

II/2 Theorie

Design-/Medientheorie

Semester	4.-8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Theorie
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Rainer Funke

22Th-DMT 6 CP
Design-/Medientheorie

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Teilnahme; Referate, Abgabe einer eigenen wissenschaftlichen Arbeit

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen
- > Selbständige designtheoretische Analyse eines kulturellen Phänomens 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 der kulturellen Dimensionen von Design in unterschiedlichen Erscheinungsformen
- > Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz relevanter Theorien
- > Beherrschung von Methoden zur verbalen und bildlichen designtheoretischen Argumentation und Dokumentation

Lehrinhalte

- > Untersuchung von Design- oder Medienphänomen hinsichtlich ihrer kulturellen Dimensionen.
 - > 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

Variieren

II/2 Theorie

Design-/Kulturgeschichte

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Marion Godau

22Th-DKG

6 CP

Design-/Kulturgeschichte

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Teilnahme; Referate, Abgabe einer eigenen wissenschaftlichen Arbeit

Lehr- und Lernmethoden

Das Modul orientiert sich didaktisch am Konzept des Forschenden Lernens.

- > Seminare oder Vorlesungen:
 - > theoretischer Input und seine Reflektion (Studium historischer Texte, Analysen von zwei- und dreidimensionalen Artefakten,
 - > praxisbezogene Forschung (z.B. in Form von Projektarbeit, studentischen sozio-kulturellen Untersuchungen o.ä.). Die Studierenden arbeiten selbständig und/oder in kleinen Gruppen und vertiefen wissenschaftliche Arbeitsweisen.
 - > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Entwicklung eigener Standpunkte zu designhistorischen Fragestellungen)
- > sicherere Anwendung von Recherche- und Analysemethoden; Entwicklung einer eigenen, berufstauglichen Forschungskompetenz
- > Initiierung der Entwicklung eigener studentischer Forschungsfragen
- > verbales und visuelles Kommunikationsvermögen, Fähigkeit, komplexe design-historische Zusammenhänge und ihre Be-Deutung in der Gesellschaft zu erfassen, zu analysieren und bedarfsgerecht zu übersetzen

Lehrinhalte

- > Untersuchung von historischen Design- oder Medienphänomen hinsichtlich ihrer kulturellen Dimensionen
- > Untersuchungszeitraum: von der Industrialisierung des 18./19. Jahrhunderts bis in die heutige Zeit

Dozenten

Prof. Marion Godau

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/2 Theorie

Designmanagement und -recht

Semester 4.-8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Dr. Nico Heise, Prof. Dr. Rainer Funke

22Th-DMR
Designmanagement
und -recht

6 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse
- > Referat über ein ausgewähltes rechtliches Thema

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
- > Seminar mit Vorträgen, Arbeitsgruppen und Referaten

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 für rechtliche Besonderheiten in spezifischen Design-Kontexten (insbesondere im Hinblick auf digitale Technologien)
- > Vertiefte Kenntnisse zur Vertragsgestaltung im Designbereich

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
- > Vertiefung von urheber-, design- und medienrechtlichen Fragen im Hinblick auf digitale Technologien sowie im europäischen/internationalen Kontext
- > Übungen zur Vertragsgestaltung für Designer

DozentenDesignmanagement: Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Enrico Sass
Designrecht: Prof. Dr. Nico Heise,**Titel der Lehrveranstaltungen**

Wechselnde Titel