichtungen.

### Lehr- und Lernmethoden

Werkstatteinführung, Sicherheitsbelehrung. Vermittlung von Fertigungsabläufen der gängigen Bindetechniken im Rahmen der Möglichkeiten der Werkstatt anhand von geeigneten Projekten aus den Entwurfsfächern.

### Qualifikationsziele

Werkstatt für Buchbindung Theoretische und praktische Kenntnis praxisrelevanter Weiterverarbeitungsmethoden: Klebebindung, Fadenheftung, Klammerheftung, Broschur, Festeinband, Stanzen, Rillen, Prägen. Werkstoffkenntnis Papier.

Werkstatt für Siebdruck Theoretische und praktische Kenntnis des Siebdrucks. Fokus: Siebdruck als Veredelungstechnik

### Lehrinhalte

Werkstatt für Buchbindung Praktische Erprobung von Weiterverarbeitungsmethoden wie Klebebindung, Fadenheftung, Klammerheftung, Broschur, Festeinband, Stanzen, Rillen, Prägen, usw. Arbeit mit Papier

Werkstatt für Siebdruck Praktische Erprobung des Siebdrucks als Veredelungstechnik für unterschiedliche Druckmaterialien und Medien.

Über die Vermittlung der Grundfertigkeiten hinaus werden Entwurfsprojekte unterstützend und beratend begleitet.

### Dozenten

Albrecht Brendel (Buchbindung), Jens Tix (Siebdruck)

### Titel der Lehrveranstaltung

Weiterverarbeitung Druck

I/4 Werkstattpraxis >

## Technologie / Visualisierung

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Walter Hardt

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der Maschinen sowie entsprechender Materialkenntnis durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

Ein Werkstattkurs gehört in der Regel zum fachpraktischen Teil eines Entwurfsseminars:

- > praktische Anweisungen an Geräten und Maschinen
- > Anleitung und Korrekturen beim Modellbau
- > Seminare und Recherche zu Werkstoffen und Verfahren
- > betreutes kooperatives und prozessorientiertes Handeln
- > Je nach Schwerpunkt und Lehrziel werden Kurse an speziellen Maschinen von Professoren, Werkstattleiter oder Tutoren durchgeführt. In der Regel werden mehrere Einrichtungen miteinander vernetzt, z.B. digitaler workflow.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ihre Ideen in den verschiedenen Entwurfsphasen dreidimensional zu überprüfen und den finalen Entwurf als Anschauungsmodell herzustellen.

### Lehrinhalte

Die Studierenden erhalten Einblick in die unterschiedlichen Materialien, Technologien und Bearbeitungstechniken des Modellbaus. Angefangen von einfachen handwerklichen Übungen über die maschinelle Bearbeitung sollen die Studierenden dazu befähigt werden, ihre Entwürfe am realen Objekt zu überprüfen und als dreidimensionales Anschauungsmodell oder als Prototyp anzufertigen. Die Lehrveranstaltungen in der Modellbauwerkstatt sind in der Regel projektbegleitend zu einem Entwurfskurs. Abhängig vom jeweiligen Kursthema werden die unterschiedlichen Einrichtungen der Modellbauwerkstatt individuell vermittelt.

### Dozent

Lehrende aus dem SG Produktdesign unter fachlicher Begleitung von John Hirschberg

### Titel der Lehrveranstaltung

Alle Entwurfsprojekte im Studiengang Produktdesign

I/4 Werkstattpraxis >

## Modellierwerkstatt

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der Werkzeuge und Techniken durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

In der Modellierwerkstatt zum Plastischen Gestalten werden während praktischer Werkstattarbeit unter fachlicher Anleitung haptische und räumliche Bedingungen erfahrbar gemacht und technische Zusammenhänge aufgeklärt. Immer zu Beginn eines neuen Arbeitsabschnittes gibt es eine theoretische Einleitung. Die Termine bauen aufeinander auf und führen vom Entwurf bis zur Ausführung. Die Anwendungen sind exemplarisch und schaffen ein Grundverständnis. Die Werkstattkurse laufen begleitend und parallel zu anderen Lehrveranstaltungen.

### Qualifikationsziele

Ziel ist es, selbst in professioneller Technik modellierte plastische Modelle selbständig manuell durch gießtechnische Reproduktion herstellen zu können. Die Studierenden lernen durch unmittelbare Erfahrung grundlegende Materialeigenschaften kennen und verstehen dessen Zusammenhang mit der jeweils angewendeten Technologie. Sie sollen angeregt werden geeignete Formtechniken zur Reproduktion von Modellen unter technischen und ökonomischen Kriterien individuell zu entwickeln. Der Werkstattkurs hinterläßt einen Einblick wie Reproduktionen mit hoher Abbildgenauigkeit als Designprototypen oder in verschiedenen Modellarten herzustellen sind.

### Lehrinhalte

Der Schwerpunkt der praktischen Arbeit in der Modellierwerkstatt liegt im Modellieren, Formen und Gießen mit Modellierton und Modellgips. Ausgehend von der jahrtausendealten Technik der spanlosen Formung, des Formen und Gießens und ihrer folgerichtigen Entwicklung bis Heute, vermittelt der Werkstattkurs die allen Techniken gemeinsamen Prinzipien von Modellierton und Modellgips bis zur Verarbeitung von Kunststoffen im Vakuumgießverfahren. Es wird eine dreidimensionale Studie professionell modelliert. Von diesem Modell aus plastischem Modellierton wird ein Negativ mittels verlorener Gipsform hergestellt. Diese Vorgehensweise macht exemplarisch das Zusammenspiel von Technologie und Material praktisch erfahrbar. Durch Ausgießen der Negativform mit Modellgips entsteht ein Positiv als formtreue Reproduktion oder zur verschiedenst möglichen Weiterbearbeitung.

### Dozent

Lehrende aus dem SG Produktdesign unter fachlicher Begleitung von Jörg Misch

### Titel der Lehrveranstaltung

Werkstattkurse im Modul Modellierwerkstatt



I/4 Werkstattpraxis >

## Digitaler Modellbau

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der entsprechenden Technologien durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

Ein Werkstattkurs gehört in der Regel zum fachpraktischen Teil eines Entwurfsseminars:

- > praktische Anweisungen an Geräten und Maschinen
- > Anleitung und Korrekturen beim Modellbau
- > Seminare und Recherche zu Werkstoffen und Verfahren
- > betreutes kooperatives und prozessorientiertes Handeln
- > Je nach Schwerpunkt und Lehrziel werden Kurse an speziellen Maschinen von Professoren, Werkstatteleiter oder Tutoren durchgeführt. In der Regel werden mehrere Einrichtungen miteinander vernetzt, z.B. digitaler workflow.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ihre Ideen in den verschiedenen Entwurfsphasen dreidimensional zu überprüfen und den finalen Entwurf als Anschauungsmodell herzustellen.

### Lehrinhalte

Es werden die Grundlagen des digitalen Modellbaus mittels CAM Programmierung und CNC Fräsen geprobt. Die Programme u. a. Visual Mill 6.0, Rhino und Solidworks werden anhand von typischen 2D und 3D Bearbeitungsmethoden wie z.B. 3D-Druck vermittelt. Gestaltungs-, Darstellungs- und Fräsübungen werden anhand kleinerer Übungsthemen, Gestaltungsaufgaben und Entwürfen der Kursteilnehmer aus anderen Veranstaltungen durchgeführt.

### Dozenten

Prof. Nils Krüger, Sebastian Reichel, Benjamin Haller

### Titel der Lehrveranstaltung

Alle Entwurfsprojekte im Studiengang Produktdesign, insbes. „Produktdesign mit digitalen Medien“

I/4 Werkstattpraxis &gt;

**Interface-Labor**

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der entsprechenden Technologien sowie durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

**Qualifikationsziele**

Praktische Grundkenntnisse in den praxisrelevanten Evaluations- und Prototyping-Verfahren. Das Interface-Labor verfügt über folgende technische Einrichtungen:

- > Usability Labor mit Schwerpunkt Eyetracking
- > Prototyping Labor (Hardware, Mobile)
- > Multi-Touch-Tische (Interactive Tabletops)

Diese Schwerpunkte werden – abhängig von technologischen Entwicklungen und Forschungsschwerpunkten am Fachbereich bzw Studiengang – erweitert bzw. ergänzt.

In den Einführungsveranstaltungen im Interface-Labor sollen alle Technologien vorgestellt. Dabei geht es um das Kennenlernen, Verstehen und praktische Anwendung relevanter Evaluations- und Prototypingverfahren der Mensch-Computer Interaktion. Dabei sollen die Studenten in die Lage versetzt werden, sich nachvollziehbar für gewisse Evaluations- und Prototypingverfahren zu entscheiden und die – zumindest in Grundzügen – anzuwenden.

**Lehrinhalte:**Usability Labor

Einführung in Methoden und Verfahren der Evaluation interaktiver Produkte und Systeme. Vermittelt werden Grundkenntnisse für die Durchführung von Usability und User Experience Tests mit Eye Tracking Systemen (Remote & mobile Head-Mounted Eye Tracking). Im Mittelpunkt der Lehre in Form von kurzen Vorlesungsblöcken und Übungen stehen folgende Themen:

- > Einführung in Augen- und Blickbewegungen sowie Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie
- > Methoden der Blickbewegungsregistrierung, inklusive Testdesign, Testdurchführung und Testauswertung am Beispiel aktueller Eye Tracker
- > Anwendungsszenarien für Eye Tracking Systeme zur Evaluation von Websites, Büchern & Plakaten, Computerspielen, mobilen Applikationen auf Smartphones und Tablets, Real-World Environments sowie Package & Shelf Testing.
- > Kombination von Eye Tracking Systemen mit Software-Lösungen für Usability Tests und Marktforschung
- > Kombination von Eye Tracking Systemen mit EEG-Verfahren ( Emotiv Neuroheadset)
- > Eye-Based Interaction. Eye Tracking als Input-Methode der Mensch-Computer Interaktion

&gt;&gt;

I/4 Werkstattpraxis >

## Interface-Labor

>>

### Prototyping Labor

Theoretische Einführung in den Aufbau von Computern und Codes anhand praktischer Übung in folgender fünf Grundkonzepten digitaler Technologien:

- > 1. Digitaler Input
- > 2. Digitaler Output
- > 3. Analoger Input
- > 4. Analoger Output
- > 5. Computer-zu-Computer Kommunikation

Diskussion von unterschiedlichen Prototyping-Strategien wie z.B. Low Fidelity Prototyping, Wizard of Oz, Machbarkeitsstudie, High Fidelity Prototyping

### Multi-Touch Lab

Einführung in die technologischen Grundlagen für die Konzeption, Gestaltung und Programmierung von Multi-Touch Applikationen (Tabletops & Displays). Ziel ist die Vermittlung von technischem Aufbau und Funktionsweisen spezifischer Multi-Touch Devices. Stärken und Schwächen einzelner Multi-Touch-Verfahren und Anwendungsszenarien werden anhand praktischer Übungen erfahrbar gemacht. Zusätzlich werden Grundlagen der Programmierung für Multi-Touch Devices gelehrt.

### **Dozenten**

fehlt

### **Titel der Lehrveranstaltung**

Einführung in das Interface-Labor

I/4 Werkstattpraxis &gt;

**Audio-/Video-Labor**

Semester	1.– 3. (4.–7.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Dufke

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der Kamera-, Schnitt- sowie Aufzeichnungs- und Mischtechniken durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

**Lehr- und Lernmethoden**

Vermittlung praktischer und operativer Grundkenntnisse in den praxisrelevanten Arbeitsabläufen der Video-Aufzeichnung, -Schnitt und -Postproduktion. Die Werkstattkurse finden als Blockseminare mit Werkstatteinführung begleitend zu Lehrveranstaltungen aus Projekt-Studium und Fachvertiefung statt.

**Qualifikationsziele**

Ziel der Werkstattkurse ist der Erwerb technischer Grundkenntnisse und instrumenteller Kompetenz zur selbstständigen Durchführung von Video- und Audio-Aufzeichnungen in einer Studioumgebung sowie an Aussendrehorten, um Bewegtbildprojekte im Rahmen von Konzeptions- und Entwurfsprojekten in allen Phasen der Projektentwicklung eigenständig planen und durchführen zu können.

**Lehrinhalte**Video-Studio

- > Videoaufzeichnung anhand unterschiedlicher Kamera-Technologien,
- > Kamera-Bühne,
- > Lichttechnik und Beleuchtung

Audio-Labor

- > Audio-Aufzeichnung und -Postproduktion

HD-VideoLabor

- > Video-Schnitt und Postproduktion
- > Video- und Audio-Formate unterschiedlicher Medien-Plattformen

**Dozenten**

Prof. Klaus Dufke, Jan Gabbert

**Titel der Lehrveranstaltung**

Werkstattkurs Audio-/Video-Labor

I/4 Werkstattpraxis >

## Software/CAD

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Werkstattpraxis [I/4] oder Mg. Praxis & Perspektive [II/3] als 23PP-HT
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung der entsprechenden Software durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung wird in wöchentlich stattfindenden, aufbauenden Seminaren angeboten. Die Vermittlung in den Seminaren erfolgt direkt anhand der Software. Wöchentliche Hausaufgaben zur Festigung des Gelernten und zur Vertiefung anhand von Tutorials werden erwartet.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, ihre Ideen, Konzepte und Entwürfe mit Hilfe von digitalen Werkzeugen/Programmen adäquat zu erarbeiten, zu überprüfen und zu visualisieren. Das sind insbesondere

- > Grundverständnis der Software
- > Strategie und Verlauf
- > Ästhetische und technische Spezifika

### Lehrinhalte

Je nach Kursangebot erhalten die Studierenden Einblick in unterschiedliche Programme/Software. Vermittelt werden in der Regel:

- > Allgemeine Einführung und Interface
- > Workflow/Strategie
- > Aufbau und Strukturierung von Datensätzen/digitalen Modellen
- > Einstellungen der wichtigsten Werkzeuge
- > Möglichkeiten der Ausgabe/Weiterverarbeitung

### Dozenten

Sebastian Reichel, Benjamin Haller ergänzt durch Lehrbeauftragte und/oder Lehrende des SG Produktdesign im Kontext konkreter Kursanbindungen

### Titel der Lehrveranstaltung

Software/CAD

I/5 Projekt & Perspektive >

## Projektwochen

Semester	1.– 3.
Dauer	3 Wochen
Häufigkeit des Angebots	jährlich
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Projekt & Perspektive
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

### Vorbemerkung

Die Projektwochen finden regelmäßig zu Beginn des Wintersemesters statt und dauern drei Wochen. Besonders hervorzuheben ist, daß in den Projektwochen zeitlich sehr kompakt innerhalb der drei Wochen von den Studierenden konzentriert ausschließlich an einem Thema gearbeitet wird mit einem entsprechenden themengebundenen Learn-Load. Inhaltlich behandeln sie i. d. R. transdisziplinäre bzw. übergreifende Themenstellungen. Jeder der angebotenen Kurse richtet sich grundsätzlich an alle Studierenden des 1. StAb, unabhängig vom Studiengang des einzelnen Studierenden und unabhängig von seiner Semesterzahl. Empfohlen ist die Teilnahme für Studierende zu Beginn ihres Studiums. Damit haben die Projektwochen – gerade auch hinsichtlich des transdisziplinären Studierens am Fachbereich Design – einen wichtigen integrativen Charakter, gerade für die Studienanfänger.

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Abhängig vom konkreten Kursangebot, z.B. Abschlußpräsentationen, Ausstellungen, Ergebnisse von Projektarbeitsgruppen in gemischten Teams oder Dokumentationen.

### Lehr- und Lernmethoden

Hier werden die ersten Schritte hin zu forschendem Lernen an interdisziplinären Themen angeboten. Interdisziplinär zusammengesetzte Studententeams arbeiten an einer Projektaufgabe und reflektieren ihre Erfahrungen aus der Zusammenarbeit z.B. an einem oder mehreren Werken zum Abschluß des Kurses.

### Qualifikationsziele

Neben dem „Komplementärfach/FleX“ steht Transdisziplinarität – hier allerdings beschränkt auf den Fachbereich im Vordergrund. Es geht also um das „Über-den-eigenen-Tellerrand-hinausblicken“, das gleich zu Beginn des Studiums vermittelt wird. Herauszuheben ist die besondere Intensität, in der in kurzer Zeit ein Projekt entsteht. Dabei werden auch wichtige Erfahrungen in der Zusammenarbeit untereinander vermittelt.

### Lehrinhalte

Thematisch bilden die Projektwochen einen bewußten Gegenpol zu den anderen formal geprägten Kursen während des Semesters – dadurch ergeben sich für die Studierenden Möglichkeiten sich selber in einem neuen thematischen Umfeld „auszuprobieren“.

### Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design;  
Studenten des Masterstudiengangs Design

### Titel der Lehrveranstaltung

„Projektwochen“, ergänzt um das jeweilig Thema

I/5 Projekt &amp; Perspektive &gt;

**Projektarbeit**

Semester	1.– 3.
Dauer	in der Regel 1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	0
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Projekt & Perspektive
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

50% Recherche/Konzeption

50% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Es handelt sich um eine eigenständige Arbeit der Studierenden. Es geht um den selbstständigen Umgang mit gestalterischen Problemen.

**Qualifikationsziele**

In der Regel dienen Projektarbeiten der Vertiefung eigener Neigungsfächer, erwünscht sind interdisziplinäre Fragestellungen und/oder Zusammensetzung der Teams. Mit der Projektarbeit sollen die Studierenden – schon im 1. StAb – Kompetenzen erwerben, ein überschaubares Thema eigenverantwortlich inklusive Zeitmanagement zu bearbeiten, es zu einem guten Abschluß zu führen und die Ergebnisse in geeigneter Form vorzulegen.

**Lehrinhalte**

Vor Beginn der Aufnahme der Arbeit sprechen die Studierenden mit einem Dozenten (s.o.) das Themenfeld zeitlich und inhaltlich ab; es werden Ablauf und Zielsetzung der Projektarbeit und auch Zwischenpräsentationen (Teilziele) verabredet und Art und Form des Abschlusses der Projektarbeit festgelegt, z.B. Abschlußpräsentation oder Dokumentation.

**Dozenten**

Alle Professoren des FB Design

**Titel der Lehrveranstaltung**

entfällt

I/5 Projekt &amp; Perspektive &gt;

**Komplementärfach/„Flex“**

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Projekt & Perspektive
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Abhängig vom konkreten Kursangebot, z.B. Ergebnisse von Projektgruppenarbeiten in interdisziplinären Teams, Referaten oder Dokumentationen. Grundsätzlich sind die Anforderungen im ausgewählten Komplementärfach zu erfüllen. Angaben zur Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten finden sich in den Modulbeschreibungen der jeweiligen Studiengänge.

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehr- und Lernmethoden ergeben sich aus dem fachdidaktischen Hintergrund des jeweiligen Komplementärfaches. Bei interdisziplinären Lehrangeboten werden in der Regel projekt-orientierte Formen Forschenden Lernens mit frontaler dozenten-zentrierter Wissensvermittlung kombiniert. Dabei bearbeiten interdisziplinär zusammengesetzte Studententeams eine Projektaufgabe und reflektieren ihre Erfahrungen aus der Zusammenarbeit z.B. in einem gemeinsam erstellten Abschlussbericht.

**Qualifikationsziele**

Im Komplementärfach sollen sich Studierende mit Themen und Problemstellungen, die einen Bezug zu Designfragstellungen aufweisen, aus einer nicht-gestalterischen Perspektive auseinandersetzen. Interdisziplinäre Lehrveranstaltungen des Moduls vermitteln Chancen, Risiken und Bewältigungsstrategien zur Verbesserung kooperativer bzw. interdisziplinärer Zusammenarbeit. Die Qualifikationsziele des Moduls umfassen das Kennenlernen, Bewerten und Anwenden von ausgewähltem Faktenwissen, Theorien und Methoden eines Komplementärfaches mit dem Ziel, die eigenen designspezifischen Methoden und Gestaltungsansätze kritisch zu hinterfragen und/oder zu ergänzen. Interdisziplinäre Lehrformen qualifizieren die Studierenden Wissen und Methoden anderer Disziplinen in eigene gestalterische oder inter- und transdisziplinäre Fragenstellungen zu integrieren sowie fachübergreifend zu kommunizieren.

**Lehrinhalte**

Die Lehrinhalte orientieren sich am jeweiligen Kursangebot der Hochschule. Interdisziplinäre Kurse greifen in der Regel Fragestellungen übergeordneter gesellschaftlicher Themenfelder im Kontext der hochschulweiten Schwerpunktsetzung (u.a. Demografischer Wandel, Informationsgesellschaft, Urbanisierung etc.) auf und stellen sie aus den Perspektiven der beteiligten Disziplinen dar.

**Dozent**

In der Regel Lehrende aller Fachbereiche der Fachhochschule Potsdam sowie Berlin-Brandenburgischer Hochschulen.



I/6 Kolloquium &gt;

**Kolloquium**

Semester	3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Modulübergreifende Prüfung am Ende des 1. StAb; Pflicht; benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	1
Stud. Arbeitsbelastung	180 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	Nachweis der Erbringung von 84 CP zum Ende des betreffenden Prüfungssemesters
Verwendbarkeit	Modul Kolloquium
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Präsentation und Kolloquium

Gegenstand der Bewertung sind nicht die bereits in anderen Modulen bewerteten Arbeiten, sondern zu gleichen teilen 1. die inhaltliche wie dramaturgische Qualität der Skizzierung der individuellen Entwicklung als Gestalterin oder Gestalter, 2. die Reflexionstiefe der eigenen Position mit kritischer Einschätzung weiterer Entwicklungspotenziale sowie 3. die Qualität der schriftlichen Dokumentation in gestalterischer wie handwerklicher Sicht unter Berücksichtigung der individuellen Studienschwerpunkte.

**Lehr- und Lernmethoden**

Das Kolloquium ist eine modulübergreifende Prüfung, in der die Studierenden die Ergebnisse des 1. Studienabschnitts kontextualisieren und präsentieren.

**Qualifikationsziele**

Ziel ist die kritische Reflexion, Darstellung und Kontextualisierung der bisher im Studium erbrachten Leistungen im Rahmen einer öffentlichen Präsentation.

**Lehrinhalte**

Die Präsentation für das Kolloquium wird eigenständig erstellt.



# MBStAb 2

Modulbeschreibungen Studienabschnitt 2 (B.A.)



II/1 Entwurf/Projekt > Interfacedesign >

## Projekt-Id

Semester	4. – 8.
Dauer	In der Regel 1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	20 CP
SWS	12
Stud. Arbeitsbelastung	600 Stunden: 157,5 Std. Präsenzstudium, 442,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Projekt, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Forschendes und prozessorientiertes Lernen im Rahmen einer transdisziplinären und komplexen Aufgabenstellung die in der Regel von mehreren Lehrenden mit unterschiedlichen Lehrzielen moderiert wird.

### Qualifikationsziele

Befähigung zur Bearbeitung komplexer Themenstellungen auf dem Gebiet des Interfacedesigns. Entwicklung der Kommunikations- und Entscheidungskompetenz im Rahmen der Gruppenarbeit. Die Qualifikationsziele korrespondieren mit den Modulen der entsprechenden Lehrkräfte.

### Lehrinhalte

In der Regel handelt es sich bei den Entwurfsprojekten um praxisnahe Themen die häufig in Kooperation mit Institutionen/Unternehmen durchgeführt werden. Die Schwerpunkte der Entwurfsprojekte orientieren sich an den Lehrschwerpunkten des SG Interfacedesign.

Von der Recherche über die Projektplanung bis hin zur Ausarbeitung eines Entwurfes umfasst das Projekt alle Phasen einer realen Designentwicklung. Neben der spezifischen Vertiefung in einem Entwurfsfach des Interfacedesign werden durch die kooperative Lehre zusätzliche Kenntnisse mit Bezug zur Themenstellung vermittelt. Projekte zeichnen sich gegenüber Fachvertiefungen durch eine höhere Komplexität, stärkere Prozessorientierung und in der Regel marktnähere Bedingungen aus.

### Dozenten

die Lehrenden des SG Interfacedesign

### Titel der Lehrveranstaltung

Projektstudium Interfacedesign

II/1 Entwurf/Projekt > Kommunikationsdesign >

## Projekt-Kd

Semester	4. – 8.
Dauer	In der Regel 1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	20 CP
SWS	12
Stud. Arbeitsbelastung	600 Stunden: 157,5 Std. Präsenzstudium, 442,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Projekt, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Forschendes und prozessorientiertes Lernen im Rahmen einer transdisziplinären und komplexen Aufgabenstellung die in der Regel von mehreren Lehrenden mit unterschiedlichen Lehrzielen moderiert wird.

### Qualifikationsziele

Befähigung zur Bearbeitung komplexer Themenstellungen auf dem Gebiet des Kommunikationsdesign. Entwicklung der Kommunikations- und Entscheidungskompetenz im Rahmen der Gruppenarbeit. Die Qualifikationsziele korrespondieren mit den Modulen der entsprechenden Lehrkräfte.

### Lehrinhalte

In der Regel handelt es sich bei den Entwurfsprojekten um praxisnahe Themen die häufig in Kooperation mit Institutionen/Unternehmen durchgeführt werden. Die Schwerpunkte der Entwurfsprojekte orientieren sich an den Lehrschwerpunkten des SG Kommunikationsdesign.

Von der Recherche über die Projektplanung bis hin zur Ausarbeitung eines Entwurfes umfasst das Projekt alle Phasen einer realen Designentwicklung. Neben der spezifischen Vertiefung in einem Entwurf Fach des Kommunikationsdesigns werden durch die kooperative Lehre zusätzliche Kenntnisse mit Bezug zur Themenstellung vermittelt. Projekte zeichnen sich gegenüber Fachvertiefungen durch eine höhere Komplexität, stärkere Prozessorientierung und in der Regel marktnähere Bedingungen aus.

### Dozenten

die Lehrenden des SG Kommunikationsdesign

### Titel der Lehrveranstaltung

Projektstudium Kommunikationsdesign

II/1 Entwurf/Projekt > Produktdesign >

## Projekt-Pd

Semester	4. – 8.
Dauer	In der Regel 1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	20 CP
SWS	12
Stud. Arbeitsbelastung	600 Stunden: 157,5 Std. Präsenzstudium, 442,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Projekt, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Forschendes und prozessorientiertes Lernen im Rahmen einer transdisziplinären und komplexen Aufgabenstellung die in der Regel von mehreren Lehrenden mit unterschiedlichen Lehrzielen moderiert wird.

### Qualifikationsziele

Befähigung zur Bearbeitung komplexer Themenstellungen auf dem Gebiet des Produktdesign. Entwicklung der Kommunikations- und Entscheidungskompetenz im Rahmen der Gruppenarbeit. Die Qualifikationsziele korrespondieren mit den Modulen der entsprechenden Lehrkräfte.

### Lehrinhalte

In der Regel handelt es sich bei den Entwurfsprojekten um praxisnahe Themen die häufig in Kooperation mit Institutionen/Unternehmen durchgeführt werden. Die Schwerpunkte der Entwurfsprojekte orientieren sich an den Lehrschwerpunkten des SG Produktdesign.

Von der Recherche über die Projektplanung bis hin zur Ausarbeitung eines Entwurfes umfasst das Projekt alle Phasen einer realen Designentwicklung. Neben der spezifischen Vertiefung in einem Entwurfsfach des Produktdesigns werden durch die kooperative Lehre zusätzliche Kenntnisse mit Bezug zur Themenstellung vermittelt. Projekte zeichnen sich gegenüber Fachvertiefungen durch eine höhere Komplexität, stärkere Prozessorientierung und in der Regel marktnähere Bedingungen aus.

### Dozenten

die Lehrenden des SG Produktdesign

### Titel der Lehrveranstaltung

Projektstudium Produktdesign

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Interfacedesign >

## Design of Physical and Virtual Interfaces

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Reto Wettach

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung findet projektorientiert innerhalb eines vom Lehrenden zu definierendem Themenfeldes statt. Dabei wird die Lehrveranstaltung in folgende Phasen unterteilt: Sensibilisierung: In der ersten Phase geht es darum, das Themenfeld vorzustellen, gemeinsam zu öffnen und den Studenten die Möglichkeit zu geben, selbstständig einen eigenen Themenschwerpunkt zu ermitteln. In dieser Phase werden die Grundlagen in Einzelvorlesungen gelehrt und durch Übungen vertieft. Begriffsklärung: In der zweiten Phase werden die Studenten gemeinsam das Feld kreativ aufrollen und dabei eine Topologie zur Themenstellung entwickeln. Während dieser Phase wird vor allem im Team gearbeitet und dabei das Thema auf einem abstrakten Niveau beleuchtet. Ergänzende Wissensinput finden statt, entweder durch den Lehrenden oder durch Gäste oder in Form von Referaten durch die Studenten. Projektumsetzung: In der dritten Phase konzentrieren sich die Studenten auf ihre Projektarbeit. Durch regelmäßige Präsentationen und Korrekturen durch die Gruppe, dem Lehrenden oder durch externe Supervisoren wird eine hohe Qualität der Projektarbeit gewährleistet. Die einzelnen Phasen sind nicht streng voneinandergetrennt zu betrachten, sondern fließen ja nach Gruppenkonstellation oder Themenstellung mehr oder weniger ineinander über. Die Abschlusspräsentation sowie die Dokumentation stellen einen wichtigen Bestandteil der studentischen Arbeit innerhalb der Lehrveranstaltung dar; beides wird durch den Lehrenden korrigiert.

### Qualifikationsziele

Die Lehre in diesem Fach verfolgt folgende Ziele:

- > Methodische Kompetenz: Die Studenten werden in die Lage versetzt, aktuelle Forschungsergebnisse aus dem Fach zu analysieren und - innerhalb des gegebenen Themenspektrums - neue Forschungsschwerpunkte für sich selbst zu definieren und umzusetzen. Dabei wird besonderer Wert auf die Befähigung zur selbstständigen wissenschaftlichen Arbeit gelegt.
- > Darstellende Kompetenz: Die Studenten werden in die Lage versetzt, ihre Ideen und Konzepte situationsgerecht darzustellen. Das kann von Scenario-Building über einfach Paper-MockUps bis hin zu funktionierenden Prototypen reichen. Hinzu kommt die Fähigkeit, die Ergebnisse zu inszenieren bzw. präsentieren
- > User-Centered Design: Die Studenten werden in die Lage versetzt, den (zukünftigen) Nutzer in den Gestaltungsprozess mit einzubeziehen.
- > Evaluationsfähigkeit: Die Fähigkeit zur kritischen Analyse von existierenden Konzepten und neuen Entwürfen wird genauso geschult wie die Diskursfähigkeit in diesem Fach.



## Design of Physical and Virtual Interfaces

&gt;&gt;

- > **Fachkenntnisse:** Die Studenten werden relevante Spezialkenntnisse im Fach „Design of Physical and Virtual Interfaces“ entwickeln und eigenständig – je nach Schwerpunkt – vertiefen. Daneben werden die Studenten auch ihre Fähigkeit schulen, neue technologische Entwicklungen auf ihre Verwertbarkeit in diesem Fach zu evaluieren. Des Weiteren werden kunst- und kulturhistorische Kenntnisse wie auch die Bedeutung der sozio-kulturellen Aspekte des Faches vertieft.

**Lehrinhalte**

Die Lerninhalte sind eng an den thematischen Schwerpunkt des Faches geknüpft und leiten sich auf der Komplexität des Themas ab. Neben den themenspezifischen Lehrinhalten spielen die theoretischen und technische Grundlagen eine wichtige Rolle in diesem Fach. Dabei wird vor allem auf ein breites Grundwissen zur Computertechnologie und zu Programmierprinzipien erarbeitet. Ansonsten leiten sich die Lehrinhalte von den o.g. Lehrzielen ab. Einen besonderen Schwerpunkt der Lehre dieses Faches im 2. Studienabschnitt stellt die Befähigung zur aktiven Teilnahme an Forschungsaufgabe dar. Konkret sollen die Studenten an Teilaspekten der Hochschuleigenen Forschungsprojekten mitarbeiten.

**Dozent**

Prof. Reto Wettach

**Titel der Lehrveranstaltung:**

Fachvertiefung „Design of Physical and Virtual Interfaces“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung &gt; Interfacedesign &gt;

**Interaction Design**

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltung ist in folgende Abschnitte unterteilt: Einführungsvorlesung, Diskussion des Gestaltungsproblems und Wahl eines Themas, das durch die Veranstaltung hinweg vom Studenten bearbeitet werden soll oder, im Fall eines zu bearbeitenden Projektes: Vorstellung des Projektthemas, Wahl des Teilprojektes, das vom Studenten bearbeitet werden soll, studentische Referate, einzelne Seminare zu relevanten Fragestellungen, eigenständige Arbeit der Studenten, laufende Korrekturen in der Gruppe und im Einzelgespräch, Diskussion von Zwischenergebnissen in der Gruppe, Erstellung eines Entwurfs und Präsentation des Entwurfs am Ende des Kurses

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden sollen in der Lage sein, umfangreiche Aufgaben und Projekte im Interaction Design eigenständig zu bearbeiten. Die Entwürfe und Konzepte sollen im Hinblick auf bestimmte sozio-kulturelle Kontexte entwickelt werden. Dafür muß sowohl eine grundlegende Auseinandersetzung mit der zu gestaltenden Technologie stattfinden, als auch ein Verständnis der Situation und des Kontextes entwickelt werden, in dem die Gestaltungsaufgabe steht.

**Lehrinhalte**

Die Interaktion mit Objekten und Umgebungen, die über Computertechnologien und Datenflüsse dynamisch gesteuert werden, ist hochkomplex und stellt im Alltag immer wieder eine Herausforderung dar. Das Lehrfeld Interaction Design befasst sich mit der menschlich sinnvollen Gestaltung dieser Interaktionsformen. Im Mittelpunkt steht hier die Rolle des Designers als Vermittler zwischen Nutzer und Technologie aber auch als Entwickler und Konstrukteur von Systemen und Interaktionsformen.

**Dozent**

Prof. Boris Müller

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachvertiefung „Interaction Design“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung &gt; Interfacedesign &gt;

**Design of Software Interfaces**

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Lehrveranstaltungen kombinieren projektorientiertes Forschendes Lernen mit frontaler dozenten-zentrierter Wissensvermittlung. Jede Lehrveranstaltung umfasst einen Vorlesungsteil (i.d.R. 6-8 Vorlesungseinheiten á 60 Minuten), der eine anwendungsorientierte Einführung in die spezifischen Wissensinhalte, Forschungsfragen und Anwendungsbeispiele des jeweiligen Schwerpunktthemas bietet. Parallel bearbeiten die Studierenden allein oder in Zweier-Gruppen ein eigenes Projekt. Im Sinne des Forschenden Lernens werden alle Phasen eines idealtypischen Forschungsprozesses durchlaufen: Hypothesenbildung, Recherche des Stands der Wissenschaft, Wahl eines angemessenen Gestaltungsansatzes und Methodensets zur Evaluation sowie Darstellung, Diskussion und Kommunikation der Ergebnisse.

**Qualifikationsziele**

Die Qualifikationsziele umfassen die Fähigkeit, komplexe Benutzungsschnittstellen für den Einsatz in unterschiedlichen Anwendungen und auf unterschiedlichen Endgeräten menschenzentriert zu gestalten, mit modernen Methoden hinsichtlich ihrer Usability und User Experience zu evaluieren sowie in Form von Design Patterns zu dokumentieren. Die Studierenden werden befähigt, Anforderungen an reale kontextsensitive Interaktionsszenarien zu erheben und Lösungsansätze zu gestalten.

**Lehrinhalte**

- > User Experience Entwicklungsmethoden
- > Methoden & Verfahren zur quantitativen Bewertung von Designlösungen (z.B. Eye Tracking-Verfahren)
- > Design Patterns: Konzeption, Dokumentation & Retrieval von wiederverwendbaren Design Bausteinen
- > Geovisualisierung: Konzeption & Gestaltung von kontextsensitiven standortbezogenen Applikationen und Geo-Portalen
- > Sustainable Interaction Design & Persuasive Computing

**Dozent**

Prof. Dr. Frank Heidmann

**Titel der Lehrveranstaltung**

Fachvertiefung „Design of Software Interfaces“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Interfacedesign >

## Visual Interfacedesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Constanze Langer

### rüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Im Kurs soll unter Berücksichtigung von wahrnehmungstheoretischen, semiotischen und gestalterischen Grundlagen mit manuellen und digitalen Prozesstechniken ein visuelles Grundrepertoire erarbeitet werden. Neue Ausdrucksformen sollen gesucht und umgesetzt werden. Manuelle Ergebnisse sollen generativ erweitert und digital übersetzt werden. Interaktive Prozesse sollen untersucht und in eine zeitbasierte Anwendung überführt werden.

### Qualifikationsziele

Ziel des Kurses ist es, die Grundlagen der Informationsvisualisierung kennenzulernen und zu begreifen. Mit methodischen, manuellen und digitalen Herstellungstechniken soll eine eigene Ausdrucksform und Zeichensprache generiert werden. Ein visuelles Repertoire, welches anschliessend in einer komplexen Anwendungsumgebung eingesetzt wird.

### Lehrinhalte:

Vermittelt werden Grundlagen zur Analyse von Informationsaufnahme Prozessen und Strukturierung komplexer Informationszusammenhänge unter didaktischen, logischen und ergonomischen Gesichtspunkten. Visualisierungsmethoden und Navigationsmodelle in narrativen, interaktiven und sequentiellen Kontexten werden mit Hilfe von u.a. wahrnehmungstheoretischen, semiotischen und gestalterischen Grundlagen experimentell untersucht und erarbeitet.

### Dozent

Prof. Constanze Langer

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Visual Interfacedesign“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Interfacedesign >

## Advanced Media

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	Programmierkenntnisse
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Interfacedesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Til Nagel

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

- > Einführungsvorlesungen
- > Recherche und Referate zum aktuellen Forschungsstand
- > Durch eine Reihe explorativer Übungsaufgaben erlernen Studierende interdisziplinäre Problemlösungsfähigkeiten und erfahren, wie sie experimentell neue Medien einsetzen können.
- > Darauf aufbauend wird in Gruppenarbeit ein Projekt unter einem Dachthema konzipiert, gestaltet und prototypisch umgesetzt. Durch regelmäßige Gespräche und Workshops erhalten die Studierenden während aller Phasen des Designprozesses Kritik und Unterstützung durch den Lehrenden und den Kursteilnehmern.
- > Die Abschlusspräsentation sowie die Dokumentation als Studienleistung und für die Öffentlichkeit.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein,

- > Lösungen für eigene Fragestellungen unter einem Dachthema zu erarbeiten
- > Aktuelle Design- und Medientrends zu identifizieren, und eigene Ergebnisse im Kontext aktueller Forschung zu reflektieren und zu bewerten
- > Neu erlangte Kenntnisse in die Projektarbeit einfließen zu lassen
- > Konzeptionell und gestalterisch umfangreiche Projekte zu entwerfen
- > Funktionsfähige Prototypen programmatisch zu implementieren
- > Ihre Designentscheidungen verständlich zu präsentieren und diskursiv zu vertreten.

### Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung findet projektorientiert innerhalb eines vom Lehrenden zu definierendem Themenfeldes statt. Die Lerninhalte sind eng an den thematischen Schwerpunkt des Faches geknüpft und leiten sich auf der Komplexität des Themas ab. Neben den themenspezifischen Lehrinhalten werden im Kurs erweiterte technische Kenntnisse vermittelt, die einen iterativen Designprozess mit funktionalen Prototypen ermöglichen, und zu einer vertieften Auseinandersetzung mit dem Thema Mensch-Computer-Schnittstelle führen.

Die Themen umfassen u.a. Natural User Interfaces, Multitouch, Geo-Visualisierung, Augmented Reality, Mobile Anwendungen, Game-Design und Experimentelle Interaktionen.

### Dozent

Til Nagel

### Lehrveranstaltungen

Fachvertiefung „Advanced Media“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Typografie

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Betina Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Erarbeitung komplexer Entwurfsprojekte die sowohl aus der Praxis z.B. in Kooperationsprojekten, aber auch anhand von freien Themen entwickelt werden. Vorlesungen und Vorträge zur Einführung in das Thema ggf. Referate, wöchentliche Konsultationsbesprechungen, Zwischen- und Endpräsentationen.

### Qualifikationsziele

Vertiefung und Anwendung bisheriger typografischer Kenntnisse anhand von konkreten und komplexen Entwurfs- und Konzeptionsfragestellungen aus der Praxis oder mit forschendem Charakter. Entwicklung, Erarbeitung, Strukturierung und Abgrenzung des eigenen Gestaltungsfeldes/-fragestellung im Rahmen des Gesamtthemas sowie die Einübung eines eigenen Zeitmanagements innerhalb des Semesterrahmens. Präsentation und Argumentation vor der Gruppe und dem Kooperationspartner sowie die inhaltliche und argumentative Auseinandersetzung mit anderen Fachdisziplinen und Lebenswelten.

### Lehrinhalte

Fachliche Vertiefung der Grundkenntnisse typografischer Gestaltung anhand praxisorientierter Aufgabenstellung werden themenbezogene Inhalte und Hintergrundwissen sowie Text- und Bildmaterial selbstständig recherchiert, und in Form von Layouts in den inhaltlich angemessenen medialen Anwendungen realisiert und dokumentiert.

### Dozentin

Prof. Betina Müller

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Typografie“ mit wechselnden Themenstellungen

**II/1** Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Typesdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Lucas de Groot

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in wöchentlich aufeinander aufbauenden Seminaren geplant. Die kontinuierliche Arbeit ist in der Regel in vier z.T. parallel verlaufende Bereiche gegliedert:

1. Geschichte und vergleichende Analyse unterschiedlicher typografischer Systeme;
2. Technische und gestalterische Grundlagen der Typografie (Vorlesung / Vorträge);
3. Analyse und Reflektion der Typografie in der konkreten Anwendung
4. Konzeption und konkrete Entwicklung einer Schriftfamilie (Schriftschnitte mit unterschiedlichen Breiten, Strichstärken und Zeichenlagen).

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen zum einen einen umfassenden und differenzierten Überblick über die typografische Gestaltung und deren Bezug zur grafischen Gestaltung erhalten: Schriftgestaltung, Lesetypographie, Corporate Typography, Web- und Screen-Typographie. Darüber hinaus sollen die Studierenden an der konkreten Entwicklung einer Schriftfamilie für die Komplexität und die Differenzierungen der Detailtypografie und deren formalen und technischen Interdependenzen sensibilisiert werden.

### Lehrinhalte

1. Schriftgeschichte; Klassifikation von Druck- und Screenschriften
2. Das Wissen über Betrachtungs- und Lesegewohnheiten;
3. Die ästhetische, künstlerische und funktionale Gestaltung von Buchstaben, Satzzeichen, Sonderzeichen und Schriften sowie deren Anwendungen in Druckwerken, in digitalen Medien und im dreidimensionalen Raum;
4. Die visuelle Gestaltung einer Schrift – vom Differenzierungsgrad und Umfang an einer Einführungsveranstaltung orientiert
6. Die grundlegenden Kenntnisse zur Programmierung einer Schrift.

### Dozent

Prof. Lucas de Groot

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Typesdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Grafikdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Lex Drewinski

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Learning by watching and learning by doing: Vorlesungen zum Thema des gegenwärtigen Designgeschehens (Designportraits, aktuelle Designpräsentationen, Designwettbewerbe usw.). Die Lehrmethode basiert auf einer Konfrontation des studentischen Schaffens mit dem gegenwärtigen internationalen Geschehen in der Printmedienlandschaft. Diese Methode hat zum Ziel, die Studierenden zu motivieren, mit Hilfe des experimentellen und individuellen Denkens das Vorhandene zu übertreffen. Sie wird durch die Pflichtteilnahme des Studierenden an aktuellen Studenten-Design-Wettbewerben unterstützt.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, eine Gestaltungsaufgabe konzeptionell und visuell zu erfassen. Mittels 2D-Techniken zu entwickeln, darzustellen und zu realisieren. Die Ergebnisse der Aufgabe in Form von druckfertigen Entwürfen sichtbar zu machen. Begleitend die Arbeit entsprechend zu präsentieren, verbal zu kommentieren und digital dokumentieren.

### Lehrinhalte

Mit Hilfe von fiktiven und realen (z.B.: Wettbewerbe) Übungen werden grundlegende Aspekte aus dem Bereich Grafik / Design vermittelt, visualisiert und analysiert.

### Dozent

Prof. Dr. Lex Drewinski

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Grafikdesign“ mit wechselnden Themenstellungen



**II/1** Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Illustration

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Hans-Jörg Kotulla

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Übungen zu unterschiedlichen Themenbereichen in verschiedenen illustrativen Techniken münden in eine komplexe Aufgabenstellung, wahlweise in Verbindung mit typografischer Gestaltung (experimentelles Buch, Objekte mit illustrativem Charakter, Comic, Werbung, Plakat, Animation usw.) Besonderer Wert wird auf eine experimentelle Herangehensweise gelegt. Diskurs, ständige Korrektur zu Teilergebnissen.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen stilistische Eigenarten auf illustrativem Gebiet entwickeln und in der Lage sein, komplexe, praxisnahe Aufgabenstellungen in Verbindung mit typografischer Gestaltung zu realisieren.

### Lehrinhalte

- > Textanalyse (Literatur, Lyrik, Werbetexte etc.)
- > Experimentelle Übungen mit unterschiedlicher Techniken
- > Erarbeitung einer illustrativen Idee
- > Gestaltung einer illustrativen Serie
- > Komplexe Gestaltung unter Einbeziehung von Typografie
- > Präsentation

### Dozent

Prof. Hans-Jörg Kotulla

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Illustration“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Fotografie

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Wiebke Loeper

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in das Kursthema durch die Lehrende. Fotografische Arbeiten, die unterschiedliche Strategien und Konzepte verfolgen werden vorgestellt, um den Studierenden eine Vorstellung vom Medium Fotografie zu vermitteln. In Folge sollen die Studierenden einen eigenen Arbeitsansatz entwickeln und überprüfen. Dies geschieht durch individuelles Fotografieren, Ausarbeiten der Bilder am Rechner bzw. im Labor, inhaltlicher Recherche und Formulieren eines Konzeptpapiers. Die entstandenen Ergebnisse werden regelmässig im Kurs gemeinsam diskutiert. Die Studierenden geben und bekommen Feedback zu gestalterischen, technischen und inhaltlichen Fragen, sowohl von KommilitonInnen als auch von der Lehrenden. Mindestens einmal im Semester findet ein Ausstellungsbesuch, Künstlergespräch oder Gastvortrag statt.

### Qualifikationsziele

- > visuelle Kompetenz des Lesens und Bewertens von Bildern
- > kommunikative Kompetenz (Präsentation und Reflexion der eigenen Arbeit, Formulierung von Bildkritik und Entwicklung von kreativen Arbeitsstrategien in der Gruppe)
- > technische und gestalterische Kompetenz zum Erstellen und Nutzen von fotografischen Bildern
- > persönliche Kompetenz (Erkennen eigener Stärken und Schwächen, Präzisierung der eigenen Vorstellung vom späteren Berufsfeld)

### Lehrinhalte

- > Technisch und gestalterisch adäquate Umsetzung von Inhalten
- > Fotografische Arbeitsstrategien und Bildsprachen
- > Präsentationsformen

### Dozentin

Prof. Wiebke Loeper

### Titel der Lehrveranstaltungen

Fachvertiefung „Fotografie“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Advertising/Editorial Design

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Jutta Simson

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Advertising-Design: Der methodische Ansatz basiert hier auf der Vermittlung komplexer, auf die Praxis bezogener Einzelaspekte (Marketing, Text, Art-Work, Mediaplanung etc.), die im Verlauf des Seminars zu einem sinnvollen Ganzen geführt werden.

Editorial Design: Konzeption (Erfindung) und Gestaltung eines neuen Printproduktes, das – im Wesentlichen – den gleichen Parametern folgt wie das Advertising Design. Es ist die andere Seite der Medaille. Dies aber nicht nur in der theoretischen Auseinandersetzung, sondern als praxisbezogenes Fach.

### Qualifikationsziele

#### Advertising-Design:

- > Konzeptionelle Erfassung einer Kommunikationsaufgabe
- > Ansatzentwicklung, Gestaltungsalternativen, Auswahl, Finalisierung

#### Editorial-Design:

- > Konzeptionelle Erfassung einer Kommunikationsaufgabe
- > Text-Bild-Dramaturgie, Bildverständnis – Bildgeschichte(n)
- > Entwicklung einer eigenständigen Visualität
- > Ansatzentwicklung, Gestaltungsalternativen, Auswahl, Finalisierung

### Lehrinhalte

#### Advertising-Design:

- > Kundenanalyse; Konkurrenzanalyse
- > Entwicklung eigenständiger Aussagen, Reflektion; Festlegung eines Markenimages
- > Gezielte Auswahl ästhetischer Mittel
- > Reflektion, Dokumentation; Präsentationsformen

#### Editorial-Design:

- > Verlags-/Redaktionsanalyse; Konkurrenzanalyse
- > Entwicklung schwerpunktmäßiger Aussagen über das redaktionelle Konzept
- > Festlegung der Seitenfolge (Struktur); inhaltliche Dramaturgie
- > Gezielte Auswahl ästhetischer Mittel
- > Reflektion, Dokumentation und Präsentationsformen

### Dozentin

Prof. Jutta Simson

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Advertising/Editorial Design“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Corporate Identity

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Fach stellt eine inhaltliche und praktische Vertiefung zur Entwicklung visueller Erscheinungsbilder dar. Anhand praxisorientierter Aufgabenstellungen (wenn möglich Kooperationsprojekte) werden zunächst in Workshops Arbeits- und Kommunikationsschwerpunkte kristallisiert. Nach eingehender themenrelevanter Recherche und Reflektion werden in eigenständiger Entwurfsarbeit individuelle, komplexe und adäquate Lösungsansätze entwickelt. In Zwischenpräsentationen werden die Ansätze diskutiert.

### Qualifikationsziele

- > Konzeptionell-strategische Kompetenz: Thematische Strukturierung und Durchdringung, Kontextualisierung, Marktanalyse, Strategisches Erwägen; Positionierung: Aus Sein wird Schein wird Form
- > Technisch-handwerkliche Kompetenz: Entwicklung und Visualisierung komplexer Corporate-Design-Systeme; Elemente, Methoden, Medien
- > Kommunikative Kompetenz: Benennung und (visuelle wie verbale) Argumentation von Gestaltungsentscheidungen
- > Persönliche Kompetenz: Vertiefung individueller Neigungen und Schwerpunktsetzung

### Lehrinhalte

- > Konzentration: Analyse, Auswertung, Ausweitung der Aufgabenstellung
- > Kompetenz: Analyse der Bezugsgruppen; Definition von Kommunikationszielen
- > Konzeption: Entwicklung einer Kommunikationsstrategie
- > Konsequenz: Entwicklung eines visuellen Vokabulars – Elemente, Methoden
- > Koordination: Definition relevanter Kommunikationsmedien
- > Kommunikation: Argumentation, Präsentation

### Dozent

Prof. Matthias Beyrow

### Titel der Lehrveranstaltung:

Fachvertiefung „Corporate Identity“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Motiongraphics

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung,Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Dufke

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Der Kurs findet als wöchentliche Lehrveranstaltung statt und organisiert sich in der Form eines praxisbezogenen Studienprojektes in Kombination mit Vorlesungen und Übungen. Die Vorlesungen dienen der systematischen Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse; die Übungen dienen der Anwendung des vorgetragenen Stoffs und der Einübung der methodischen und instrumentellen Fertigkeiten. Das Lernen durch Erfahrung steht in Form gestalterisch-experimenteller Projektarbeit im Vordergrund. Projektthemen ergeben sich sowohl durch Kooperationsprojekte mit Partnern aus Wirtschaft, Forschung und Kultur, Unterhaltungs- und der Informationsindustrie als auch durch experimentelle Aufgaben jenseits konventionalisierter Anwendungsbereiche. Die Lehre wird modellhaft durch multimediale und telematische Lehr- und Lernformen unterstützt, z.B. durch den Einsatz von telekooperativen Lernsystemen. Die Rolle der Lehrenden als Lernmoderatoren wird gestärkt, unterstütztes Selbstlernen gefördert. In der Bearbeitung von Übungsaufgaben sollen die Studierenden zeigen, dass sie den Lehrinhalt bei der Lösung theoretischer oder praktischer Aufgaben umsetzen können. Referate dienen der zusammenhängenden Bearbeitung eines individuellen Themas, das einzelne Aspekte der Lehrveranstaltung behandelt. Die Ergebnisse der Bearbeitung werden in einer Lehrveranstaltung vorgetragen und diskutiert. Übungsaufgaben und Referate können von mehreren Studierenden gemeinsam bearbeitet werden. Hierbei muss die individuelle Leistung der einzelnen Studierenden erkennbar und einzeln bewertbar sein. Zum Ende findet eine Präsentation der Projektergebnisse mit angeschlossenem Kolloquium statt. Alle Übungsaufgaben, Entwurfsarbeiten und Projektergebnissen werden in einer Dokumentation von den Studierenden zusammengefasst.

>>

## Motiongraphics

---

>>

### **Qualifikationsziele**

Die Lehre in diesem Fach verfolgt grundsätzlich drei Ziele: methodische und instrumentelle Kompetenz – es gilt, methodische und instrumentelle Kompetenz in der Handhabung aktueller Medientechnologie zu entwickeln. Hohe Priorität hat daher die Aneignung medientechnischer (z.B. Labor- und Studiopraxis) und mediengestalterischer Orientierung (z.B. Interfacegestaltung, Usability, Bewegtbilddramaturgie, Erzähltechniken zeitbasierter und interaktiver Medien) in Verbindung mit experimentell-kreativer Arbeit. Teamfähigkeit – das Seminar soll die in der beruflichen Praxis geforderte Fähigkeit zur Arbeit in heterogenen Gruppen vermitteln und kommunikative/kooperative Prozesse mit Anwendern und Benutzern multimedialer Systeme sowie mit Experten anderer Disziplinen fördern. Scaleability – es gilt jedoch nicht nur heutiges technologisches Know-how zu vermitteln, sondern auch das Potential zu entwickeln, mit den Medientechnologien von morgen in Soft- und Hardware zu arbeiten. Dies bedarf kreativer Gestalter, die zwar mit aktuellem technischen Praxiswissen die Hochschule verlassen, sich aber auch zukünftig zwischen den immer mehr verkürzenden technologischen Entwicklungszyklen mit gestalterischer Lust und Neugierde zu bewegen wissen. Ziel ist also die autonome Skalierbarkeit von Wissen sowie die Fähigkeit, sich auch in der Berufspraxis weiterzubilden. Dies ist nicht nur ein Gebot des Arbeitsmarktes, sondern auch der wissenschaftlichen und künstlerischen Erkenntnisgewinnung. Alle drei Lernziele gelten auch für jene Kommunikations- oder Produktdesigner, die eine Fachspezialisierung in anderen Gestaltungsfächern suchen und Bewegtbild-Anwendungen nicht primär, sondern lediglich mittelbar (z.B. zwecks-Wettbewerbs- und Entwurfspräsentationen, Portfolios etc.) entwickeln wollen.

### **Lehrinhalte**

Im Rahmen eines Semesterprojektes wird ein Motion Graphics-Format konzipiert und prototypisch umgesetzt. Im Vordergrund steht das exemplarische, problemlösende und konzeptionelle Lernen an Hand aller Phasen einer Motion Graphics-Produktion (Konzeption, Entwurf, Planung, Produktion, Distribution und Evaluation).

### **Dozent**

Prof. Klaus Dufke

### **Titel der Lehrveranstaltung**

Fachvertiefung „Motion Graphics“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Kommunikationsdesign >

## Digitale Medien

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Kommunikationsdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Krohn

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in wöchentlich aufeinander aufbauenden Seminaren geplant. Die kontinuierliche Arbeit ist in der Regel in vier z.T. parallel verlaufende Phasen (je nach Projektthema) gegliedert: (1) Themenererschließung: Produktfindung durch Marktanalyse, Recherche, Nutzerdefinition und Positionierung, Produktspezifizierung hinsichtlich von Leistungsmerkmalen sowie deren technisch/digitalen Anforderungen; (2) Entwicklung relevanter und verbindlicher Fragestellungen, Konzeption und Entwicklung mit abschließend bewertender Zwischenpräsentation durch den Lehrenden, die Gruppe und ggf. den externen Partner; (3) konkrete gestalterische Ausarbeitung und kontinuierliche Überprüfung und Spezifizierung der Projektziele in Einzel- und Gruppenkonsultationen (4) gestalterische wie thematische Finalisierung des Projektes, umfassende Dokumentation und Abschlusspräsentation (z.B. eines funktionsfähigen Prototypen) vor einer Fachöffentlichkeit.

### Qualifikationsziele

Ziel ist es, eine komplexe mediengestalterische Aufgabe in ihren gesellschaftlichen, technischen wie ästhetischen Dimensionen zu verstehen, zu analysieren und Strategien zu entwickeln, um diese konzeptionell und im konkreten Entwurf zu lösen. Die Komplexität der Themen und die starke Anbindung zur beruflichen Praxis (Partner / Kooperationen / forschendes Lernen) führen darüber hinaus zu einer umfangreichen Qualität im abstrakten und konzeptionellen Arbeiten der Studierenden. Fachöffentliche Präsentationen geben den Studierenden die Möglichkeit, generalisierend und sicher die eigene Gestaltungsleistung kompetent zu kommunizieren.

### Lehrinhalte

Perzeptive, kommunikative und ästhetische Fragestellungen vereinen sich in der Gestaltung aktueller wie neuer digitaler Medien und ihrem potentiellen Anwendungsspektrum. Die Themen der Lehrveranstaltung stellen sich daher grundsätzlich der Dynamik des Faches auf experimenteller, forschender und ästhetischer Ebene. Ubiquität, Informationsvisualisierung, Mobile Computing, Interaktive öffentliche Formate, immersive Museumsinstallationen, aber auch Computerspiele, vernetzte kooperative Umgebungen und gestalterische digitale Interventionen skizzieren aktuelle Themenfelder. Die konzeptionelle Entwicklung sowie die praktisch-technische Umsetzung wird in allen Phasen der Projektarbeit mit Varianten überprüft, bevor schließlich eine Finalisierung erfolgt.

### Dozent

Prof. Matthias Krohn

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Digitale Medien“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Produktdesign >

## Produktdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Jörg Hundertpfund

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Der methodische Ansatz basiert im Wesentlichen auf interaktivem Lernen, d.h. die Studierenden werden ermutigt, ihre Arbeitsergebnisse innerhalb der Projektgruppe zu präsentieren und zu diskutieren, ihre Arbeitsweise und Erfahrungen zu formulieren, zu reflektieren, weiterzugeben und unterschiedliche Ansätze am Beispiel anderer Arbeiten aufzunehmen. Erarbeitung komplexer Entwurfsprojekte die sowohl aus der Praxis als auch anhand von freien Themen entwickelt werden. Vorlesungen und Vorträge zur Einführung in das Thema ggf. Referate, wöchentliche Konsultationsbesprechungen, Zwischen- und Endpräsentationen.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, eine komplexe Gestaltungsaufgabe:

- > konzeptionell zu erfassen und zu formulieren
- > mittels 2D- und 3D-Techniken zu entwickeln, darzustellen und zu realisieren
- > die Ergebnisse in Form von zeichnerischen Darstellungen und Anschauungs- bzw. Funktionsmodellen zu kommentieren bzw. zu präsentieren
- > schriftlich und mittels Bildmaterial zu dokumentieren
- > die gewonnenen Informationen und Erfahrungen in der Ausübung angewandter Gestaltungsmethoden auf unterschiedliche Fragestellungen anwenden zu können
- > im versierten Umgang mit einer fachspezifischen Sprache den Erfordernissen der kommunikativen Prozesse der Designentwicklung gerecht zu werden

### Lehrinhalte

In dem Entwurfsprojekt sollen u.a. die phänomenologischen Dimensionen von Gegenständen kennengelernt und entwurfsspezifisch angewendet werden. Es wird nach den differenzierten Qualitätsaspekten der Gegenstände sowie nach Parametern der Bewertung in kultureller und funktionaler Hinsicht gefragt. Beschreibung der Art der Gegenstände und Entwicklung eines Bezugssystems, die Dinge betreffend (Funktionsgegenstand / symbolischer Gegenstand), Beschreibung bzw. Bezeichnung einer Kontexte der Gegenstände und einer Topologie nach unterschiedlichen Qualitätskriterien, Untersuchung der Gegenstände nach Kriterien milieuspezifischer formaler Ausprägung, Formulierung einer Entwurfshypothese auf der Grundlage einer Gegenstandsgattung und einer milieuspezifischen Zuordnung, Entwicklung einer Entwurfskonzeption, Entwurf und Realisierung, Präsentation, Dokumentation

### Dozent

Prof. Jörg Hundertpfund

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Produktdesign“ mit wechselnden Themenstellungen



II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Produktdesign >

## Produkt-/Umweltdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Walter Hardt

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in drei Semesterabschnitte gegliedert: 1. Theoretische Grundlagen, 2. Ideenentwicklung, 3. Detaillierung, Modellbau und Dokumentation. Die Lehrveranstaltung findet wöchentlich statt. Im ersten Semesterabschnitt finden die Veranstaltungen mit der gesamten Seminargruppe statt, danach in Kleingruppen mit max. 5 TeilnehmerInnen. Die Synergie wird durch regelmäßige Zwischenpräsentationen der gesamten Seminargruppe sicher gestellt. Mit einer umfassenden öffentlichen Präsentation und Dokumentation der Arbeitsergebnisse wird die Lehrveranstaltung abgeschlossen.

### Qualifikationsziele

Vor dem Hintergrund konkreter öffentlicher Themenstellungen soll die Fähigkeit des „Gestaltens für die Gesellschaft“ und das Bewusstsein für die Unterschiedlichkeit der Design-Nutzer resp. der Design-Betroffenen vertieft werden. Gleichzeitig soll das Projektstudium als forschendes Studium eine systematische und wissenschaftliche Arbeitsweise fördern. Im Spannungsfeld zwischen gesellschaftlicher Notwendigkeit und gestalterischer Freiheit sollen die Studierenden eine eigene Position beziehen.

### Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltungen im Modul Projektstudium bieten einerseits die Möglichkeit eines vertiefenden Fachstudiums, aufbauend auf den Lehrangeboten zur Fachorientierung im 1. Studienabschnitt, andererseits die Möglichkeit der anwendungsorientierten Entwicklung konkreter Aufgabenstellungen im Team oder in Kooperation mit externen Partnern. Lehrinhalte und Komplexität sind abgestimmt auf die studentische Arbeitsbelastung. Das Lehrangebot im Projektstudium Produkt- und Umweltdesign soll die Studierenden auf der Grundlage einer konkreten Aufgabenstellung für Fragen des öffentlichen Designs und für gesellschaftlich relevante Problemstellungen vertiefend sensibilisieren. Themenfelder sind beispielsweise: Demografische Entwicklung der Gesellschaft, Folgen der Klimaveränderung, Mobilität oder Konsumverhalten. Die Lehre orientiert sich an den Anforderungen und Abläufen einer Projektbearbeitung im Praxisalltag. Darüber hinaus werden Professionalität der Ideenentwicklung und Realisierung sowie das wissenschaftliche Arbeiten gefördert.

### Dozent

Prof. Walter Hardt

### Titel der Lehrveranstaltung:

Fachvertiefung „Produkt- und Umweltdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Produktdesign >

## Industrialdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Hermann Weizenegger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die weitgehend selbständige Arbeit steht in diesem Projekt im Vordergrund. Wie in der Designpraxis sollen die einzelnen Arbeitsschritte jeweils dem Auftraggeber präsentiert und dieser damit in die Entscheidungsfindung einbezogen werden. Prozesse sind nachvollziehbar darzustellen, Lösungen überzeugend zu begründen. Bei komplexen Aufgaben ist Teamarbeit und Teamfähigkeit gefordert. Dazu gehört die perfekte Beherrschung des Handwerkzeuges: Zeichnungen, Fotografie, Multimedia, Computerdarstellungen und natürlich manuellen wie digitalen Modellbau. Praxisnähe in Form von Kooperationsprojekten sind ein wichtiger Bestandteil der Lehre, um die klassischen Entwurfsmethoden anzuwenden und eine Haltung in dem späteren Beruf zu entwickeln.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, eine komplexe Gestaltungsaufgabe:

- > konzeptionell zu erfassen und zu formulieren
- > mittels 2D- und 3D-Techniken zu entwickeln, darzustellen, zu kommentieren und präsentieren und zu realisieren
- > schriftlich und mittels Bildmaterial zu dokumentieren
- > die gewonnenen Informationen in der Ausübung angewandter Gestaltungsmethoden auf unterschiedliche Problem- bzw. Fragestellungen anwenden zu können
- > im versierten Umgang mit einer fachspezifischen Sprache den Erfordernissen der kommunikativen Prozesse der Designentwicklung gerecht zu werden
- > Netzwerke aufzubauen und selbständig handlungsfähig zu werden

### Lehrinhalte

Im Kurs werden soziale und gesellschaftlich relevante Themen komplex und interdisziplinär bearbeitet. Themen sollen einen explorativen Charakter und innovative und zukunftsverändernde Lösungen zum Ziel haben. Komplexe Gestaltungsprobleme werden mit den bisher erlernten Methoden analysiert und strukturiert, der Designprozess mit den einzuhaltenden Terminen eingehend geplant. Einen breiten Raum nimmt die umfassende Einbeziehung der designrelevanten Faktoren Technologie, Ergonomie, Marketing, kultureller Kontext ein. Feedback aus diesen Bereichen soll möglichst in der Zusammenarbeit mit Auftraggebern aus der Wirtschaft und Forschung in realitätsnahen Projekten diskutiert werden. Wesentlicher Lehrinhalt ist die Vorbereitung auf die Praxis als selbständiger oder angestellter Produktdesigner.

### Dozent

Prof. Hermann Weizenegger

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Industriedesign“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Produktdesign >

## Raum- / Ausstellungsdesign

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Detlef Saalfeld

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 50% Recherche/Konzeption/Entwurf
- 25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Studierenden lernen durch interaktives und interdisziplinäres Arbeiten im professionellen Kontext konkreter Aufgabenstellungen. Die unterschiedlichen Arbeitsergebnisse der einzelnen Studierenden werden frontal vor den Seminarteilnehmern präsentiert, kommentiert und anschließend diskutiert: einerseits als Übung des persönlichen Ausdrucks, andererseits, um die unterschiedlichen Konzeptionen, Gestaltungsansätze und Lösungsvorschläge der Mitstudierenden aufzunehmen und die Qualität des eigenen Beitrags in Form und Inhalt zu reflektieren und einschätzen zu lernen. Im Gestaltungsprozess kristallisieren sich die Einzelleistungen heraus und schaffen einen Resonanzraum für Synergieeffekte, in dem sich die Leistungen der einzelnen Studierenden im Arbeitsergebnis potenzieren.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, Konzeption, Entwurf und Realisierungsplanung für die Gestaltung einer Ausstellung zu formulieren, darzustellen, und herstellungstechnisch sowie logistisch aufzubereiten. Hierzu müssen sie sich in den oft komplexen Inhalten zurechtfinden können und dafür eine adäquate Formensprache entwickeln. Über die Anforderungen des 2D/3D-Gestaltens hinaus sollen sie in die Lage versetzt werden, Planungsunterlagen zu erstellen, die den Anforderungen eines zu realisierenden Projektes Rechnung tragen.

### Lehrinhalte

- > Briefing: Formulierung des Ausstellungsgegenstands und dessen Anliegen, Festlegung aller planungsrelevanten Größen wie: räumliche Vorgaben, Projektvolumen, Zeitachse, Finanzrahmen
- > Recherche: Einarbeitung in den Projektinhalt, Präsentationsrecherche zu Ästhetik, Systematik und Technik, verbale/textliche Präsentation Materialsammlung
- > Konzeption: Entwicklung einer Gestaltungskonzeption im Sinne einer räumlichen Vermittlung des formulierten Anliegens des Ausstellungsprojektes verbale/textliche Präsentation, Grundrisszeichnungen
- > Entwurf: 2D: Ausstellungs-CI, Einladung, Plakat, Katalog, Ausstellungsgrafik, 3D: Ausstellungsarchitektur, Exponatenpräsentation
- > Planung/Realisierung: produktionsrelevante Ausarbeitung der 2D-/3D-Entwürfe für die druck- und bautechnische Umsetzung, logistische Planung und Kalkulation, Präsentation, Dokumentation

### Dozent

Prof. Detlef Saalfeld

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Raum- und Ausstellungsdesign“ mit wechselnden Themenstellungen

II/1 Entwurf/Fachvertiefung > Produktdesign >

## Produktdesign mit digitalen Medien

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 221,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf/Fachvertiefung, Produktdesign [II/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

50% Recherche/Konzeption/Entwurf

25% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung ist in wöchentlich aufbauenden Seminaren organisiert. Die Erarbeitung des Themenbereichs erfolgt zu Beginn des Projektes in der Gruppe. Dazu werden projektbezogene Recherchethemen zu Kursbeginn definiert, vergeben und in Form von Kurzvorträgen in den ersten Seminartreffen vorgestellt. Parallel erfolgt in kleinen Gruppen oder Einzeln die Erarbeitung von möglichen Fragestellungen. Auch diese werden in der Seminargruppe vorgestellt und diskutiert. Ab Festlegung für eine konkretisierte Fragestellung erfolgt die Bearbeitung individuell oder in kleinen Gruppen. Die Betreuung der Arbeiten geht zunehmend in Einzelkonsultationen über. In der Regel wird die Lehrveranstaltung in Kooperation mit externen Partnern oder Lehrenden anderer Studiengänge angeboten. Nach Abschluss der Konzeptphase erfolgt eine Zwischenpräsentation, am Semesterende eine Abschlusspräsentation. Diese sind öffentlich und themenbezogen werden Fachkräfte dazu eingeladen.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden werden dazu angehalten, Strategien für die Annäherung und Lösung komplexer Aufgabenstellungen zu entwickeln und diese anzuwenden. Sie greifen die unterschiedliche Kontextualisierung, Durchdringung und Problematisierung eines Themas als Ausgangspunkt für die Entwicklung adäquater gestalterischer Ansätze und die Erarbeitung konkreter gestalterischer Lösungen. Bestandteil bleibt der adäquate Einsatz von Werkzeugen und Mitteln. Die Komplexität der Themen führt außerdem zu einer neuen Qualität an Abstraktionsvermögen, generalisierter Denkweise und Kommunikationskompetenz.

### Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung thematisiert komplexe Fragestellungen im Kontext Gestaltung und moderne (digitale) Gesellschaft. Im Fokus steht die zunehmende Digitalisierung von Prozessen und Produkten und daraus resultierende Veränderungen und Anforderungen. Als Ausgangspunkt für die Lehrveranstaltung werden – semesterweise wechselnde - Szenarien oder gesellschaftliche Phänomene benannt. Erster Schritt der Bearbeitung ist innerhalb dieser Vorgaben Fragestellungen zu identifizieren und im Sinne einer konkretisierten Aufgabenstellung zu formulieren. Erst dann werden Konzepte erarbeitet, welche über den Entwurf bis zum Modellbau ausformuliert werden. Dabei wird erwartet, dass in allen Arbeitsphasen unterschiedliche Varianten erarbeitet und überprüft werden, bevor eine Favorisierung erfolgt.

### Dozent

Prof. Nils Krüger

### Titel der Lehrveranstaltung

Fachvertiefung „Produktdesign mit digitalen Medien“ mit wechselnden Themenstellungen

II/2 Theorie &gt;

**Design-/ Medientheorie**

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [II/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Rainer Funke

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität/Mitarbeit
- 75% Recherche/Analyse/Referat
- 25% Präsentation/Dokumentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Die Teilnehmer analysieren ein selbst gewähltes Design-Objekt (ein Produkt oder ein Kommunikationsmittel) unter kulturtheoretischen, soziologischen, philosophischen und speziellen design- bzw. medientheoretischen Gesichtspunkten. In Vorlesungen werden Theorien vorgestellt, die im Seminar diskutiert werden. Die Kursteilnehmer führen einzeln oder in kleinen Gruppen die Analyse selbständig durch. Die Arbeitsschritte werden gemeinsam von allen Kursteilnehmern diskutiert. Zur Evaluation von Systematik und Ergebnissen werden die Ausgangstheorien und Methoden der empirischen Sozialforschung angewandt. Die Darstellung der Analyseergebnisse erfolgt durch die Kursteilnehmer selbständig. Die Analyse-Ergebnisse werden in einer Endpräsentation vorgestellt sowie als Dokumentation online publiziert.

**Qualifikationsziele**

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig die kulturtheoretischen, soziologischen, philosophischen und speziellen design- bzw. medientheoretischen Dimensionen von Design zu erfahren, analysieren und beschreiben. Relevante Theorien sollen verstanden und als Grundlage für die Analysesystematik angewandt werden. Die Analyseergebnisse werden schriftlich und mittels Bildmaterial in verständlicher und gut gestalteter Form dokumentiert.

**Lehrinhalte**

Unter Einbeziehung verschiedener Theorien (Philosophie, Soziologie, Medientheorie, Semiotik, Kommunikationstheorie, Handlungstheorie, spezielle Designtheorien) wird ein Designgegenstand hinsichtlich seiner kulturellen Dimensionen untersucht.

Der begrifflich-analytische Rahmen und die Grundsätze der zu verwendenden Methoden werden aus den herangezogenen Theorien entwickelt.

- > Vorstellung der ausgewählten Theorien; anschl. Diskussion
- > Auswahl eines relevanten Objektes
- > Erarbeitung einer Analysesystematik; Ausführung der Analyse
- > Evaluation der Analysesystematik; Überarbeitung der Analyse
- > Evaluation und Darstellung der Analyseergebnisse
- > Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse

**Dozent**

Prof. Dr. Rainer Funke

II/2 Theorie >

## Designgeschichte

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [II/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Marion Godau

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

75% Recherche/Analyse/Referat oder Entwurf

25% Präsentation/Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehrveranstaltung wird als Seminar oder Projekt angeboten. Sie besteht aus einem theoretischen Input (z.B. Vorlesungen, das Studium historischer Texte, Analysen von zwei- und dreidimensionalen Artefakten) und seine Reflektion sowie praktische Übungen (etwa in Form von Projektarbeit, studentischer empirischer Untersuchungen oder performativer Interventionen). Die Studierenden arbeiten selbständig und in kleinen Gruppen. Jeder Student / jede Studentin fertigt einen Beitrag nach adäquaten wissenschaftlichen, didaktischen oder gestalterischen Methoden. Die Beiträge sollen entsprechend des im Fach Design üblichen Standards gestaltet sein und in einem ausgewogenen Verhältnis von Bild- und Textmitteln stehen.

### Qualifikationsziele

Studierende mit einem Basisverständnis für Design sollen in diesem Modul ein Thema aus dem Themenfeld Design und seinem gesellschaftlichen Kontext bearbeiten und so Verständnis für historische Entwicklungen und deren Einfluss auf die Designprofession entwickeln. Mittelbar sollen die Studierenden durch die Beschäftigung mit Design-, Kunst- und Kulturgeschichte Erkenntnisse für ihre eigene Design-Arbeit gewinnen bzw. ihre Arbeit als Produkt und gleichzeitigen Ausdruck einer gesellschaftlichen Dynamik einzuschätzen lernen.

Den Studierenden werden Methoden wissenschaftlichen Arbeitens und der Beschreibung sowie der Analyse von Problemstellungen im Themenfeld Design vermittelt. Der theoretische Input soll sie in einem weiteren Schritt befähigen, eigene Fragestellungen mit wissenschaftlich adäquaten Methoden zu bearbeiten und ihren Erkenntnisprozess artikulieren zu können.

### Lehrinhalte

Fragestellungen der Design, Kultur- und Kunstgeschichte anhand ausgewählter designrelevanter Zeiträume (z.B. Industrialisierung, Art Deco, die 1990er Jahre ...). Einflüsse und Bedingungen spezifischer historischer Entwicklungen (etwa Untersuchung der Zusammenhänge von technologischen Neuerungen auf Design, Architektur und Bildende Kunst).

### Dozentin

Prof. Marion Godau

II/2 Theorie >

## Designmanagement

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie [II/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität/Mitarbeit

75% Recherche/Analyse/Referat oder Copy-Strategie

25% Präsentation/Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Theorieseminar; Vermittlung von theoretischem Wissen und Erarbeitung von zielgerichteten Kompetenzen. Zusammenspiel von theoretischem Input und praktischem Arbeiten, bei dem die Studierenden sich das Themenfeld Markt/Konsument analytisch und strategisch an konkreten und komplexen Aufgabenstellungen erarbeiten und dabei eigene Lösungswege entwickeln.

Arbeit in kleinen Teams / Einzelkonsultationen mit den Teams / Präsentationen der Teams im Plenum, die den Lernfortschritt dokumentieren / gemeinsame Diskussionen mit inhaltlichem und formalen Feedback.

### Qualifikationsziele

Zielgerichtete Bearbeitung unterschiedlicher Fragestellungen im Rahmen eines einheitlichen Themenkomplexes. Durch die eigene Erarbeitung von komplexen Fragestellungen aus der Praxis, den Präsentationen und den Diskussionen im Plenum sollen die Kursteilnehmer ein tieferes Verständnis über den strategischen Einsatz unterschiedlicher Designinstrumente hinsichtlich ihrer Wirkung auf Märkte und Zielgruppen bekommen. Kennenlernen und Training von komplexen Arbeitsabläufen in der Designpraxis.

### Lehrinhalte

Design hat sich in vielen Bereichen zu einem entscheidenden Wettbewerbsfaktor entwickelt. Für Designer bedeutet dies, daß sie in ihrer beruflichen Praxis die Wirkungsmechanismen des gestalterischen Instrumentariums, die inhaltlichen Formate, die Vielzahl der Medien und ihre Interdependenzen unter wechselnden Marktbedingungen hinsichtlich ihrer Zielgruppenbedeutung beherrschen müssen. Diese Thematik wird in den Lehrveranstaltungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet; die Studierenden arbeiten an realen Problemstellungen aus der Designpraxis. In Teams untersuchen sie die unterschiedlichen Aspekte und erarbeiten praxistaugliche, transdisziplinäre Lösungsansätze.

Darüber hinaus geht es auch darum, sich die notwendige Sicherheit zu erarbeiten, die eignen Gedanken und Konzepte erfolgreich zu präsentieren und Dritten zu vermitteln. Sinnvolle Ergänzung zu den jeweiligen Aufgabenstellungen gibt es durch den Input von Fachleuten aus der Praxis, zumeist vor Ort in Designbüros.

### Dozent

Prof. Rainer Grahn

### Titel der Lehrveranstaltung

Theorie „Designmanagement“ mit wechselnden Themenstellungen

**II/3** Praxis & Perspektive >

## Praxissemester

Semester	4. – 7.
Dauer	1 Semester; Zeitpunkt individuell wählbar
Häufigkeit des Angebots	–
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	28 CP
SWS	–
Stud. Arbeitsbelastung	840 Stunden (≈ ca. 5,5 Monate)
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Praxis & Perspektive [II/3]
Modulverantwortlicher	Der Praktikumsbeauftragte des Fachbereichs

### Vorbemerkung

Das Fachpraktikum ist Bestandteil des Fachhochschulstudiums und ist verpflichtender Teil des Praxissemesters im zweiten Studienabschnitt. Das Fachpraktikum besteht aus den beiden Moduleinheiten 23 PS (Praxissemester) und 23 PB (Praktikumsbericht), für die jeweils gesonderte ECTS Punkte vergeben werden. Insofern ist das Fachpraktikum direkt mit dem Modul 23PB verknüpft.

Die Praktikumsordnung des FB Design regelt die Einzelheiten hinsichtlich Ziele, Anforderungen an eine Praktikantenstelle, die Betreuung durch den Praktikumsbeauftragten sowie Zulassung, Ablauf und Abschluß des Fachpraktikums.

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

- > Der Studierende sucht sich eigenständig eine geeignete Praktikumsstelle; mit Zustimmung des Praktikumsbeauftragten seines Studienganges schließt er einen Praktikumsvertrag mit dem Arbeitgeber ab.
- > Der zeitliche Umfang des Fachpraktikums beträgt sechs Monate.
- > Das erfolgreiche Abschluß des Praktikums wird durch ein Praktikumszeugnis des Arbeitgebers dokumentiert.

### Lehr- und Lernmethoden

Die Studierenden sollen an ihrer Praktikumsstelle durch eigene Anschauung und angeleitete praktische Mitarbeit die wesentlichen Aufgaben und Tätigkeiten ihres künftigen Berufsfeldes exemplarisch erfahren und zugleich vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten der beruflichen Praxis erlangen.

### Qualifikationsziele und Inhalte

Das Fachpraktikum dient der Verknüpfung von Lehre, Forschung und Praxis. Es soll dazu beitragen, die Studierenden auf ihr zukünftiges berufliches Tätigkeitsfeld vorzubereiten.

Das Fachpraktikum soll dazu beitragen, die Studierenden auf ihr zukünftiges berufliches Tätigkeitsfeld vorzubereiten. Es dient der Verknüpfung von Lehre, Forschung und Praxis; es vermittelt den Studierenden eine realistische Vorstellung von der Berufswirklichkeit sowie den Möglichkeiten, Grenzen und Problemen des angestrebten Berufsfeldes und es ermöglicht ihnen die eigenen Fähigkeiten im angestrebten Berufsumfeld zu überprüfen. Das Fachpraktikum verschafft einen Einblick in die betriebliche Organisation und Führung, das soziale Arbeitsumfeld und die damit verbundenen Arbeitsprozesse eines potentiellen Beschäftigungsbereiches.

Das Fachpraktikum soll die Studierenden befähigen, die Lehrveranstaltungen des zweiten Studienabschnittes in ihrer Bedeutung für die Berufspraxis und die Aneignung wissenschaftlicher Kenntnisse und Methoden im Licht der Berufspraxis einzuordnen. Durch entsprechende integrative Aufgabenstellungen soll die fachliche und persönliche Kompetenz des Praktikanten gefördert werden.

### Dozent

Der Praktikumsbetreuer der Studierenden

### Titel der Lehrveranstaltung

entfällt



II/3 Praxis &amp; Perspektive &gt;

**Praktikumsbericht**

Semester	4. – 7.
Dauer	1 Semester; Zeitpunkt individuell wählbar
Häufigkeit des Angebots	–
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	2 CP
SWS	–
Stud. Arbeitsbelastung	60 Stunden
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Praxis & Perspektive [II/3]
Modulverantwortlicher	Der Praktikumsbeauftragte des Fachbereichs

**Vorbemerkung**

Das Fachpraktikum ist Bestandteil des Fachhochschulstudiums und ist verpflichtender Teil des Praxissemesters im zweiten Studienabschnitt. Das Fachpraktikum besteht aus den beiden Moduleinheiten 23-PS (Praxissemester) und 23-PB (Praktikumsbericht), für die jeweils gesonderte ECTS Punkte vergeben werden. Insofern ist der Bericht über das Fachpraktikum direkt mit dem Modul 23-PS verknüpft.

Die Praktikumsordnung des FB Design regelt die Einzelheiten hinsichtlich des Praktikumsberichts und seiner Präsentation.

**Art und Form der Prüfung, Inhalt und Präsentation**

Unmittelbar nach Ablauf des Praktikums legt der Student dem Praktikumsbeauftragten den Praktikumsbericht als Dokumentation (digital) über den Verlauf seines Praktikums vor. Die Dokumentation stellt tabellarisch den Betrieb, die Praktikantenstelle sowie die Arbeitsprozesse vor und beschreibt Art und Umfang der unterschiedlichen geleisteten Tätigkeiten, ergänzt um die erworbenen Kompetenzen. Dazu werden – soweit dies nicht unter Geheimhaltungsvorbehalte fällt – Arbeitsproben vorgelegt.

Abschließend erfolgt eine reflektierende Bewertung der Qualität der Praktikantenstelle an sich sowie der eigenen Arbeit im Praktikum, ihrer Verbindung zu Forschung und Lehre an der FH Potsdam.

Die Dokumentation wird danach auf hochschulöffentlich auf Incom veröffentlicht und auf einer fachbereichsöffentlichen Veranstaltung präsentiert.

**Lehr- und Lernmethoden**

entfällt

**Dozent**

Der Praktikumsbetreuer der Studierenden

**Titel der Lehrveranstaltung**

entfällt

II/3 Praxis & Perspektive >

## Komplementärfach / „Flex“

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	–
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	–
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Praxis & Perspektive [II/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

abhängig vom konkreten Kursangebot, z.B. Ergebnisse von Projektgruppenarbeiten in interdisziplinären Teams, Referaten oder Dokumentationen. Grundsätzlich sind die Anforderungen im ausgewählten Komplementärfach zu erfüllen. Angaben zur Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten finden sich in den Modulbeschreibungen der jeweiligen Studiengänge

### Lehr- und Lernmethoden

Die Lehr- und Lernmethoden ergeben sich aus dem fachdidaktischen Hintergrund des jeweiligen Komplementärfaches. Bei interdisziplinären Lehrangeboten werden in der Regel projektorientierte Formen Forschenden Lernens mit frontaler dozentenzentrierter Wissensvermittlung kombiniert. Dabei bearbeiten interdisziplinär zusammengesetzte Studententeams eine Projektaufgabe und reflektieren ihre Erfahrungen aus der Zusammenarbeit z.B. in einem gemeinsam erstellten Abschlussbericht.

### Qualifikationsziele

Das Modul vermittelt Chancen, Risiken und Bewältigungsstrategien zur Verbesserung kooperativer bzw. interdisziplinärer Zusammenarbeit. Die Qualifikationsziele des Moduls umfassen das Kennenlernen, Bewerten und Anwenden von Faktenwissen, Theorien und Methoden eines oder mehrerer Komplementärfächer mit dem Ziel, die eigenen designspezifischen Methoden kritisch zu hinterfragen und/oder zu ergänzen. Interdisziplinäre Lehrformen qualifizieren die Studierenden Wissen und Methoden anderer Disziplinen in eigene oder inter- und transdisziplinäre Fragestellungen zu integrieren sowie fachübergreifend zu kommunizieren. Die Studierenden verfügen nach erfolgreichem Bestehen des Moduls über Kenntnisse in der Anwendung von Arbeitstechniken zur Gestaltung und Steuerung interdisziplinärer Zusammenarbeit, wie z.B. Techniken zur Koordination, Kommunikation und Wissensintegration, sowie über die Fähigkeit des empathischen Hineinversetzens in Akteure anderer Disziplinen.

### Lehrinhalte

Die Lehrinhalte orientieren sich am jeweiligen Kursangebot der Hochschule. Interdisziplinäre Kurse greifen in der Regel Fragestellungen übergeordneter gesellschaftlicher Themenfelder im Kontext der hochschulweiten Schwerpunktsetzung (u.a. Demografischer Wandel, Informationsgesellschaft, Urbanisierung etc.) auf und stellen sie aus den Perspektiven der beteiligten Disziplinen dar. Unabhängig von der inhaltlichen Schwerpunktsetzung werden u.a. folgende Themen behandelt:

- > Einsatzfelder interdisziplinärer Zusammenarbeit
- > rationale und emotionale Aspekte der Zusammenarbeit
- > Denkstrukturen und Denkbarrieren – Auswirkungen auf die Zusammenarbeit
- > Potenziale und Risiken interdisziplinärer Arbeitsprozesse
- > Vorgehensweisen zur Gestaltung interdisziplinärer Projekte

### Dozent

In der Regel Lehrende aller Fachbereiche der Fachhochschule Potsdam sowie Berlin-Brandenburgischer Hochschulen.

### Titel der Lehrveranstaltung

variieren

II/3 Praxis &amp; Perspektive &gt;

**Handwerk/Technik**

Semester	4. – 8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	–
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Praxis & Perspektive [II/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller (Id), Prof. Betina Müller (Kd), Prof. Nils Krüger (Pd)

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

abhängig vom konkreten Kursangebot; Nachweis der erfolgreichen Handhabung und Beherrschung entsprechender Technologien durch studienbegleitende Übungen und das Vorweisen von Arbeitsergebnissen.

**Lehr- und Lernmethoden:**

Die Lehrveranstaltung ist entweder in aufbauenden Seminaren organisiert oder wird als vertiefende Werkstattpraxis projektflankierend angeboten. Die konkrete Methodik ist abhängig vom jeweiligen Lehrinhalt.

Durch semesterweise wechselnde Kursangebote wird ein Spektrum an unterschiedlichen aufbauenden oder ergänzenden Lehrangeboten in den Bereichen der Werkstätten angeboten.

**Qualifikationsziele**

Vertiefung oder zusätzliche Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten in den Bereichen handwerklich-technischer Kompetenzen (Werkstätten, Labore).

**Lehrinhalte:**

Lehrinhalte sind unterschiedliche Schwerpunkte im Bereich der Designtechnologie sowie Weiterführung/Pendant der Angebote aus der Modulgruppe Werkstattpraxis [I/4] des StAb1 im zweiten Studienabschnitt.

**Dozenten**

In der Regel die Lehrenden des Gruppenmoduls Werkstattpraxis [I/4] des StAb1, ggf. ergänzt durch Lehrbeauftragte

II/3 Praxis & Perspektive >

## Projektwochen

Semester	1.– 3.
Dauer	3 Wochen
Häufigkeit des Angebots	jährlich
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 75 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Projekt & Perspektive
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

### Vorbemerkung

Die Projektwochen finden regelmäßig zu Beginn des Wintersemesters statt und dauern drei Wochen. Besonders hervorzuheben ist, daß in den Projektwochen zeitlich sehr kompakt innerhalb der drei Wochen von den Studierenden konzentriert ausschließlich an einem Thema gearbeitet wird mit einem entsprechenden themengebundenen Learn-Load. Inhaltlich behandeln sie i. d. R. transdisziplinäre bzw. übergreifende Themenstellungen. Jeder der angebotenen Kurse richtet sich grundsätzlich an alle Studierenden des 2. StAb, unabhängig vom Studiengang des einzelnen Studierenden und unabhängig von seiner Semesterzahl.

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Abhängig vom konkreten Kursangebot, z.B. Abschlußpräsentationen, Ausstellungen, Ergebnisse von Projektarbeitsgruppen in gemischten Teams oder Dokumentationen.

### Lehr- und Lernmethoden

Hier werden die ersten Schritte hin zu forschendem Lernen an interdisziplinären Themen angeboten. Interdisziplinär zusammengesetzte Studententeams arbeiten an einer Projektaufgabe und reflektieren ihre Erfahrungen aus der Zusammenarbeit z.B. an einem oder mehreren Werken zum Abschluß des Kurses.

### Qualifikationsziele

Neben dem „Komplementärfach/FleX“ steht Transdisziplinarität – hier allerdings beschränkt auf den Fachbereich im Vordergrund. Es geht also um das „Über-den-eigenen-Tellerrand-hinausblicken“, das gleich zu Beginn des Studiums vermittelt wird. Herauszuheben ist die besondere Intensität, in der in kurzer Zeit ein Projekt entsteht. Dabei werden auch wichtige Erfahrungen in der Zusammenarbeit untereinander vermittelt.

### Lehrinhalte

Thematisch bilden die Projektwochen einen bewußten Gegenpol zu den anderen formal geprägten Kursen während des Semesters – dadurch ergeben sich für die Studierenden Möglichkeiten sich selber in einem neuen thematischen Umfeld „auszuprobieren“.

### Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design;  
Studenten des Masterstudiengangs Design

### Titel der Lehrveranstaltung

„Projektwochen“, ergänzt um das jeweilig Thema

II/3 Projekt &amp; Perspektive &gt;

**Projektarbeit**

Semester	1.– 3.
Dauer	in der Regel 1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	0
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Projekt & Perspektive
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

**Prüfungsform/Prüfungsdauer**

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

50% Recherche/Konzeption

50% Ergebnis/Dokumentation/Präsentation

**Lehr- und Lernmethoden**

Es handelt sich um eine eigenständige Arbeit der Studierenden. Es geht um den selbstständigen Umgang mit gestalterischen Problemen.

**Qualifikationsziele**

In der Regel dienen Projektarbeiten der Vertiefung eigener Neigungsfächer, erwünscht sind interdisziplinäre Fragestellungen und/oder Zusammensetzung der Teams. Mit der Projektarbeit sollen die Studierenden Kompetenzen erwerben, ein überschaubares Thema eigenverantwortlich inklusive Zeitmanagement zu bearbeiten, es zu einem guten Abschluß zu führen und die Ergebnisse in geeigneter Form vorzulegen.

**Lehrinhalte**

Vor Beginn der Aufnahme der Arbeit sprechen die Studierenden mit einem Dozenten (s.o.) das Themenfeld zeitlich und inhaltlich ab; es werden Ablauf und Zielsetzung der Projektarbeit und auch Zwischenpräsentationen (Teilziele) verabredet und Art und Form des Abschlusses der Projektarbeit festgelegt, z.B. Abschlußpräsentation oder Dokumentation.

**Dozenten**

Alle Professoren des FB Design

**Titel der Lehrveranstaltung**

entfällt

II/4 Bachelor >

## Bachelor Arbeit / Bachelor-Prüfung

Semester	8.
Dauer	1 Semester (semesterbegleitend)
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Pflicht, benotet
ECTS-Punkte	12 CP
SWS	—
Stud. Arbeitsbelastung	360 Stunden
Voraussetzungen	Nachweis der Erbringung von 138 CP im StAb 2 zum Ende des Prüfungssemesters
Verwendbarkeit	Modul Bachelor [II/4]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Präsentation und Kolloquium

### Lehr- und Lernmethoden

Die Bachelorarbeit besteht aus (1.) der Werkschau sowie (2.) der eigenständigen theoretischen und gestalterischen Bearbeitung eines Themas oder Projekts, das sich mit einer designrelevanten Problemstellung und dessen Bearbeitung befasst sowie dessen Dokumentation.

### Qualifikationsziele

Die Erstellung der Bachelorarbeit qualifiziert die Studierenden dazu, ihre bisher erbrachten Leistungen im Studium kritisch zu reflektieren und im Rahmen einer eigenständigen Fragestellung praktisch anzuwenden. Weiterhin sollen die Studierenden dazu qualifiziert werden, die Ergebnisse ihrer Bachelorarbeit öffentlich zu präsentieren und zu verteidigen.

### Lehrinhalte

Allgemeine Inhalte sind in die selbstständige Entwicklung und Bearbeitung einer relevanten Fragestellung und die Anwendung der im Studium erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Die Studierenden werden hierbei von Betreuern unterstützt.

# MBStAb 3

Modulbeschreibungen Studienabschnitt 3 (M.A.)





III/1 Entwurf/Labor >

## Bild, Dramaturgie, Visualität

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

- 25% Kontinuität / Mitarbeit
- 50% Recherche / Konzeption / Entwurf
- 25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Fachtheoretische Durchdringung: Forschungs-/Entwicklungsstand, Kontextualisierung und Problematisierung per Vorträgen, Referaten, Exkursionen, Diskussionen. Daraus abgeleitet: Entwurf von Lösungswegen: Szenarien, Reihen, Perspektiven per Argumentation, Visualisierung, Deklination. Reflexion und Auswahl per Präsentation, Diskussion, Abgleich mit Forschungsstand, Entwicklung von Nutzungs-/Wahrnehmungsszenarien, Kontextualisierung. Optimierung und Finalisierung per Visualisierung, Prototyp, Dummy, Modell. Reflexion und Dokumentation per Plakat, Buch, Blog, Film etc. Die Kursbetreuung entwickelt sich von der Lieferung fachtheoretischer wie praktischer Impulse und Maßstäbe zur kritisch-reflektiven Konzept- und Entwurfsbegleitung.

### Qualifikationsziele

- > Inhaltliche Durchdringung eines Themas sowie umfängliche Kontextualisierung; sozial, kulturell, ethisch, ökonomisch, ökologisch, technisch, ...
- > Formulierung wissenschaftlich relevanter Fragestellungen und Forschungsfelder aus der Gesamtthematik
- > Erarbeitung einer wissenschaftlich fachtheoretischen Basis für Entwurfs- oder Forschungsprojekte
- > Systematische Entwicklung unterschiedlicher Gestaltungsansätzen
- > Visuelle und ggf. strategische Argumentation
- > Formale und inhaltliche Überprüfung in Bezug auf Konsequenz, Substanz und Relevanz
- > Entscheidungs-, Argumentations- und Kommunikationsfähigkeit

### Lehrinhalte

Im Themenkomplex „Bild, Dramaturgie, Visualität“ geht es um die Entdeckung, Benennung, Erforschung und Diskussion visueller Phänomene und Wirkungsdimensionen, die sich aus dem Zusammenhang von Bildern, Abbildungen, Zeichen, Texten und Kontexten in ihrer Intention, Nutzung, Wahrnehmung und ihren Effekten ergeben. Das Themenfeld „Bild, Dramaturgie, Visualität“ interessiert sich für alle grundlegenden Fragen der Wahrnehmung von statischen wie bewegten oder veränderbaren sowie unterschiedlich komplexen Zeichen, Bildern, Inhalten.

### Dozenten

Wechselnd – alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/1 Entwurf/Labor >

## Identität, Information, Inszenierung

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Modul beinhaltet eine stark forschungsorientierte Auseinandersetzung mit konkreten Design-Problemen vor dem Hintergrund Identität/Information/Interaktion. In Anbindung an aktuelle Forschungs- und Entwicklungsprojekte im Fachbereich werden komplexe gestalterische Problemstellungen konzeptionell-theoretisch durchdrungen und praktisch reflektiert. Der Gestaltungsgegenstand kann hierbei sehr konkret aber auch sehr abstrakt sein und die Form von Dienstleistungen und Services haben.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Entwurfsstrategien auf komplexe und theoretisch-abstrakte Gestaltungsprobleme anzuwenden. Das Ziel ist es, nicht nur Gestaltungsprobleme zu lösen sondern zu hinterfragen und das Gestaltungsproblem in einem sozialen, kulturellen, ökonomischen und technischen Zusammenhang zu sehen und in entsprechender Komplexität zu bearbeiten. Der Blick der Studierenden soll über das unmittelbare formale Problem hinausgehen und den Kontext des Gestaltungsproblem berücksichtigen.

### Lehrinhalte

Der Themenkomplex Identität/Information/Interaktion beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen Individuum und Objekt. Es wird der Ansatz verfolgt, Designprobleme nicht auf formal-ästhetische Fragestellungen zu reduzieren sondern immer die Frage zu stellen, inwiefern Design die Beziehung zwischen Menschen, Objekten und Körperschaften beeinflussen kann. Dabei steht weniger die Beschäftigung mit formalen Problemen sondern vielmehr die Auseinandersetzung mit Methoden und Strategien zum Verständnis des Gestaltungskontextes. Je nach Gestaltungsproblem werden Inhalte aus benachbarten Disziplinen (Kognitionswissenschaften, Soziologie, Semiotik, Ingenieurwissenschaften, Computer-Human-Interaction, etc.) in die Lehre integriert. Das Ziel ist hier, ein Gestaltungsproblem nicht isoliert sondern im Kontext zu betrachten und innovative Designinterventionen zu entwickeln.

### Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/1 Entwurf/Labor >

## Objekt, Maschine, Material

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Hermann Weizenegger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Kern des Moduls ist eine starke forschungsorientierte Auseinandersetzung mit neuen Werkstoffen, die in reale Produktionsprozesse überführt werden sollen. Dabei kommen Methoden, wie Experiment und Szenarientechnik zum Einsatz. Geübt werden sollen soziale und kommunikative Fähigkeiten, um win-win Situationen aufzubauen und Netzwerke für zukünftige Handlungen im Fachbereich zu entwickeln. Komplexe gestalterische Problemstellungen sollen konzeptionell-theoretisch durchdrungen werden und praktisch reflektiert und kritisch konstruktiv diskutiert werden. Der Gestaltungsgegenstand der Arbeit kann hierbei Konzepte, aber auch neue Objekte, zum Ergebnis haben.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Entwurfsstrategien auf komplexe und theoretisch-abstrakte Gestaltungsprobleme anzuwenden. Das Ziel ist es, nicht nur Gestaltungsprobleme zu lösen sondern zu hinterfragen und das Gestaltungsproblem in einem sozialen, kulturellen, ökonomischen und technischen Zusammenhang zu sehen und in entsprechender Komplexität zu bearbeiten. Der Blick der Studierenden soll über das unmittelbare formale Problem hinausgehen und den Kontext des Gestaltungsproblem berücksichtigen.

### Lehrinhalte

Das Modul beinhaltet eine grundsätzliche Untersuchung von Anwendungsszenarien von Materialien in unterschiedlichsten Produktionsverfahren. Diese können im Kontext von Rapid-Prototyping oder traditionellen Industrie- und Handwerksbetrieben sein. Materialanalysen, Materialrecherche und Materialerfindungen und der anschließende „Materialtransfer“ in Herstellungsverfahren sind ein weiterer zentraler Forschungsgegenstand. Der Kurs möchte ganzheitliche Gestaltungsfragen beantworten, die sich auch mit der Frage beschäftigen, wie die digitale Medien „Neue Industrien“ entstehen lassen können und wie die Designer daran partizipieren. Das Fach hat einen stark forschungsorientierten Charakter und soll im Netzwerk von Institutionen und Unternehmen stattfinden.

### Dozenten

Wechselnd – alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/1 Entwurf/Labor >

## Raum, Ereignis, Vermittlung

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Jörg Hundertpfund

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Modul beinhaltet eine vorwiegend forschungsorientierte Auseinandersetzung mit konkreten Design-Problemstellungen vor dem Hintergrund der räumlichen Gestaltung und der visuellen Kommunikation im Raum. In Anbindung an aktuelle Forschungs- und Entwicklungsprojekte im Fachbereich werden komplexe gestalterische Problemstellungen konzeptionell-theoretisch durchdrungen, praktisch reflektiert und umfassend dargestellt und dokumentiert. Der Gestaltungsgegenstand kann hierbei sehr konkret aber auch sehr abstrakt sein und die Form von Dienstleistungen und Services haben.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Entwurfsstrategien auf komplexe und theoretisch-abstrakte Gestaltungsprobleme anzuwenden. Das Ziel ist es, nicht nur Gestaltungsprobleme zu lösen sondern zu hinterfragen und das Gestaltungsproblem in einem sozialen, kulturellen, ökonomischen und technischen Zusammenhang zu sehen und in entsprechender Komplexität zu bearbeiten. Der Blick der Studierenden soll über das unmittelbare formale Problem hinausgehen und den Kontext des Gestaltungsproblem berücksichtigen.

### Lehrinhalte

Der Themenkomplex „Raum, Ereignis, Vermittlung“ beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen Mensch, Objekt, Raum und Information. Neben der inhaltlichen wie gestalterischen Entwicklung von Räumen unterschiedlicher Nutzung, von Ausstellungen oder Erlebnisräumen stehen Kommunikation und Interaktion im Raum im Mittelpunkt der Lehrveranstaltung. Schwerpunktsetzungen werden abgeleitet aus den Forschungsthemen und Entwicklungsprojekten zu dem gesamten Themenkomplex und als einzelne Projektthemen zur Bearbeitung ausgegeben. Neben der inhaltlichen und designstrategischen Auseinandersetzung mit einem Projekt werden die Fähigkeiten der Projektplanung und des Projektmanagements anhand konkreter Zielvorgaben vermittelt. Je nach Themenstellung werden Inhalte aus benachbarten Disziplinen (Architektur, Kulturwissenschaften, Soziologie, Geschichte, Ingenieurwissenschaften, etc.) in die Lehre integriert oder interdisziplinär gelehrt.

### Dozenten

Wechselnd – Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/1 Entwurf/Labor >

## Mobilität, Transport, Service

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Nils Krüger

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Das Modul beinhaltet die Auseinandersetzung mit Fragestellungen im Kontext „Mobilität, Transport, Services“. Die komplexen Zusammenhänge und Erfordernisse in diesem Bereich werden aus Sicht und mit Mitteln der Gestaltung konzeptionell-theoretisch durchdrungen und praktisch reflektiert bearbeitet. Die Verknüpfung mit aktuellen Forschungs- und Entwicklungsprojekten im Fachbereich und darüber hinaus ist angestrebt.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Entwurfs- und Entscheidungsstrategien auf komplexe und theoretisch-abstrakte Themenstellungen des Lehrmoduls „Mobilität, Transport, Services“ anzuwenden. Das Ziel ist es, die Einflußfaktoren auf die Gestaltung eines Produktes oder Prozesses zu analysieren und die Aufgabenstellung in einem sozialen, kulturellen, ökologischen, ökonomischen und technischen Zusammenhang umfassend und forschend zu bearbeiten und darzustellen. Die Studierenden sollen – über die unmittelbare formale Lösungskompetenz hinaus – in der Lage sein, die vielfältigen Rahmenbedingungen einer Produktentwicklung zu einem schlüssigen und eigenständigen Konzept ganzheitlich zu entwickeln.

### Lehrinhalte

Der Themenkomplex „Mobilität, Transport, Service“ beschäftigt sich mit Fragestellungen aus dem Kontext von Mobilität und Mobilitätsverhalten sowie Fragestellungen aus dem Bereich der Verhaltensbeeinflussung mittels Kommunikations- und Raumgestaltung. Dabei ist insbesondere die Auseinandersetzung mit räumlicher und informationeller Mobilität sowie Verhalten und Prozessen relevant. Gestaltungstypische Fragestellungen und unterschiedliche Kontextualisierungen werden als Näherungen und Methode zur Erarbeitung von Lösungsansätzen für komplexe Fragestellungen angewendet. Mögliche Ergebnisse sind Strukturen, Dienstleistungen und Services, Produkt- oder Kommunikationskonzepte, welche – ggf. in Teilbereichen – im Sinne eines Entwurfs adäquat konkretisiert werden. Die Einbeziehung und Anschlussfähigkeit an angrenzende Disziplinen und andere relevante Fachgebiete ist explizit vorgesehen.

### Dozenten

Wechselnd – alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/1 Entwurf/Labor >

## Dialog, Oberfläche, Prozess

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	18 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	540 Stunden: 78,5 Std. Präsenzstudium, 461,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Entwurf/Labor-Kurse [III/1]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Einführungsvorlesung > Diskussion des Gestaltungsproblems und Wahl eines Themas, das durch die Veranstaltung hinweg vom Studenten bearbeitet werden soll oder, im Fall eines bestehenden Forschungsprojektes: Vorstellung des Projekts, Erarbeitung des Gestaltungsproblems, das vom Studenten bearbeitet werden soll > studentische Referate > einzelne Seminare zu relevanten Fragestellungen > eigenständige Arbeit der Studenten > laufende Korrekturen in der Gruppe und im Einzelgespräch > Diskussion von Zwischenergebnissen in der Gruppe > Erstellung eines Entwurfs und Präsentation des Entwurfs am Ende des Kurses

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Entwurfs- und Entscheidungsstrategien auf komplexe und theoretisch-abstrakte Themenstellungen des Lehrmoduls „Dialog, Oberfläche, Prozess“ anzuwenden. Das Ziel ist es, die Einflußfaktoren auf die Gestaltung eines Produktes, einer Situation oder Prozesses zu analysieren und die Aufgabenstellung in einem sozialen, kulturellen, ökologischen, ökonomischen und technischen Zusammenhang umfassend und forschend zu bearbeiten und darzustellen. Die Studierenden sollen – über die unmittelbare formale Lösungskompetenz hinaus – in der Lage sein, die vielfältigen Rahmenbedingungen einer Produktentwicklung zu einem schlüssigen und eigenständigen Konzept ganzheitlich zu entwickeln.

### Lehrinhalte

Der Themenkomplex Dialog/Oberfläche/Prozess beschäftigt sich mit der Modellierung benutzer- und aufgabenorientierter Mensch-Technik bzw. Mensch-Service Dialoge und Benutzungsoberflächen. Die Lerninhalte umfassen Methoden und Verfahren für alle wichtigen Phasen eines menschenzentrierten Gestaltungsprozesses – Methoden der Anforderungsanalyse und Modellierung von Benutzern, Aufgaben und Prozessen, Prototyping-Verfahren sowie Methoden der Evaluation dialogorientierter Systeme und interaktiver Produkte. Dabei werden die Vor- und Nachteile einzelner Methoden für einen Einsatz im Rahmen der Masterarbeit exploriert und diskutiert. Der Methodendiskurs hat den Anspruch, den jeweils aktuellen Stand der Forschung wiederzugeben und wenn möglich, eigene Beiträge zum Diskurs zu leisten und zu publizieren.

### Dozenten

Wechselnd – alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/2 Theorie >

## Design- und Medientheorie

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Theorie-Kurse [III/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Rainer Funke

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Methodensicherheit / Argumentation / Mitarbeit

75% Analytische und inhaltliche Qualität

25% Präsentation / Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Teilnehmer analysieren ein selbst gewähltes Design-Objekt (ein Produkt oder ein Kommunikationsmittel) im Zusammenhang mit ihrer Arbeit an der Master-These unter Zuhilfenahme semiotischer Kategorien.

Der Kurs findet als wöchentliche 4-stündige Lehrveranstaltung statt. In Vorlesungen werden Theorien vorgestellt, die im Seminar diskutiert werden. Die Kursteilnehmer führen einzeln die Analyse selbständig durch. Die Arbeitsschritte werden gemeinsam von allen Kursteilnehmern diskutiert. Zur Evaluation von Systematik und Ergebnissen werden die Ausgangstheorien angewandt. Die Darstellung der Analyseergebnisse erfolgt durch die Kursteilnehmer selbständig. Die Analyse-Ergebnisse werden in einer Endpräsentation vorgestellt sowie als Dokumentation online publiziert.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, selbständig die semiotischen Dimensionen von Design zu erfahren, analysieren und beschreiben. Relevante Theorien sollen verstanden und als Grundlage für die Analysesystematik angewandt werden.

### Lehrinhalte

„Design als Prozess der Semiose“ – Vorlesung und Seminar zu semiotischen Dimensionen von Design. Unter Einbeziehung verschiedener Semiotik-Theorien wird ein Designgegenstand hinsichtlich seiner Deutungsmöglichkeiten untersucht. Hinsichtlich der speziellen Untersuchungs- und Gestaltungsansätze der einzelnen Masterarbeiten werden dazu semiotische Konzepte zur Differenzierung von Designprozessen exemplarisch diskutiert. Der begrifflich-analytische Rahmen und die Grundsätze der zu verwendenden Methoden werden aus den herangezogenen Theorien entwickelt.

- > Vorstellung und Diskussion der ausgewählten Theorien
- > Auswahl eines relevanten Objektes und Erarbeitung einer Analysesystematik
- > Ausführung der Analyse und Evaluation der Analysesystematik
- > Überarbeitung der Analyse und Evaluation der Analyseergebnisse
- > Darstellung, Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse

### Dozenten

Prof. Dr. Rainer Funke

### Titel der Lehrveranstaltung

Design- und Medientheorie

III/2 Theorie >

## Designgeschichte

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Theorie-Kurse [III/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Marion Godau

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Methodensicherheit / Mitarbeit

75% Konzeptionelle und redaktionelle Qualität

25% Präsentation / Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Lehr- und Lernmethoden variieren je nach Forschungsthemen und -lage (Seminar, Projektbegleitung, empirische, erkenntnistheoretische oder experimentelle Methoden) Die Studierenden arbeiten zunehmend selbständig oder in kleinen Gruppen.

### Qualifikationsziele

In der Veranstaltung sollen die Studierenden in deren Verlauf zunehmend eigenständige Forschungsfragen für ihr Thesis-Projekt entwickeln und bearbeiten. Als Forschende sollen sie die gängigen Forschungsmethoden wie z.B. qualitatives Interview, Grounded Theory oder Diskursanalyse kennen und aus dem Methodenpool ein für ihre individuelle Forschungsfrage geeignetes Verfahren auswählen und anwenden. Die erlangte Forschungskompetenz soll mittel- und langfristig dazu dienen, das Forschungsdefizit, welches nach wie vor im Design herrscht, zu beseitigen.

### Lehrinhalte

- > Struktur und Vorgehensweisen bei der wissenschaftlichen Arbeit
- > Designforschungen im (into), für (for) und durch (through) Design nach Christopher Frayling
- Entwurf und Bearbeitung konkreter designrelevanter Forschungsfragen und -projekte bzw. Weiterentwicklung der Master-Thesis.

### Dozenten

Prof. Marion Godau

### Titel der Lehrveranstaltung

Designgeschichte



III/2 Theorie >

## Designmanagement

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	8 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	240 Stunden: 45 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Alle Theorie-Kurse [III/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Rainer Grahn

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen.

Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Methodensicherheit / Mitarbeit

75% Konzeptionelle Qualität

25% Präsentation / Dokumentation

### Lehr- und Lernmethoden

Die Teilnehmer arbeiten qualitativ an analytischen und strategischen nutzerzentrierten Design-Fragestellungen:

- > über Methoden zur Forschung über Nutzerinsights und
- > über Methoden zur Erfolgsmessung ihres Designinstrumentariums

In den Vorlesungen geht es um den Methodenmix, zusammen mit einer kritischen Auseinandersetzung über die Wirkungsmächtigkeit der einzelnen Methoden. Im Seminar geht es darum, an den Fragestellungen der eigenen Arbeit praktisch zu arbeiten. Die Kursteilnehmer führen einzeln die Untersuchungen unter Zuhilfenahme der zuvor behandelten Methoden selbständig durch. Sie präsentieren die Zwischenergebnisse im Plenum und stellen sie zur Diskussion. Eine Verknüpfung mit anderen Projekten im Fachbereich sowie die Zusammenarbeit mit externen Forschungsinstituten wird angestrebt.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen die Methoden der qualitativen nutzerzentrierten Insightforschung und der Forschung zur Erfolgsmessung von Design (Pre- und Postresearch) kennenlernen und Sicherheit bei der Auswahl und Anwendung gewinnen. Sie sollen die Sicherheit erwerben, den richtigen Methodenmix bei unterschiedlichen Fragestellungen zielgerichtet einzusetzen. Sie sollen mit Forschungsinstituten professionell bei der Durchführung zusammenarbeiten, deren Arbeit kritisch begleiten und die Ergebnisse operativ interpretieren. Sie sollen Zwischenschritte, Endergebnis und Operationalisierung für die eigenen Thesis präsentieren und verteidigen.

### Lehrinhalte

- > Design als strategisch geleiteter Dialog mit den Nutzern.
- > Methoden der Forschung zu Nutzerinsights und zu dialogischen Methoden zur Erfolgsmessung von Design (Prognoseverfahren und Posttests).
- > Erstellung von Forschungskonzepten.
- > Problemdefinition, Definition der Fragestellung
- > Durchführung von Untersuchungen
- > Interpretation der Ergebnisse

### Dozent

Prof. Rainer Grahn

### Titel der Lehrveranstaltung

Designmanagement

III/2 Master-Thesis >

## Thesientwicklung

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	4–6
Stud. Arbeitsbelastung	120 Stunden: 67,5 Std. Präsenzstudium, 52,5 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Modul Theorie [III/2]
Modulverantwortlicher	Prof. Reto Wettach

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Die Prüfung umfasst die Präsentationen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen. Bewertet wird nach folgendem Schlüssel:

25% Kontinuität / Mitarbeit

50% Recherche / Konzeption / Entwurf

25% Ergebnis / Dokumentation / Reflexion / Präsentation

### Lehr- und Lernmethoden

Entwicklung von Entwürfen, Präsentationen und Workshopformaten für die theoretische und inhaltliche Reflexion der eigenen Masterarbeit. Das Ergebnis ist eine umfangreiche Dokumentation, die Durchführung eines Workshops oder die Entwicklung einer wissenschaftlichen Publikation.

Das Modul beinhaltet eine stark forschungsorientierte Auseinandersetzung mit den Methoden und Verfahren des Designprozesses. In Anbindung an aktuelle Forschungs- und Entwicklungsprojekte im Fachbereich werden Methoden und Verfahren sowie Theorien aus Design-, Medienwissenschaften und angrenzenden Disziplinen für komplexe gestalterische Problemstellungen fachlich durchdrungen und praktisch reflektiert. Neben der Wissensvermittlung durch Vorlesungen und gemeinsamer Diskussion von wissenschaftlichen Texten zeichnet sich dieses Modul durch die aktive und gemeinschaftliche Weiterentwicklung der MA-Thesisprojekte aus.

### Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, unterschiedliche Methoden und Verfahren des Designprozesses zielorientiert im Entwurf einzusetzen. Dazu gehört die wissenschaftstheoretische Reflexion der Voraussetzungen, Einschränkungen und Unsicherheiten einzelner Methoden ebenso wie der praktische Umgang mit spezifischen Methoden und technischen Verfahren. Darüber hinaus sollen die Studierenden an jeweils aktuelle Forschungsfragen der Designdisziplinen herangeführt werden, um (a) ihr eigenes Gestaltungsprojekt mit dem Stand der Wissenschaft abzugleichen bzw. Impulse aus dem wissenschaftlichen Diskurs für die eigene Arbeit zu erhalten sowie b) die Grundlagen für das Interesse an eigener wissenschaftlicher Arbeit in der Designforschung zu legen.

### Lehrinhalte

Das Modul beinhaltet die grundlegende Einführung in die Rolle und Methoden der Designforschung sowie in das wissenschaftliche Arbeiten und Schreiben. Dabei werden die Vor- und Nachteile einzelner Methoden für einen Einsatz im Rahmen der Masterarbeit exploriert und diskutiert. Der Methodendiskurs hat den Anspruch, den jeweils aktuellen Stand der Forschung wiederzugeben.

### Dozent

Wechslernd – alle Profes des FB Design

### Titel der Lehrveranstaltung

Thesientwicklung

III/3 Tutorium >

## Tutoring

Semester	9. – 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	2 CP
SWS	0
Stud. Arbeitsbelastung	60 Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Modul Tutorium [III/3]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Es muss – in der Regel den Betreuern der Masterarbeit – der Nachweis im Sinne eines Berichts erbracht werden, wann, in welchem Umfang und mit welchen Ergebnissen eine Lehrveranstaltung oder -assistenz angeboten wurde.

### Lehr- und Lernmethoden

Die Planung, Erarbeitung und Durchführung liegt in den Händen der Studierenden

### Qualifikationsziele

- > Organisatorisch: Planungskompetenz, Zeitmanagement
- > Inhaltlich: Konzentrationsfähigkeit, Didaktik, Entscheidungskompetenz
- > Kommunikativ: Vermittlungskompetenz, Empathie

### Lehrinhalte

Es handelt sich nicht um eine Lehrveranstaltung; die individuellen Themen bestimmen die Inhalte der Auseinandersetzung. Es wird erprobt, fachspezifische Sachverhalte, die zuvor mit dem Betreuer der Masterarbeit festgelegt wurden, aufzubereiten und/oder Dritten zu vermitteln.

### Dozenten

In der Regel die Betreuer der Masterarbeit

### Titel der Lehrveranstaltung

Tutoring

III/3 Master-Thesis >

## Masterarbeit

Semester	10.
Dauer	Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Pflicht, benotet
ECTS-Punkte	24 CP
SWS	—
Stud. Arbeitsbelastung	720 Stunden
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Modul Master-Thesis [III/4]
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

### Prüfungsform/Prüfungsdauer

Präsentation und Kolloquium

### Lehr- und Lernmethoden

Die Master-Arbeit ist ein größtenteils eigenständig durchgeführtes, umfangreiches Entwurfsprojekt. Die Studierenden können hier die im BA- und MA-Studium erworbenen Kompetenzen auf eine fokussierte Fragestellung hin anwenden. Die Arbeit selbst besteht aus zwei Teilen – einem theoretisch-wissenschaftlichen und einem gestalterisch-konstruktiven Teil. Beide Teile werden in einer öffentlichen Präsentation vorgestellt und im anschließenden Kolloquium diskutiert.

### Qualifikationsziele

Die Erstellung der Masterarbeit wird von zwei Betreuern begleitet. Das Ziel ist es, einen konkreten Anwendungsbezug für die im Studium erworbenen Fähigkeiten zu geben. Im Rahmen der Masterarbeit sollen Kompetenzen hinsichtlich Projektmanagement, Präsentationstechniken, Darstellung, Kommunikativer Fähigkeiten, Dramaturgie und Inszenierung vermittelt werden.

### Lehrinhalte

Da die Masterarbeit größtenteils eigenständig durchgeführt wird, beschränkt sich der Lehrinput auf regelmäßige Konsultationen mit den Betreuern. In diesen Konsultationen werden je nach Bedürfnissen des Studierenden Themenrelevante Inhalte eingebracht. Ein besonderer Fokus liegt auf der Vermittlung und Kommunikation der Thesishalte.



