

I/3 Theorie

**Design-/Medientheorie**

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Rainer Funke

13Th-DMT

4 CP

Design-/Medientheorie

**Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten**

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

**Lehr- und Lernmethoden**

- > Vorlesungen
- > Selbständige designtheoretische Analyse eines gestalteten Artefakts auf der Grundlage verschiedener Konzeptionen und Theorien
- > Diskussion und Evaluation der Ergebnisse anhand der zugrunde gelegten Ausgangstheorien
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

**Qualifikationsziele**

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Systematisierungs- und Analysevermögen hinsichtlich unterschiedlicher Bedeutungsdimensionen gestalteter Artefakte und Prozesse
- > Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz relevanter Theorien
- > Beherrschung von Methoden zur verbalen und bildlichen designtheoretischen Argumentation und Dokumentation

**Gegenstand der Lehre**

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Untersuchung von Design als Bedeutungsarbeit und Form der sozialen Verständigung
- > Untersuchung eines Designgegenstands hinsichtlich der durch ihn vermittelten Bedeutungen
  - > Erarbeitung einer Analysesystematik
  - > Ausführung der Analyse
  - > Evaluation und ggf. Überarbeitung der Analysesystematik
  - > Überarbeitung der Analyse
  - > Evaluation und Darstellung der Analyseergebnisse
  - > Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse
  - > Erarbeitung einer Dokumentation der Analyseergebnisse

**Dozenten**

Prof. Dr. Rainer Funke

**Titel der Lehrveranstaltungen**

Wechselnde Titel

I/3 Theorie

**Design-/Kulturgeschichte**

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Marion Godau

13Th-DKG

4 CP

Design-/Kulturgeschichte

**Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten**

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

**Lehr- und Lernmethoden**

- > Vorlesungen
- > Seminare
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

**Qualifikationsziele**

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Vermittlung von wegweisenden Gestaltungen, der zugrunde liegenden Konzeptionen und ihren Protagonist\*innen
- > Vermittlung von Interdependenzen zwischen gesellschaftlicher Dynamik und Design-, Architektur- und Kunst-Artefakten
- > Vermittlung eines Bewusstseins für die eigene Rolle innerhalb von Zeitläuften als »historisches Subjekt«

**Gegenstand der Lehre**

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Historischen Entwicklungen und Produktionsbedingungen von Artefakten, von der Industrialisierung bis heute.
- > Fokus auf: Historismus, Reformbewegungen des 19. und 20. Jahrhunderts, Klassische Moderne, Funktionalismus nach 1945, Postmoderne, Digitalisierung und Miniaturisierung etc.
- > Einbeziehung verschiedener zeitgenössischer Theorien aus Bildender Kunst, Architektur, Soziologie, Ästhetik, Technologie
- > Analyseverfahren

**Dozenten**

Prof. Marion Godau

**Titel der Lehrveranstaltungen**

Wechselnde Titel

I/3 Theorie

**Designmanagement und -recht**

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

13Th-DMR  
Designmanagement  
und -recht

4 CP

Modulverantwortlicher

**Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten**

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse
- > Abschlussklausur (90 Min.)

**Lehr- und Lernmethoden**

- > Vorlesung mit Interaktion und Gruppendiskussion
- > Ggf. Integration externer Experten (Expertenvorträge)
- > Bearbeitung kleiner Fallstudien
- > Projektentwicklung mit Grundlageninput (Workshop-Charakter)
- > Zwischenpräsentation & Evaluation der Projektergebnisse
- > Bearbeitung juristischer Fälle

**Qualifikationsziele**

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Reflektiertes, betriebswirtschaftliches und prozessorientiertes Denken
- > Problemlösungsverständnis (Fokus: Nutzer)
- > Anwendungskompetenz relevanter Methoden des Service Design Thinking
- > Qualifizierung für Management- und Existenzgründungsaufgaben
- > Verständnis der grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen, die bei der Entwicklung und späteren wirtschaftlichen Nutzung von Design relevant sind.
- > Fähigkeit, für Designer typische Verträge (z.B. Lizenzverträge) in ihren Grundzügen zu verstehen.
- > Grundlegende Kenntnis über die Anmeldung und Verwaltung von Schutzrechten (Designs, Marken).

**Gegenstand der Lehre**

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlagen in Betriebswirtschaftslehre, Vision & Strategie, Management & Unternehmensführung, Wertschöpfungsprozesse, Finanzierung, Kostenrechnung, Organisation & Umwelt, Personalmanagement, Marketing, Rechtsformen
- > Analyse von Marktforschungsergebnissen
- > Methodenvermittlung und -anwendung in konkreten und realen Fallbeispielen
- > Grundzüge des Urheber-, Design- und Medienrechts
- > Vertragsrecht und Vertragsgestaltung

**Dozenten**

Designmanagement: Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Enrico Sass  
 Designrecht: Prof. Dr. Nico Heise,

**Titel der Lehrveranstaltungen**

Wechselnde Titel