Hochschule München University of Applied Sciences

MODULHANDBUCH

Bachelorstudiengang

Digital Media & Print

DM-B 224

Fakultät für Technische Systeme, Prozesse und Kommunikation

SPO vom 29.05.2024. Gültig seit 1. Oktober 2024. Gilt für alle Studierenden, die das Studium im Bachelorstudiengang Digital Media & Print ab dem Wintersemester 2024/2025 oder später aufgenommen haben.

59 Module

Inhaltsverzeichnis

1. Studienjahr 5

DMB-0020 Mathematik 6
DMB-0018 Druckverfahren 8
DMB-0004 Grundlagen Medienkonzeption 10
DMB-0037 Digital Media & Design Tools 12
DMB-0017 Betriebliches Management 13
DMB-0021 Web Technologien 15
DMB-0003 Elektrotechnik 18
DMB-0019 Grundlagen Marketing 20
DMB-0007 Druckvorstufentechnik 22
DMB-0001 Materialien und Verarbeitung 24
DMB-0005 Computational Thinking 25
DMB-0006 Financial Accounting 27

2. Studienjahr 29

DMB-0024 Grundlagen Data Science und Künstliche Intelligenz 30
DMB-0023 Funktions- und Verpackungsdruck 32
DMB-0026 Weiterverarbeitung 34
DMB-0022 Cost Accounting 36
DMB-0025 Grundlagen der Video- und Audioproduktion 38
DMB-0008 Digital Marketing Management 41
DMB-0011 Mobile Devices 43
DMB-0012 Mediendesign 46
DMB-0010 Akzidenzdruck 47
DMB-0009 Angewandte Video- und Audioproduktion 49
DMB-0002 Prozesse 53
DMB-0038 User Experience & Interface Design 55

Praktisches Studiensemester 57

DMB-0039 Praxissemester 58
DMB-0013 Praxisseminar 60

Drittes Studienjahr 62

DMB-0015 Projekt I 63
DMB-0033 Projekt II 65
DMB-0016 Wissenschaftliches Arbeiten 67
DMB-0040 Bachelorarbeit 69

Wahlpflichtmodule 71

DMB-0027 Audio Lab 72
DMB-0014 Content Marketing und Social Media 74
DMB-0028 Der Publikationsprozess – von der Idee zur Veröffentlichung 76
DMB-0034 Designlabor 78
DMB-0029 Erfolgs- und Finanzplanung 80
DMB-0030 Fotografie 82
DMB-0036 Künstliche Intelligenz 83
DMB-0031 Mediation 85
DMB-0032 Medienprojekte strukturieren 87
DMB-0035 Preisfindung und Verhandlung im internationalen Handel 89
DMB-0053 HandsOn Print 91
DMB-0054 Moving Posters 93
DMB-0055 Qualitätsmanagement 96
DMB-0056 Unity 3D 98
DMB-0057 Einführung in die Generative Künstliche Intelligenz 100
DMB-0058 Visualisierungen und deren Anwendungen 102
DMB-0059 Schwarze Kunst 104
DMB-0060 Rechtslehre 105
DMB-0061 Typografie 106
DMB-0062 Trends and Technologies in Graphic Communication 108
DMB-0063 3D Printing 110
DMB-0064 Printed Electronics 111
DMB-0065 3D-Druck 112
DMB-0066 Verständlich schreiben 113
DMB-0067 Editorial Design in der Praxis 115
DMB-0068 Künstlerische Druckverfahren 117
DMB-0069 Offsetdruck in der Praxis 118

DMB-0070 Digital Typography 119
DMB-0071 Etikettendruck in der Praxis 120

Hochschule München University of Applied Sciences

Modulhandbuch DM-B 224

1. Studienjahr

12 Module

DMB-0020 Mathematik

Mathematics

Modulnummer	DMB-0020
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich im Wintersemester
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Mengen, n-Tupel, Intervalle
Zahlen und Zahlensysteme
Rechengesetze in R
Kombinatorik
Gleichungen und Ungleichungen
Folgen und Reihen
Grenzwerte, Stetigkeit Elementare Funktionen einer Variablen und Umkehrfunktionen Differentialrechnung einer Variablen Integralrechnung Teil I Kurvendiskussion Komplexe Zahlen

Angestrebte Fachkompetenz

Grundlegende Kenntnisse der Mathematik für ingenieurwissenschaftliche Anwendungen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Fertigkeiten im Umgang mit den erlernten mathematischen Methoden.

Angestrebte Selbstkompetenz

Kompetenzen zur Anwendung der mathematischen Grundlagen im Fachkontext des Studiengangs.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, mit anderen Studierenden und Berufskollegen fachbezogen zu diskutieren und Lösungen zu erarbeiten.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Teilnehmervorträge
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.

Gruppenarbeit
Übungen in Gruppen
Skript

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0018 Druckverfahren

Printing Processes

Modulnummer	DMB-0018
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich iim Wintersemester
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Vorzugsweise Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Übersicht über die konventionellen und digitalen
Druckverfahren, sowie deren Stärken und Schwächen
Druckmaterialien, wie Bedruckstoffe und Farben/Lacke
Theoretische Grundlagen zu Farblehre, Rastertechnik, Farbseparation, Messtechnik
Wechselwirkungen zwischen den Komponenten
Bedruckstoff, Auftragswerk, Farbe und Trocknung Qualitative und wirtschaftliche Beurteilung von Druckverfahren.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltungen kennen die Studierenden die wichtigen Druckverfahren sowie deren verfahrensbedingte Eigenschaften, die für Anwendungen in der Drucktechnik eine Rolle spielen.
Zusätzlich können sie mit Hilfe des vermittelten Wissens über die Wechselwirkungen zwischen den Druckmaterialien und Anlagenkomponenten, wie Druckwerk und Trocknung, die technologische Eignung eines Druckverfahrens zur Erfüllung der Kundenanforderungen beurteilen.
Sie kennen Ansätze der Druckindustrie zur Nachhaltigkeit.

Angestrebte Methodenkompetenz

Sie sind in der Lage, technische Fachliteratur auswerten zu können und daraus Informationen über den Druck und deren Qualitätsanforderungen verschiedener Branchen herauszufinden und zu beurteilen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Sie sind fähig, mit diesen grundlegenden Kenntnissen das erworbene Wissen im Fachgebiet der Drucktechnik eigenverantwortlich zu vertiefen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, mit anderen Studierenden und Berufskollegen fachbezogen zu diskutieren und Lösungen zu erarbeiten.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Teilnehmervorträge
Industriereferenten
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.
Gruppenarbeit
Übungen in Gruppen
Praktika im Labor
Exkursion
Skript
Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0004 Grundlagen Medienkonzeption

Basics of Media Design and Prepress

Modulnummer	DMB-0004
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Claudia Fillmann
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Grundlagen der Praxis und Wissenschaft des zielgerichteten Entwerfens von Medienangeboten. Der Prozess der Medienkonzeption mit Briefing, Recherche, Ideenfindung, Konzept, Entwurf, Umsetzung und Evaluation.
Grundlagen der visuellen Kommunikation in Fotografie und Illustration, Farbe und Form, Typografie und Layout.
Grundlagenwissen in den Bereichen Wahrnehmungspsychologie, Design, Kunst, Kultur, Medien, Marken, Kommunikation, Gesellschaft.
Branchenwissen und Einblicke in die Design-, Verlags- und Agenturwelt mit Begriffsklärung und dem gelebten „Wording“.
Entwicklung eines kleinen Medienprojektes. Contententwicklung und Visualität.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die Basiskenntnisse des strategischen Planungs- und Entwurfsprozesses eines Medienkonzeptes zu verstehen und anzuwenden.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden entwickeln eine bewusstere Wahrnehmung und Bewertung der konzipierten und gestalteten Medienangebote im fachlichen und gesellschaftlichen Kontext.
Handlungsziel für die Studierenden ist es, die Grundlagen kognitiv, intuitiv und kreativ in den begleitenden Übungen anzuwenden und auf weitere Aufgabenstellungen der Medienkonzeption zu übertragen.
Sie haben die Fertigkeit, Arbeitspakete des Medienprojektes zu planen, zu strukturieren und kreativ umzusetzen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können das theoretische und praktische Basiswissen um den strategischen und kreativen Prozess der Medienkonzeption mit dem visuellen Werkzeugkasten vertiefen und transferieren.
Sie können neue Wissens- und Anwendungsgebiete sowohl im Team als auch selbstständig erschließen und sich eigenständig organisieren.

Angestrebte Sozialkompetenz

Teamfähigkeit und Selbstmanagement in Bezug auf wertschätzende konstruktive Kommunikation, Brainstorming und kreative Moodboards werden im gemeinsamen praxisbezogenen Medienprojekt entwickelt und angewendet.
Die Studierenden lernen ihre Kritikfähigkeit und ihr Konfliktverhalten zu reflektieren.
Sie schaffen idealerweise Cocreation als Prozess.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart, Lern- und Erklärvideos (Präsenz und digital) Übungen in Gruppenarbeit (Präsenz und digital) Entdeckendes, dialogisches und selbstorganisiertes Lernen Industrie- und Gastreferenten (nach Bedarf und Möglichkeit) Exkursion (nach Bedarf und Möglichkeit)

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Silja Bilz, Michael Mischler, Robert Klanten (2015): Der kleine Besserwisser, Gestalten
Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick (2014): Kompendium Mediengestaltung, Konzeption und Gestaltung, Springer

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0037 Digital Media & Design Tools

Modulnummer	DMB-0037
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Claudia Fillmann
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Die konkrete Prüfungsform wird in den ersten vier Wochen des jeweiligen Semesters festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Das Modul vermittelt den Studierenden eingehende Kenntnisse und praktische Fertigkeiten in der Nutzung von branchenführenden Digital Media Design Software-Anwendungen. Die Studierenden können digitale Inhalte kreieren, bearbeiten und optimieren, wobei der Schwerpunkt auf Konzeption und Gestaltung sowie Effizienz und Technikanwendung liegt.
Die Studierenden können Medienprojekte mit einer Vielzahl von Softwareanwendungen planen, entwickeln und umsetzen.
Überblick über die digitalen Medienanwendungen und Werkzeuge der Adobe Cloud.
Kenntnisse in Programmen für Bildbearbeitung, Vektorillustration und Layoutgestaltung (z.B. Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator)

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können professionell Digital Design Media Software einordnen, auswählen und anwenden.

Sie können Designkonzepte in digitale Medienprodukte umsetzen, in diverse Formate exportieren und speichern sowie Medienprodukte analysieren und optimieren.

Lehrmethoden

Praktische Übungen im Computerlabor
Einzelprojektaufgaben
Selbstständiges Studium und Projektarbeit
Kritische Reflexion und Diskussionsrunden

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0017 Betriebliches Management

Management

Modulnummer	DMB-0017
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Martin Delp
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Grundbegriffe der Betriebswirtschaft Wirtschaftliche Rahmenbedingungen und Grundlagen diskreter Medienproduktion (Ziele, Ressourcen, Kommunikation) Einführung zur betrieblichen Organisation (Aufbauorganisation und betriebliche Abläufe) Primäre und sekundäre Prozesse mit Schwerpunkt Printmedienproduktion Produktionsvorbereitung und Produktionsmanagement

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die wirtschaftliche Bedeutung der Medienproduktion in die übergeordneten Zusammenhänge wirtschaftlichen Handelns einzuordnen.
Sie können die wichtigsten betrieblichen Ziele benennen, beschreiben und einordnen sowie die betriebliche Leistungserbringung in der Medienproduktion erklären.
Grundlegende Ansätze zur Verbesserung der betrieblichen Leistungsfähigkeit können dargestellt und die Teilaspekte diskutiert und beurteilt werden.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können einfache Druckmedienprodukte analysieren, um die wichtigsten Fertigungsschritte zu identifizieren und in Form von einfachen Prozessschritten beschreiben.
Sie können die Abhängigkeiten verschiedener betrieblicher Aufgaben erkennen, beschreiben, analysieren und qualitative Verbesserungsansätze entwickeln.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden haben die Fähigkeit, mit Ansprechpartnern in Unternehmen kompetent zu Fragen organisatorischer betrieblicher Abläufe und Produktion zu kommunizieren und mögliche Abweichung der „Standardlösungen“ als Erweiterung des üblichen Handlungsspielraumes zu erkennen und zu nutzen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden können die in Kleingruppen erarbeiteten Arbeitsergebnisse zielgruppengerecht und verständlich schriftlich oder mündlich präsentieren.
Sie sind in der Lage, in wechselnden Teams zielgerichtet zusammenzuarbeiten.

Lehrmethoden

Präsenzlehre Dozentenvortrag (Präsenz und Online-Präsenz) mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard Teilnehmervorträge Gruppenarbeit Übungen Exkursionen E-Learning Lehrvideos für ausgewählte Vorlesungsinhalte Digitales Vorlesungsskript Begleitender Kurs in einem Learning-Management-System

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Teschner, Helmut (2017): Druck- und Medientechnik: Informationen gestalten, produzieren, verarbeiten, Christiani
Kummer, Sebastian; Grün, Oskar; Jammernegg, Werner (2019): Grundzüge der Beschaffung, Produktion und Logistik, Pearson
Kipphan, Helmut (2000): Handbuch der Printmedien, Springer-Verlag
Schaffner, Karlwerner (2008): Produktion – Planen, Gestalten und Steuern, Rass'sche Verlagsgesellschaft

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0021 Web Technologien

Web Technologies

Modulnummer	DMB-0021
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Modularbeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Pr

Lehrinhalte

Das Modul vermittelt ein grundlegendes Verständnis der Funktionsweise des World Wide Web und der dabei eingesetzten Technologien. Die Studierenden lernen, wie Webseiten bereitgestellt, übertragen und im Browser dargestellt werden. Anhand praktischer Experimente untersuchen sie das Zusammenspiel der beteiligten Technologien und erwerben grundlegende Kompetenzen im Umgang mit Webprojekten und digitalen Werkzeugen. Programmierkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.

Grundlagen und Infrastruktur des Webs

- Internet und World Wide Web, Client-Server-Modell
- URLs, Domains, IP-Adressen und Domain Name System (DNS)
- Webserver, Hosting, Cloud und Content Delivery Networks (CDN)

Sprachen und Formate des Webs

- HTML als Auszeichnungssprache zur Strukturierung von Webinhalten
- Grundlegende Gestaltung mit CSS
- Markdown zur einfachen Auszeichnung und Aufbereitung von Inhalten
- JSON als Format zur Strukturierung und zum Austausch von Daten
- Einordnung weiterer Webtechnologien und ihrer Einsatzbereiche

Browser und Webkommunikation

- Aufbau und Funktionsweise von Webbrowsern
- Verarbeitung von HTML und CSS, Document Object Model (DOM) und Rendering
- HTTP/HTTPS, Anfragen, Antworten und Statuscodes
- Cookies, Sessions und grundlegende Web-APIs

Webprojekte und digitale Werkzeuge

- Dateisysteme, Verzeichnisstrukturen, Dateiformate und Pfade
- Arbeiten mit einer textbasierten Entwicklungsumgebung (Visual Studio Code)
- Grundlegende Bearbeitung von HTML- und CSS-Dateien
- Veröffentlichung von Webseiten über einen Hosting-Dienst

- Untersuchung von Webseiten mit Browser-Entwicklertools

Analyse und Bewertung von Webangeboten

- Analyse technischer Abläufe und typischer Fehler
- Grundlagen der Performance und Barrierefreiheit
- Grundlegende Aspekte der Websicherheit und des Datenschutzes
- Bewertung technischer Eigenschaften von Webseiten

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- die grundlegende Funktionsweise des World Wide Web zu erklären und das Zusammenspiel von Browsern, Servern, Netzwerken und Webressourcen zu beschreiben.
- grundlegende Webtechnologien und Datenformate zu unterscheiden, ihre Aufgaben zu erläutern und geeigneten Einsatzbereichen zuzuordnen.
- den Aufbau einfacher Webseiten anhand von HTML und CSS zu erklären und die Verarbeitung von Webinhalten durch den Browser nachzuvollziehen.
- grundlegende Vorgänge der Webkommunikation, insbesondere DNS und HTTP, zu erklären und technische Untersuchungsergebnisse zu interpretieren.
- einfache Webangebote anhand grundlegender technischer Kriterien zu analysieren und mögliche Fehlerursachen sowie Verbesserungsmaßnahmen zu erkennen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- einfache Webprojekte mithilfe geeigneter Werkzeuge zu untersuchen, zu bearbeiten und zu veröffentlichen.
- Dateien, Verzeichnisse und Pfade in Webprojekten sachgerecht zu organisieren und zu interpretieren.
- Browser-Entwicklertools und weitere geeignete Werkzeuge zur Untersuchung von Webtechnologien einzusetzen.
- technische Beobachtungen systematisch auszuwerten und daraus begründete Schlussfolgerungen abzuleiten.
- technische Dokumentationen und digitale Hilfsmittel zur Bearbeitung einfacher webtechnologischer Fragestellungen zu nutzen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- sich grundlegende technische Zusammenhänge anhand praktischer Experimente eigenständig zu erschließen.
- unbekannte digitale Werkzeuge und Webtechnologien strukturiert zu erkunden.
- technische Probleme durch systematisches Ausprobieren, Beobachten und Überprüfen einzugrenzen.
- eigene Wissenslücken zu erkennen und geeignete Informationsquellen zur selbstständigen Vertiefung zu nutzen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- technische Beobachtungen und Untersuchungsergebnisse verständlich darzustellen und mit anderen zu diskutieren.
- bei der Bearbeitung praktischer Aufgaben gemeinsam Lösungsansätze zu entwickeln und zu überprüfen.
- unterschiedliche technische Lösungswege sachlich zu vergleichen und konstruktives Feedback zu geben.

Lehrmethoden

Das Modul kombiniert synchrone Online-Lehre mit betreuten Präsenzpraktika. Fachliche Impulse und praktische Lernaktivitäten sind eng miteinander verzahnt. Die Studierenden erschließen sich technische Zusammenhänge durch angeleitete Experimente, die Untersuchung konkreter Webangebote und die Bearbeitung praxisnaher Problemstellungen.

Online-Lehre: Kurze fachliche Impulse, Demonstrationen, interaktive Übungen, praktische Challenges, gemeinsame Auswertung und Reflexion.

Präsenzpraktika: Betreute Arbeit an Webprojekten, Umgang mit Entwicklungswerkzeugen sowie praktische Untersuchung von Webkommunikation und Webseiten.

E-Learning: Digitale Lernmaterialien, Anleitungen, interaktive Experimente und formative Selbsttests über das Learning Management System.

Literatur

Müller, P. (2024). Einstieg in HTML und CSS: Webseiten programmieren und gestalten (3., aktualisierte und erweiterte Auflage). Rheinwerk.
Mandl, P., Bakomenko, A. und Weiß, J. (o. J.). Grundkurs Datenkommunikation: TCP/IP-basierte Kommunikation. Springer Vieweg.
SELFHTML e. V. (o. J.). SELFHTML-Wiki: Grundlagen und Referenz zu Webtechnologien. https://wiki.selfhtml.org/
Mozilla (o. J.). MDN Web Docs: Webentwicklung und Webtechnologien. https://developer.mozilla.org/de/

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0003 Elektrotechnik

Electrical Engineering

Modulnummer	DMB-0003
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Prüfungsform	Die konkrete Prüfungsform wird in den ersten vier Wochen des jeweiligen Semesters festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Bei den Inhalten wird stets auf einen Bezug zur Druck- und Medientechnik, insbesondere der gedruckten Elektronik, geachtet. Die Schwerpunkte setzen sich aus folgenden Themen zusammen:
Elektrische Größen, wie Ladung, Strom, Spannung, Widerstand

Elektrische Bauteile, wie Widerstand, Spule, Kondensator Schaltkreise mit Gleich- und Wechselspannung Metalle, Halbleiter und Isolatoren Halbleiter und Halbleiterbauteile

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltungen kennen die Studierenden die elektrotechnischen Gesetzmäßigkeiten, die die Grundlage der gesamten Technik bilden und zur Lösung technischer Probleme notwendig sind.

Angestrebte Methodenkompetenz

Sie sind in der Lage, technische Fachliteratur auswerten zu können und daraus ihr elektrotechnisches Wissen vertiefen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Sie sind fähig, mit diesen grundlegenden Kenntnissen das erworbene Wissen im Fachgebiet der Druck- und Medientechnik eigenverantwortlich zu vertiefen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, mit anderen Studierenden und Berufskollegen fachbezogen zu diskutieren und Lösungen zu erarbeiten.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.
Gruppenarbeit
Übungen

Skript
Hausaufgaben

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0019 Grundlagen Marketing

Basics of Marketing

Modulnummer	DMB-0019
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Sabine Wölflick
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Vorzugsweise Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Kennenlernen des prozessorientierten Ansatzes des Marketings:
Marktforschung: Sekundärmarktforschung, Primärmarktforschung Ziele/ Strategie: Ansoff, Porter Marketing-Mix: Produktpolitik (Zielgruppe, USP, Produktlebenszyklus), Preispolitik, Distributionspolitik, Kommunikationspolitik

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, den prozessorientierten Ansatz des Marketings selbständig anzuwenden und an ihre individuellen Fragestellungen und Aufgaben anzupassen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage im Rahmen einer Marketingkonzeption, Märkte zu analysieren, Zielgruppen zu beschreiben und USP zu formulieren.
Darüber hinaus sind die Studierenden befähigt, zielgruppenadäquate Werbemaßnahmen auszuwählen und diese praxisorientiert anzuwenden und zu illustrieren.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können sich im Marketing Sachverhalte selbstständig erschließen und sich eigenständig organisieren.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden, ihre Arbeitsergebnisse zielgruppengerecht und verständlich zu präsentieren. Sie sind weiterhin in der Lage, interdisziplinär in Teams zusammen zu arbeiten. Die Studierenden sind in der Lage auf Augenhöhe mit Ansprechpartnern in Unternehmen und Agenturen zu kommunizieren.

Lehrmethoden

Präsenzlehre:
Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard Teilnehmervorträge Gruppenarbeit Übungen

Übungen am PC

Online-Lehre:
Synchrone Online-Verlesung
Synchrone Online-Praktika
E-Learning:
Digitales Vorlesungs-Skript
Begleitender Kurs in einem Learning Management System

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0007 Druckvorstufentechnik

Prepress Technology

Modulnummer	DMB-0007
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Klaus Kreulich
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Kennenlernen der Prozessstufen der Druckvorstufe

Technische Bildherstellung:

Optische und lichttechnische Grundlagen technische und physikalische Konzepte für Scanner und Digitalkamera technische Bildbearbeitung

Textverarbeitung und Satzherstellung:

Softwaretechnologien und Arbeitsabläufe
Zeichenkodierung und digitale Schriften

Technische Layout- und Grafikherstellung:

Softwaretechnologien und Arbeitsabläufe
Rastertechnologie:

Grundlagen der AM- und FM-Raster Abhängigkeiten zwischen Bilddigitalisierung und Raster elektronische Rasterverfahren und Rasteralgorithmen

Vorbereitung der digitalen Druckdaten:

Funktionsweise Raster Image Prozessor
Prinzip der Farbseparation
Ausschießen, Trapping

Praktikumseinheiten:
Grundlagen der digitalen Text- und Satzerstellung (Grundlagen InDesign) Lichtmessung, Belichtungseinstellung und technische Grundlagen in der Digitalfotografie Technische Bildbearbeitung: Tonwertkorrekturen mit Histogramm und Gradationskurven Bézierkurven, Zeichensätze in Office und DTP-Software Technische Konzepte in Layout- und Grafik-Software Digitale Druckdatenkontrolle - Preflight in InDesing und Adobe Acrobat

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können die wesentlichen technischen
Produktionsabläufe in der Druckvorstufe skizzieren.
Sie können die Aufgaben der Druckvorstufe innerhalb des Medienproduktionsprozess einordnen.
Sie können die physiologische Wahrnehmung von Licht und deren Bedeutung für die Druckvorstufe erläutern.
Sie können die physikalischen bzw. lichttechnischen Grundlagen der Bilddigitalisierung und die hierbei möglicherweise entstehenden Abbildungsfehler erklären.
Sie können die softwaretechnischen Abläufe zur Herstellung von Belichtungs- bzw. Digitaldruckdaten skizzieren.
Sie können verschiedene Verfahren bzw. Algorithmen zur Erzeugung von Rasterdaten erklären.

Angestrebte Methodenkompetenz

Sie kennen die Einsatzgebiete und Konzeption aktueller DTP-Software und können einzelne Softwarefunktionen anwenden.
Sie sind in der Lage eine technisch korrekte, digitale Fotoaufnahme zu erstellen. Dies schließt neben der Lichtmessung (=korrekte Belichtung) auch den Weißabgleich, Schärfe, adäquate Wahl eines Objektivs, Abbildungsmaßstab, etc. mit ein.
Sie können die mathematische Methoden (Histogramme, Gradationskurven) der technischen Bildbewertung und -verarbeitung anwenden.
Sie können multimediale Dateiformate (Font-, Text-, Bild-, Grafik-, Workflow-Dateiformate) korrekt einsetzen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Sie sind fähig, mit diesen grundlegenden Kenntnissen das erworbene Wissen im Fachgebiet der Drucktechnik eigenverantwortlich zu vertiefen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, mit anderen Studierenden und Berufskollegen fachbezogen zu diskutieren und Lösungen zu erarbeiten.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Tafel, Beamer, Flipchart, etc.
Skript
Gruppenarbeit
Übungen im Fotostudio und PC

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Teschner, Helmut (2003): Druck- und Medientechnik, Fachschriften-Verlag
Kipphan, Helmut (2000): Handbuch der Printmedien, Springer-Verlag

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0001 Materialien und Verarbeitung

Materials and Finishing

Modulnummer	DMB-0001
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	SU

Lehrinhalte

Chemie Grundbegriffe der allgemeinen Chemie: Periodensystem der Elemente, chemische Bindung, Zustandsformen und -änderungen der Materie Grundlagen der chemischen Reaktion: Reaktionsgleichungen, Energieumsatz, Kinetik und Katalyse, chemisches Gleichgewicht Konkrete grundlegende chemische Reaktionen mit Bedeutung für die Drucktechnik: Lösungsgleichgewichte, Säure-Base-Gleichgewichte, Redoxreaktionen Überblick über die organische Chemie: Kohlenwasserstoffe und ausgewählte funktionelle Gruppen und deren Reaktionsweisen mit Bedeutung für die Drucktechnik Konkrete Anwendungsbeispiele aus der organischen Chemie für die Anwendung in der Drucktechnik: Polymere als Werkstoffe, sowie Lösungsmittel, Lipide, Tenside und farbige Stoffe als Wirkstoffe

Weiterverarbeitung Verfahrenstechnik der Buch- und Broschurenherstellung: Schneiden, Falzen, Zusammentragen, Klebebinden, Sammelheften, Fadenheften, Fadensiegeln, Stapeln, Fertigmachen für den Versand Weiterverarbeitung von Bogenoffsetprodukten: Offline-Verarbeitung, Klebebindeanlagen, Buchfertigungsstraßen Weiterverarbeitung von Rollenoffsetprodukten: Inline-Verarbeitung in Rollenoffsetdruckmaschinen, besondere Eigenschaften von Rollenoffsetprodukten Weiterverarbeitung im Zeitungsdruck: Inline-Verarbeitung in Zeitungsdruckmaschinen, Transport und Zwischenlagerung, Versandraum für Zeitungen Weiterverarbeitung Tiefdruck: Inline-Verarbeitung in Tiefdruckmaschinen, Transport und Zwischenlagerung, Sammelheftmaschinen, Versandraum für Zeitschriften Qualität buchbinderischer Erzeugnisse: Beurteilung der Qualität der Ausführung, Beurteilung der Haltbarkeit Veredelung: Lackierung, Folienkaschierung Qualitätsprüfung von Veredelungsschichten

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0005 Computational Thinking

Modulnummer	DMB-0005
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

- Grundprinzipien des Computational Thinking: Dekomposition, Mustererkennung, Abstraktion und Algorithmenentwurf
- Logische Operatoren, Kontrollstrukturen und grundlegende Datenstrukturen (Listen, Arrays, Bäume)
- Objektorientierte Programmierung mit Python
- Fehleranalyse und Debugging-Strategien

Angestrebte Fachkompetenz

Die Teilnehmenden können die vier Säulen des Computational Thinking (Dekomposition, Mustererkennung, Abstraktion, Algorithmen) benennen und erläutern.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Teilnehmenden können fehlerhafte Algorithmen systematisch analysieren und korrigieren.
Die Teilnehmenden setzen KI-gestützte Code-Assistenz gezielt bei der Lösung algorithmischer Aufgaben ein, prüfen den erzeugten Code auf Korrektheit und Nachvollziehbarkeit und beheben Fehler darin eigenständig.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Teilnehmenden zeigen Ausdauer und Durchhaltevermögen beim Lösen komplexer logischer Aufgaben.
Die Teilnehmenden entscheiden bewusst, wann der Einsatz generativer KI ihr Verständnis von Algorithmen unterstützt und wann er den eigenen Lernprozess ersetzt, und können ihre Lösungswege ohne Werkzeugunterstützung erklären.

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht
Praktikum mit Programmieraufgaben im Labor

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Keine formalen Voraussetzungen

Literatur

Wing, J. M. (2006): Computational Thinking, Communications of the ACM, Vol. 49, No. 3.
Ernest, J.; Kaiser, P. (2026): Python 3 - Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Verlag.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0006 Financial Accounting

Modulnummer	DMB-0006
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Heike Bonefeld
Studienjahr	1
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	wird jeweils zu Semesterbeginn im Studienplan verbindlich festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Grundlagen GoB, Inventur, Inventar, Jahresabschluss, erfolgsneutrale Buchungsvorgänge, Erfolgsbuchungen und deren Auswirkung auf den Jahresabschluss Ermittlung von Abschreibungen und Buchungen als vorbereitende Abschlussbuchungen Einblick in die Bewertung von Vermögensgegenständen und Einzelfragen der Bilanzierung und Bewertung

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage die Technik der doppelten Buchführung anzuwenden, die einfachen wesentlichen Buchungen der Geschäftsvorfälle eines Unternehmens zu bilden und zu reproduzieren, sowie deren Auswirkungen auf die Gewinnund Verlustrechnung sowie auf die Bilanz abzuleiten.
Alle erlernten Sachverhalte unterstützen die Ableitung der betriebswirtschaftlichen Zusammenhänge eines Unternehmens.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, einfache
Geschäftsvorgänge richtig zu buchen und deren
Zusammenhänge zu verstehen.
Sie erkennen die Auswirkungen der Standardbuchungen auf den Jahresabschluss.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden erschließen betriebswirtschaftliche Sachverhalte in ersten Schritten eigenverantwortlich und wenden diese kognitiv und praktisch an.

Angestrebte Sozialkompetenz

In der Lehrveranstaltung präsentieren die Studierenden erste Arbeitsergebnisse verständlich.
Sie vertiefen ihr Wissen sowohl im Team als auch eigenverantwortlich.

Lehrmethoden

Durchführungsform (Präsenz/Online, jeweils in Prozent):
Vorlesung: 0/100
Praktika 0/100

Dozentenvortrag
Moodle, Quizze, , etc.
Skript
Gruppenarbeit
Übungen
Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Coenenberg (2021): Jahreabschluss und Jahresabschlussanalyse, Schäffer Poeschel
Döring, Buchholz (2021): Buchhaltung und Jahresabschluss, Erich Schmidt
Eisele (2018): Technik des betrieblichen
Rechnungswesens, Vahlen Hufnagel; Holdt (2009): Einführung in die Buchführung und Bilanzierung, Neue Wirtschaftsbriefe

← Inhaltsverzeichnis

Hochschule München University of Applied Sciences

Modulhandbuch DM-B 224

2. Studienjahr

12 Module

DMB-0024 Grundlagen Data Science und Künstliche Intelligenz

Basics of Data Science and Artificial Intelligence

Modulnummer	DMB-0024
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

- Grundlagen des Data-Science-Lebenszyklus: Datenerhebung, Datenbereinigung, Explorative Datenanalyse (EDA), Datenvisualisierung
- Datenkompetenz: Strukturierung und Nutzung von Daten (z.B. CSV-Dateien, SQL)
- Einführung in Python für Data Science (z.B. Pandas, NumPy, Matplotlib/Seaborn)
- Grundlagen des Machine Learning: Überwachtes Lernen (Klassifikation, Regression), Unüberwachtes Lernen (Clustering), Bestärkendes Lernen
- Evaluieren von Machine-Learning-Modellen
- Funktionsweise von Generativer KI und Neuronalen Netzen im Medienkontext (transformerbasierte Large Language Modelle, Bildgenerierung)
- Datenethik, Urheberrecht bei KI-Generaten und Bias in KI-Modellen

Angestrebte Fachkompetenz

Die Teilnehmenden können die Phasen des Data-Science-Lebenszyklus (Datenerhebung, Datenbereinigung, explorative Datenanalyse, Visualisierung) benennen und deren Zusammenspiel erklären.
Die Teilnehmenden können unterschiedliche Datenquellen und -formate (z. B. CSV-Dateien, relationale Datenbanken/SQL) beschreiben und deren Eignung für konkrete Data-Science-Projekte einschätzen.
Die Teilnehmenden können die grundlegenden Konzepte des maschinellen Lernens – überwachtes Lernen (Klassifikation, Regression), unüberwachtes Lernen (Clustering) und bestärkendes Lernen – unterscheiden und anhand von Beispielen erklären.
Die Teilnehmenden können gängige Gütemaße zur Evaluierung von Machine-Learning-Modellen (z. B. Genauigkeit, Precision/Recall, Konfusionsmatrix, Fehlermaße bei Regression) benennen und deren Aussagekraft einordnen.
Die Teilnehmenden können die grundlegende Funktionsweise neuronaler Netze sowie transformerbasierter Large Language Modelle und Bildgenerierungsverfahren im Medienkontext beschreiben.
Die Teilnehmenden können zentrale Begriffe der Datenethik, des Urheberrechts bei KI-generierten Inhalten sowie des Bias in KI-Modellen definieren und deren Relevanz für die Praxis darlegen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Teilnehmenden können Rohdaten systematisch erheben, bereinigen und für die weitere Analyse aufbereiten.
Die Teilnehmenden können eine explorative Datenanalyse durchführen, um Muster, Auffälligkeiten und Zusammenhänge in Datensätzen zu identifizieren.
Die Teilnehmenden können Daten mithilfe von Python (Pandas, NumPy) strukturieren, transformieren und mit SQL-Abfragen aus Datenbanken extrahieren.
Die Teilnehmenden können Datenvisualisierungen mit Matplotlib/Seaborn erstellen und zielgruppengerecht zur Kommunikation von Analyseergebnissen einsetzen.
Die Teilnehmenden können einfache Machine-Learning-Modelle für Klassifikations-, Regressions- und Clustering-Aufgaben mithilfe geeigneter Python-Bibliotheken implementieren.
Die Teilnehmenden können Machine-Learning-Modelle anhand geeigneter Metriken systematisch evaluieren, deren Ergebnisse interpretieren und Verbesserungsmöglichkeiten ableiten.
Die Teilnehmenden können generative KI-Werkzeuge (Text- und Bildgenerierung) gezielt und reflektiert für konkrete Aufgabenstellungen im Medienkontext einsetzen.
Die Teilnehmenden können ethische, rechtliche und Bias-bezogene Aspekte bei der Auswahl, Anwendung und Bewertung von Daten und KI-Modellen systematisch berücksichtigen.
Die Teilnehmenden nutzen KI-gestützte Werkzeuge bei Datenaufbereitung, Analyse und Codeerstellung und überprüfen deren Ausgaben systematisch gegen die zugrunde liegenden Daten und den fachlichen Kontext.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Teilnehmenden können den eigenen Lern- und Arbeitsfortschritt bei Datenanalyse- und ML-Projekten realistisch einschätzen und ihr Vorgehen entsprechend anpassen.
Die Teilnehmenden können Fehler und unerwartete Ergebnisse bei der Datenanalyse oder Modellbildung als Teil des Lernprozesses konstruktiv reflektieren und daraus Lösungsstrategien entwickeln.
Die Teilnehmenden können eine kritisch-reflektierte Haltung gegenüber den Möglichkeiten und Grenzen von Daten und KI-Systemen sowie gegenüber den eigenen Analyseergebnissen einnehmen.
Die Teilnehmenden können Verantwortung für den eigenen, ethisch reflektierten Umgang mit Daten und generativer KI im beruflichen und medialen Kontext übernehmen.
Die Teilnehmenden weisen den Einsatz generativer KI in eigenen Ausarbeitungen transparent aus und übernehmen die Verantwortung für die inhaltliche Richtigkeit der Ergebnisse.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Teilnehmenden können Analyseergebnisse und Modellentscheidungen im Team nachvollziehbar kommunizieren und gegenüber Fachfremden verständlich aufbereiten.
Die Teilnehmenden können gesellschaftliche Auswirkungen von Bias in KI-Modellen sowie urheberrechtliche und ethische Fragestellungen im Team sachlich diskutieren und gemeinsam Lösungsansätze erarbeiten.
Die Teilnehmenden können unterschiedliche fachliche Perspektiven und Meinungen bei der Interpretation von Daten und Modellergebnissen respektvoll diskutieren und einordnen.

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht
Jupyter-Notebook-Übungen

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Computational Thinking
Python-Grundkenntnisse sind vorteilhaft

Literatur

Géron, A. (2022): Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow (3rd Ed.), O'Reilly.
McKinney, W. (2022): Python for Data Analysis (3rd Ed.), O'Reilly.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0023 Funktions- und Verpackungsdruck

Functional and Package Printing

Modulnummer	DMB-0023
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	6 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Schriftliche Prüfung, 60 min; mündliche Prüfung, 15 min oder Modularbeit 10 Seiten DIN A4. Die konkrete Prüfungsform wird jeweils zu Semesterbeginn im Studienplan verbindlich festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch (englische Fachliteratur)
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Pr

Lehrinhalte

Vertiefung der konventionellen und digitalen Druckverfahren, sowie deren Stärken/Schwächen und bevorzugten Einsatzgebiete Aufbau der Bedruckstoffe und deren Oberflächeneigenschaften im Hinblick auf die Bedruckbarkeit Integration der Druckverfahren in den Herstellprozess der ausgewählten Branchen, insbesondere in Bezug auf die Branchen spezifische Anforderung an die Druckqualität Analyse von Druckprodukten bezüglich Herstellprozess Qualitative und wirtschaftliche Beurteilung von Druckverfahren und -produkten.
Nachhaltige Verpackungen

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltungen kennen die Studierenden die wichtigen Druckverfahren und Materialien sowie deren verfahrensbedingte Eigenschaften, die für Anwendungen in der Drucktechnik eine Rolle spielen. Zusätzlich verstehen sie Qualitätsanforderungen ausgewählter Branchen des Funktions- und Verpackungsdrucks, zum Beispiel Verpackung, Banner, Sicherheitsmerkmale, Etiketten, Textilien und Printed Electronics.
Sie kennen Ansätze der Verpackungsindustrie zur Nachhaltigkeit.

Angestrebte Methodenkompetenz

Sie sind in der Lage, technische Fachliteratur auswerten zu können und daraus Informationen über den Druck und deren Qualitätsanforderungen verschiedener Branchen herauszufinden und zu beurteilen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Sie sind fähig, mit diesen grundlegenden Kenntnissen das erworbene Wissen im Fachgebiet der Drucktechnik eigenverantwortlich zu vertiefen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, mit anderen Studierenden und Berufskollegen fachbezogen zu diskutieren und Lösungen zu erarbeiten.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Teilnehmervorträge
Industriereferenten
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.
Gruppenarbeit
Übungen in Gruppen
Praktika im Labor
Exkursion
Skript
Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine Empfohlene Module Maschinentechnik - Druckmaschinen (Modulteil) | BP204-MT (DM)

Literatur

Teschner, Helmut (2003): Druck- und Medientechnik, Fachschriften-Verlag
Kipphan, Helmut (2000): Handbuch der Printmedien, Springer-Verlag
Nentwig, Joachim (2006): Kunststoff-Folien Herstellung - Eigenschaften - Anwendung , Carl Hanser Verlag
Liebau, Dieter; Wechke, Hugo (1997): Polygraph Fachlexikon der Druckindustrie und Kommunikationstechnik, Polygraph Verlag
Teschner, Helmut (2008): Fachwörterbuch Digital- und Printmedien, Christiani
Kokot, Johannes (2005): UV-Technologie, Berufsgenossenschaft Druck und Papierverarbeitung

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0026 Weiterverarbeitung

Finishing

Modulnummer	DMB-0026
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Weiterverarbeitung von Digitaldrucken:
Inline-Weiterverarbeitung in Digitaldruckstraßen, Besondere Anforderungen bei der Weiterverarbeitung von Digitaldrucken Herausforderungen der buchbinderischen Verarbeitung:
Klebebindung gestrichener Druckpapiere, Rückenbearbeitung, Einlaufen von Dispersionsklebstoffen, Scheuern matt gestrichener Druckpapiere, Wechselwirkung Druckfarbe - Hotmelt, Nichtplanlage von Buchdecken Herausforderungen der Druckveredelung:
Benetzbarkeit, Blocken, Besondere Effekte, Echtheitseigenschaften
Digitale Druckveredelung:
Laserschneiden und -gravieren, Partielle Lackierung über Inkjet-Lackiermaschinen, Metallisierung, 3D-Druck Abnahme von Druckweiterverarbeitungsmaschinen:
Abnahmekriterien für Schneidmaschinen, Abnahmekriterien für Falzmaschinen, Abnahmekriterien für Klebebindeanlagen, Abnahmekriterien für Sammelheftanlagen

Angestrebte Fachkompetenz

Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, die möglichen Verfahren zur Weiterverarbeitung von Drucken insbesondere Digitaldrucken zu diskutieren und die dabei eingesetzte Maschinentechnik zu erklären.
Sie können die besonderen Herausforderungen bei der Weiterverarbeitung von Digitaldrucken erläutern.
Sie analysieren das Fehlerpotential innerhalb von Weiterverarbeitungs- und Veredelungsprozessen und konzipieren geeignete präventive Maßnahmen.
Sie wenden Produktionsprozesse der Druckweiterverarbeitung an, analysieren diese und konzipieren optimierte Prozessvarianten.
Sie analysieren die Auswirkung im Workflow getroffener Entscheidungen auf die Qualität der Weiterverarbeitung und können Problemlösungen für produktionstechnische Herausforderungen in den Fachgebieten Druckweiterverarbeitung und Druckveredelung entwickeln.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden bedienen sich ingenieur-technischer Methoden und sind dadurch befähigt zur wissenschaftlich fundierten Arbeit in der Medien- und Printbranche.
Sie nehmen technische Geräte und Maschinen in Betrieb und setzen diese unter Verwendung geeigneter Produktionsmaterialien ein. Dabei werden Industrienormen und ingenieur-wissenschaftliche Anforderungen beachtet.
Sie planen Maschinenabnahmen und wählen die wichtigsten Abnahmeversuche hierzu aus.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden wenden eine wissenschaftliche Arbeitsweise an und sind auch fähig zur eigenverantwortlichen Vertiefung des erworbenen Wissens. Dabei optimieren Sie Lernstrategien zum Halten des erworbenen Wissens auf dem Stand der Technik.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden sind fähig zum Dialog mit allen am Entwicklungs- und Herstellungsprozess eines Produkts beteiligten Stakeholdern.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Industriereferenten
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.
Skript
Übungen im Labor
Hausaufgaben Exkursion Durchführungsform (Präsenz/Online, jeweils in Prozent):
Vorlesung: 100/0 ; Praktikum: 100/0

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Grundkenntnisse der buchbinderischen Weiterverarbeitung und Veredelung

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0022 Cost Accounting

Modulnummer	DMB-0022
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Heike Bonefeld
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Grundlagen der Kostenrechnung als Informationssystem in den Digital Medien und Print Unternehmen; Abgrenzung zur Finanzbuchhaltung Unterschiedliche Grundbegriffe und Definitionen in der traditionellen Kosten- und Leistungsrechnung Grundlagen der Kostentheorie im Kontext der Digital Media- und Printindustrie Grundlagen des Instrumentariums der Kostenrechnung unter besonderer Berücksichtigung der Besonderheiten in der Digital Media- und Printindustrie Grundlagen der Kostenartenrechnung, Aufgaben, Ermittlung und Grundstrukturen Grundlagen der Kostenstellenrechnung als weiteres Kernelement der Kostenrechnung, Innerbetriebliche Leistungsverrechnung Grundlagen der Kostenträgerstückrechnung, die sogenannte Kalkulation Grundlagen der Kostenträgerzeitrechnung, die sogenannte Kurzfristige Erfolgsrechnung Erster Einblick in die Voll- und Teilkostenrechnung unter Berücksichtigung der Besonderheiten in der Digital Mediaund Printindustrie Überblick über die Plankostenrechnung

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage die Grundlagen der einzelnen Teilgebiete der traditionellen Kosten- und Leistungsrechnung anzuwenden sowie erste Problemlösungsansätze zu definieren.
Sie sind in der Lage die Aufgaben und Konzepte der Erlösund Ergebnisrechnung zu bearbeiten bzw. anzuwenden.
Alle erlernten kostenrechnerischen Sachverhalte unterstützen die Ableitung der betriebswirtschaftlichen Zusammenhänge eines Unternehmens.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, die grundlegenden traditionellen Instrumente der Kostenrechnung zur Planung-Steuerung und Kontrolle zu verstehen und deren Zusammenhänge für unternehmerische Entscheidungsrechnungen aufzubereiten und zu präsentieren.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden erschließen kostenrechnerische Sachverhalte in ersten Schritten eigenverantwortlich und wenden diese kognitiv und praktisch an.

Angestrebte Sozialkompetenz

In der Lehrveranstaltung präsentieren die Studierenden Ergebnisse der traditionellen Kosten- und Leistungsrechnung verständlich. Sie vertiefen ihr Wissen sowohl im Team als auch eigenverantwortlich mittels Übungen und Praxisbeispielen aus der traditionellen Kosten- und Leistungsrechnung.

Lehrmethoden

Durchführungsform (Präsenz/Online, jeweils in Prozent):
Vorlesung: 0/100
Praktika 0/100
Dozentenvortrag
Moodle, Quizze, , etc.
Just in Time Teaching, teamorientiertes Lernen, Übungen Dozentenvortrag Skript Gruppenarbeit Übungen Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Vorkenntnisse aus Modulteil Rechnungswesen

Literatur

Baum (2011): Kosten- und Leistungsrechnung, Cornelsen
Bundesverband Druck und Medien (1993): Kosten- und Leistungsrechnung, Neue Richtlinie für die betriebliche Praxis, Bundesverband Druck und Medien
Bundesverband Druck und Medien (2003): Kosten- und Leistungskatalog Druck, Bundesverband Druck und Medien
Bundesverband Druck und Medien (2004): Kosten- und Leistungsgrundlagen für Klein- und Mittelbetriebe, Bundesverband Druck und Medien
Däumler, Grabe (1997): Kostenrechnungs- und Controllinglexikon, NWB
Däumler, Grabe (2013): Kostenrechnung 1 Grundlagen, NWB
Däumler, Grabe (2009): Kostenrechnung 2
Deckungsbeitragsrechnung, NWB
Däumler, Grabe (2009): Kostenrechnung 3
Plankostenrechnung und Kostenmanagement, NWB
Drosse (2005): Kostenrechnung Intensivtraining, Gabler
Ebert (2013): Kosten- und Leistungsrechnung, Gabler
Fiedler (2005): Intensivkurs Kostenrechnung, Gabler
Fischbach (2022): Grundlagen der Kostenrechnung, Vahlen
Freidank (2020): Kostenrechnung, Oldenbourg
Freidank, Fischbach (2020): Übungen zur Kostenrechnung, Oldenbourg
Haberstock (2020): Kostenrechnung 1, Schmidt
Haberstock (2008): Kostenrechnung 2, Schmidt
Homburg/Bonenkamp/Lorenz (2019): Übungsbuch
Kosten- und Leistungsrechnung, UTB
Josse (2018): Basiswissen Kostenrechnung, Beck
Kilger (2013): Einführung in die Kostenrechnung, Gabler
Kilger (2007): Flexible Plankostenrechnung und Deckungsbeitragsrechnung, Gabler
Macha (2011): Grundlagen der Kosten- und Leistungsrechnung, Vahlen
Rudorfer (2017): Intensivkurs Kostenrechnung, Gabler

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0025 Grundlagen der Video- und Audioproduktion

Basics of Video and Audio Production

Modulnummer	DMB-0025
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Philipp von Werther
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich im Wintersemester
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Das Modul vermittelt gestalterische, technische und organisatorische Grundlagen der Video- und Audioproduktion entlang eines zusammenhängenden Produktionsprozesses von der Konzeption über die Aufnahme bis zur Postproduktion und technischen Ausgabe.

Die Studierenden bearbeiten klar umrissene audiovisuelle Produktionsaufgaben innerhalb eines vorgegebenen fachlichen und organisatorischen Rahmens. Sie entwickeln, planen, realisieren und evaluieren zusammenhängende Produktionen selbstständig und wenden grundlegende gestalterische, technische und organisatorische Verfahren fachgerecht und aufeinander abgestimmt an.

Das Modul vermittelt übertragbare Grundlagen für die Konzeption, Planung, Realisierung und Auswertung audiovisueller Produktionen und ist nicht auf ein bestimmtes Genre, Format oder einen bestimmten Ausgabekanal festgelegt.

Die Lehrinhalte umfassen insbesondere:

- Analyse einer klar umrissenen Aufgabenstellung und Entwicklung einer umsetzbaren audiovisuellen Idee
- grundlegende Konzeption und Vorproduktion einschließlich geeigneter Planungs- und Visualisierungsformen
- Grundlagen der Bildgestaltung, Kameraführung, Belichtung, Lichtgestaltung und Aufnahmeplanung
- Grundlagen der Tonaufnahme sowie der funktionalen Gestaltung von Sprache, Geräusch, Atmosphäre und Musik
- Organisation und Durchführung einer audiovisuellen Produktion im Team
- Sichtung, Auswahl und Strukturierung von Bild- und Tonmaterial
- Grundlagen der Montage sowie der Bild- und Audiopostproduktion
- anforderungsgerechte technische Ausgabe und Qualitätskontrolle
- grundlegende Berücksichtigung von Arbeitssicherheit, Nutzungsrechten, Einwilligungen, Quellen und Datenorganisation
- Reflexion des Produktionsprozesses und Bewertung des erzielten Ergebnisses.

Die einzelnen Arbeitsfelder werden nicht ausschließlich isoliert vermittelt, sondern innerhalb einer zusammenhängenden audiovisuellen Produktionsaufgabe praktisch miteinander verbunden. Die konkrete Aufgabenstellung, Produktform und eingesetzten Produktionsmittel werden semesterbezogen festgelegt.

Die erworbenen Kompetenzen werden im Modul Angewandte Video- und Audioproduktion vertieft und in anspruchsvolleren Produktionsaufgaben zusammengeführt.

Die erworbenen Kompetenzen bilden die fachliche Grundlage für das nachfolgende Modul Angewandte Video- und Audioproduktion, in dem sie anhand anspruchsvollerer Produktionsaufgaben vertieft, integriert und eigenverantwortlich angewendet werden.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden …

- klar umrissene audiovisuelle Aufgabenstellungen analysieren und daraus eine umsetzbare gestalterische und technische Grundkonzeption ableiten
- grundlegende Verfahren der Bildgestaltung, Kamera-, Licht- und Tongestaltung fachgerecht und aufeinander abgestimmt anwenden
- typische gestalterische, technische und organisatorische Qualitätsprobleme erkennen und geeignete Korrekturen vornehmen
- eine audiovisuelle Produktion anforderungsgerecht ausgeben und anhand grundlegender Qualitätskriterien überprüfen
- Arbeitssicherheit, Datenorganisation, Nutzungsrechte, Einwilligungen und Quellen im Produktionsprozess grundlegend berücksichtigen.

Angestrebte Methodenkompetenz

- einen zusammenhängenden Produktionsprozess von der Vorproduktion über die Aufnahme bis zur Postproduktion und Ausgabe planen
- geeignete grundlegende Planungs- und Visualisierungsformen auswählen und für die Vorbereitung einer Produktion einsetzen
- Bild- und Tonmaterial sichten, strukturieren, montieren und zu einer technisch sowie gestalterisch zusammenhängenden Produktion ausarbeiten
- geeignete Produktions- und Postproduktionsmittel innerhalb eines definierten Aufgabenrahmens auswählen und einsetzen

Angestrebte Selbstkompetenz

- eine klar definierte audiovisuelle Produktionsaufgabe innerhalb des vorgegebenen Rahmens selbstständig organisieren und zuverlässig bearbeiten
- gestalterischen Anspruch, technische Möglichkeiten, Zeit und verfügbare Ressourcen realistisch aufeinander abstimmen
- eigene Arbeitsstände und Ergebnisse anhand fachlicher Kriterien reflektieren

Angestrebte Sozialkompetenz

- Aufgaben und Zuständigkeiten im Produktionsteam verbindlich abstimmen
- fachliche Entscheidungen verständlich kommunizieren sowie Feedback geben, annehmen und für Überarbeitungen nutzen
- gemeinsam Verantwortung für Produktionsablauf, Arbeitssicherheit und Ergebnisqualität übernehmen.

Lehrmethoden

Praktische Lehrveranstaltungen können für Teilgruppen als vierstündige Termine im zweiwöchigen Rhythmus organisiert werden.

- fachliche und methodische Grundlagenimpulse
- Analyse audiovisueller Beispiele und Produktionsentscheidungen
- angeleitete und selbstständig zu bearbeitende Gestaltungs- und Technikübungen
- Entwicklung geeigneter Konzept-, Planungs- und Visualisierungsunterlagen
- praktische Erprobung und Abstimmung von Kamera, Licht, Ton und Postproduktion

- Entwicklung, Planung, Realisierung und Auswertung eines konkreten audiovisuellen Medienprodukts innerhalb eines definierten fachlichen und organisatorischen Rahmens
- projektorientierte Teamarbeit entlang eines zusammenhängenden Produktionsprozesses
- Zwischenbesprechungen und kriterienbezogene Feedbackrunden
- Qualitätskontrolle, Reflexion und Überarbeitung der Produktionsergebnisse.

Die konkrete Aufgabenstellung und Produktform sowie die eingesetzten Produktionsmittel werden semesterbezogen festgelegt.

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Es bestehen keine formalen Teilnahmevoraussetzungen. Erwartet wird die Bereitschaft, gestalterische, technische und organisatorische Aufgaben innerhalb einer audiovisuellen Produktion selbstständig sowie im Team zu bearbeiten.

Literatur

Aktuelle Fachliteratur, technische Referenzen und weitere Lernmaterialien werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Produkt-, software- und plattformspezifische Dokumentationen können exemplarisch eingesetzt werden, sind jedoch kein dauerhaft verbindlicher Bestandteil des Moduls.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0008 Digital Marketing Management

Modulnummer	DMB-0008
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Sabine Wölflick
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Vorzugsweise Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	schrP / mdlP / ModA; FrwL - wird Anfang des Semesters bekanntgegeben
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	4 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Einstieg ins Marketing Management:
Denken (Marktforschung), Fühlen (Customer Profile, Value Map), Handeln (Business Model Canvas)

Semesterschwerpunkt Digitales Marketing:
SEO
SEA
Conversion-Optimierung
E-Mail-Marketing
Display-Marketing
Social Media Marketing (Strategien, Content)
Instagram
TikTok
Linkedin
Youtube-Marketing (Video-Ads)
Nutzen und Einsatz von KI im Marketing

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, eine Marketingkonzeption selbständig für das Thema ihrer Wahl zu erstellen.
Außerdem sind die Studierenden befähigt, die Werkzeuge des Onlinemarketings anzuwenden.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage im Rahmen einer Marketingkonzeption, Märkte zu analysieren, Zielgruppen zu beschreiben und USP zu formulieren.
Darüber hinaus sind die Studierenden befähigt, zielgruppenadäquate Werbemaßnahmen auszuwählen und diese praxisorientiert anzuwenden und zu illustrieren.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können sich im Marketing Sachverhalte selbstständig erschließen und sich eigenständig organisieren.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden, ihre Arbeitsergebnisse zielgruppengerecht und verständlich zu präsentieren. Sie sind weiterhin in der Lage, interdisziplinär in Teams zusammen zu arbeiten.

Lehrmethoden

Präsenzlehre:
Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard Teilnehmervorträge Gruppenarbeit Übungen Übungen am PC

Online-Lehre:
Synchrone Online-Verlesung
Synchrone Online-Praktika
E-Learning:
Digitales Vorlesungs-Skript
Begleitender Kurs in einem Learning Management System

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Das Modul baut auf dem Vorwissen des Kurses "Grundlagen Marketing" auf.

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0011 Mobile Devices

Modulnummer	DMB-0011
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Mobile Anwendungen und Nutzungssituationen

Besonderheiten mobiler Nutzung und deren Bedeutung für die Gestaltung von Apps. Zusammenspiel von Zielgruppe, Problem, Nutzen und Nutzungskontext. Gestaltung nachvollziehbarer Nutzungsabläufe mit Auslösern, Handlungen und Rückmeldungen.

Nutzungsorientierte Entwicklung eines App-Konzepts

Entwicklung und begründete Auswahl von App-Ideen. Untersuchung von Bedürfnissen und Annahmen durch Interviews. Ableitung und Priorisierung von Anforderungen sowie schrittweise Konkretisierung eines gemeinsamen App-Konzepts.

Technische Grundlagen und App-Typen

Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten unterschiedlicher App-Typen. Grundlegendes Zusammenspiel von mobilem Endgerät, Netzwerk, Server und externen Schnittstellen. Möglichkeiten und Grenzen von Sensoren und Geräteschnittstellen sowie deren Bedeutung für das eigene App-Konzept.

Datenmanagement und Schutz von Daten

Bestimmung der für eine App notwendigen Daten und ihrer Herkunft. Unterscheidung zwischen Nutzereingaben, Sensor- und Gerätedaten sowie externen Datenquellen. Grundlagen der Einbindung externer Daten über Web-APIs. Konzeptioneller Umgang mit Datenspeicherung, Berechtigungen, Datenschutz und besonders schutzbedürftigen Daten.

Prototypische Umsetzung und Überarbeitung

Überführung des App-Konzepts in einen webbasierten Klickprototyp und dessen Veröffentlichung. Darstellung zentraler Nutzungsabläufe und Rückmeldungen der Anwendung. Einsatz digitaler Werkzeuge und KI zur Unterstützung der Umsetzung sowie kritische Prüfung der Ergebnisse. Weiterentwicklung des Konzepts anhand von Peerfeedback.

Zusammenarbeit, Dokumentation und Ergebnisdarstellung

Organisation der Projektarbeit in aufeinander aufbauenden Sprints. Sichtbare Dokumentation von Überlegungen, Entscheidungen und Ergebnissen auf einem gemeinsamen Arbeitsboard. Kommunikation des App-Konzepts durch

Landingpage, App-Store-Beschreibung und zusammenfassendes Readdeck. Individuelle Reflexion des Lernprozesses und der Zusammenarbeit.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, …

- Besonderheiten mobiler Nutzung zu erklären und daraus Anforderungen an eine App abzuleiten.
- für eine definierte Zielgruppe ein nachvollziehbares App-Konzept zu entwickeln, das Problem, Nutzen und Nutzungsablauf miteinander verbindet.
- mobile Nutzungssysteme anhand von Auslösern, Handlungen und Rückmeldungen zu beschreiben und hinsichtlich ihrer Verständlichkeit zu beurteilen.
- unterschiedliche App-Typen zu vergleichen und die Eignung eines App-Typs für das eigene Konzept zu begründen.
- das grundlegende Zusammenspiel von Endgerät, Netzwerk, Server und externen Datenquellen für eine mobile Anwendung zu erläutern.
- die Eignung von Sensoren und Geräteschnittstellen für konkrete Funktionen einer App zu beurteilen.
- notwendige Daten, ihre Herkunft und ihren Schutzbedarf zu bestimmen und daraus Anforderungen an Datenverwendung, Speicherung und Berechtigungen abzuleiten.
- zentrale Nutzungsabläufe eines App-Konzepts in einem veröffentlichten Klickprototyp darzustellen und dessen Funktionsumfang gegenüber einer vollständig entwickelten Anwendung abzugrenzen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, …

- eine App-Idee in aufeinander aufbauenden Sprints systematisch zu konkretisieren.
- Interviews vorzubereiten, durchzuführen und auszuwerten, um Annahmen über Zielgruppen, Probleme und Bedürfnisse zu überprüfen.
- Anforderungen und Konzeptentscheidungen aus Interviews, eigenen Analysen und Peerfeedback abzuleiten und nachvollziehbar zu begründen.
- Rückmeldungen zu gewichten und daraus konkrete Überarbeitungen des App-Konzepts abzuleiten.
- digitale Werkzeuge und KI für Konzeption, prototypische Umsetzung und Dokumentation einzusetzen und deren Ergebnisse auf fachliche Richtigkeit und Übereinstimmung mit dem Konzept zu prüfen.
- Entwicklungswege und Ergebnisse strukturiert zu dokumentieren und für unterschiedliche Darstellungsformen verständlich aufzubereiten.

Angestrebte Selbstkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, …

- eigene Aufgaben innerhalb eines Sprints zu planen, ihren Arbeitsfortschritt zu überprüfen und vereinbarte Ergebnisse termingerecht bereitzustellen.
- eigenen Lernbedarf zu erkennen und sich die für eine Aufgabe erforderlichen Kenntnisse selbstständig zu erschließen.
- eigene Ideen und Annahmen anhand von Interviewergebnissen und Feedback kritisch zu hinterfragen und weiterzuentwickeln.
- den eigenen Beitrag, den Umgang mit digitalen Werkzeugen und KI sowie persönliche Lernfortschritte zu reflektieren und daraus Verbesserungen für das weitere Arbeiten abzuleiten.

Angestrebte Sozialkompetenz

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, …

- unterschiedliche Einzelideen und Stärken in die Entwicklung eines gemeinsamen App-Konzepts einzubringen.
- Aufgaben, Verantwortlichkeiten und Regeln der Zusammenarbeit im Team abzustimmen und verlässlich umzusetzen.
- unterschiedliche Positionen anhand fachlicher Kriterien zu diskutieren und gemeinsame Entscheidungen nachvollziehbar zu treffen.

- anderen Gruppen konkretes und begründetes Feedback zu geben und erhaltene Rückmeldungen konstruktiv zu bearbeiten.
- Interviews offen und respektvoll zu führen und die Perspektiven potenzieller Nutzerinnen und Nutzer in die gemeinsame Konzeptentwicklung einzubeziehen.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Teilnehmervorträge
Industriereferenten
Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.
Gruppenarbeit
Übungen
Übungen im Labor
Exkursion

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Empfohlen werden grundlegende Kenntnisse zur Funktionsweise des Webs sowie erste Erfahrungen mit der Erstellung und Veröffentlichung einfacher Webseiten. Hilfreich ist ein sicherer Umgang mit Dateien, Ordnerstrukturen und webbasierten Arbeitswerkzeugen. Spezifische Vorkenntnisse in der Programmierung mobiler Anwendungen sind nicht erforderlich.

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0012 Mediendesign

Modulnummer	DMB-0012
Modulverantwortung	Claudia Fillmann
Studienjahr	2
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0010 Akzidenzdruck

Commercial Printing

Modulnummer	DMB-0010
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	Schriftliche Prüfung, 60 Minuten
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 4 SWS Ü

Lehrinhalte

Einführung und Vertiefung in den Akzidenzdruck. Im Modul werden Entwicklung des Akzidenzdrucks und spezifische technologische Fragestellungen behandelt. In begleitenden Übungen werden einzelne technologische Aspekte vertieft und angewendet. Die Übungen laufen in Form eines Praktikums, dabei werden unter Anleitung die oben genannten Aspekte in Gruppenarbeit angewendet und vertieft.

Angestrebte Fachkompetenz

Durch die Teilnahme am PF „Akzidenzdruck“ erlangen die Studierenden fundierte Kenntnisse in grundlegende Themen des Druckens. Es werden allgemeine Kenntnisse vermittelt, die für alle Bereich des kommerziellen Druckens anwendbar sind und dabei auf spezifische Anforderungen des kommerziellen Akzidenzdrucks fokussiert. Die Kombination aus vermitteltem und angewendetem Fachwissen führt zu einer ergebnisoffenen Herangehensweise an neue Themen, die im Bereich Akzidenzdruck und auch außerhalb dieses Anwendungsfeldes übertragbar ist. Die vermittelten Fachkenntnisse werden dazu führen, daß Studierende später im Anwendungsfeld Druck Grundkenntnisse von technischen Prozessabläufen und qualitativer wie technischer Beurteilung von gedruckten Produkten haben, die ihnen dabei helfen, sich schnell in spezifische Fachfragen einzuarbeiten.

Angestrebte Methodenkompetenz

Workflow: Technischer Prozessablauf, gesamte Produktgestehung, Offsetdruck und Digitaldruck. Technische Druckvorstufe: Raster, Auflösung, Farbseparation, Ausschießen, CTP Plattenherstellung Offsetdruck, Standardisierung Druckprozesse: PSO, PSD, Color-Management, Messtechnik: Farbmessung, Dichtemessung

Angestrebte Selbstkompetenz

Das Pflichtfach fördert die Anwendung theoretischen Fachwissens in einem komplexen technologischen Prozessablauf. Dadurch wird die zielgerichtete Planung, Umsetzung und Beurteilung eines derartigen Ablaufs erlernt und angewendet, was eine gute Selbsteinschätzung mit Bezug auf komplexe Projektarbeiten und mit Bezug auf Planung und Analyse derartiger Umsetzungen mit sich bringt.

Angestrebte Sozialkompetenz

Durch den intensiven Austausch und die Diskussion und Anwendung von neu erlerntem Fachwissen in den Übungsgruppen stärken die Studierenden ihre Team- und Kommunikationsfähigkeiten. Sie lernen, wie wichtig Teamarbeit ist und wie man durch kollaborative Ansätze effektiv Fachfragen schneller bearbeiten kann und synergetische Effekte der Zusammenarbeit im Team nutzen kann.

Lehrmethoden

Präsenzveranstaltung: Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart. Gruppenarbeiten im Computerlabor (technische Druckvorstufe), Drucklabor)CTP Plattenherstellung und drucktechnische Umsetzung) und im Labor (Farbmessung und qualitative Beurteilung). Begleitender Moodle-Kurs mit Vertiefungsmaterial (digitales Vorlesungsskript, Videos)

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Die prinzipielle Kenntnis der Druckverfahren und fundiertes Basiswissen im Umgang mit Design-Softwaretools werden als Vorkenntnisse dringend empfohlen. Es wird darauf hingewiesen, dass in den Übungen im Drucklabor an Maschine gearbeitet wird, bei deren Bedienung den Anweisungen des Fachpersonals und des/r Dozenten/in Folge zu leisten ist. Vor den Arbeiten im Labor ist an einer allgemeinen Unterweisung zur Arbeitssicherheit mit Abschlusstest teilzunehmen.

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0009 Angewandte Video- und Audioproduktion

Applied Video and Audio Production

Modulnummer	DMB-0009
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Philipp von Werther
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich im Sommersemester
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Die nach der Studien- und Prüfungsordnung zulässigen Prüfungsformen umfassen: • schriftliche Prüfung • mündliche Prüfung • Modularbeit. Die konkrete Prüfungsform, ihr Umfang und die maßgeblichen Prüfungsbedingungen werden gemäß dem jeweils geltenden Studienplan festgelegt und zu Beginn des Moduls bekannt gegeben. Der festgelegte Kompetenznachweis muss die im Modul angestrebten konzeptionellen, gestalterischen, technischen, organisatorischen und kooperativen Kompetenzen angemessen abbilden. Je nach Prüfungsform sollen insbesondere folgende Kompetenzen geprüft werden: • anspruchsvolle audiovisuelle Produktionsaufgaben analysieren und eigenverantwortlich strukturieren • Konzeptvarianten entwickeln, bewerten und Entscheidungen fachlich begründen • gestalterische, technische und organisatorische Zusammenhänge integriert beurteilen • Qualitätsprobleme und Risiken analysieren sowie geeignete Lösungs- und Optimierungsmaßnahmen ableiten • Produktionsprinzipien auf neue Aufgabenstellungen und Nutzungskontexte übertragen. Bei einer Modularbeit müssen Planung, Realisierung, Dokumentation und Reflexion nachvollziehbar sein. Bei Gruppenarbeiten muss der individuelle Beitrag eindeutig erkennbar und bewertbar bleiben. Bei benoteten Gruppenleistungen müssen Einzel- und Gruppenbeitrag getrennt ausgewiesen werden; der Einzelanteil muss mindestens 50 Prozent der Bewertung ausmachen.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Das Modul baut thematisch und kompetenzbezogen auf Grundlagen der Video- und Audioproduktion auf. Die dort erworbenen Kompetenzen aus Konzeption, Bildgestaltung, Kamera, Licht, Ton, Produktionsorganisation, Montage, Postproduktion, technischer Ausgabe und Rechteklärung werden integriert, vertieft und auf anspruchsvollere Produktionszusammenhänge übertragen.

Die Studierenden bearbeiten anspruchsvolle audiovisuelle Produktionsaufgaben selbstständig und strukturieren dabei Zielsetzung, Lösungsweg und Produktionsprozess eigenverantwortlich. Sie entwickeln und begründen integrierte Produktionskonzepte, koordinieren gestalterische, technische und organisatorische Entscheidungen über den gesamten Produktionsprozess, bewerten Varianten und Zwischenergebnisse und optimieren die Produktionen unter variablen Rahmenbedingungen iterativ.

Die konkrete audiovisuelle Aufgabenstellung und Produktform werden semesterbezogen festgelegt. Das Modul vertieft die im Vorgängermodul erworbenen Kompetenzen und ist nicht auf ein bestimmtes Genre, Format oder einen bestimmten Ausgabekanal festgelegt.

Die Lehrinhalte umfassen insbesondere:

- differenzierte Analyse audiovisueller Aufgabenstellungen hinsichtlich Zielsetzung, Publikum, Nutzungssituation, Wirkung und Produktionsbedingungen
- systematische Entwicklung, Gegenüberstellung und Bewertung unterschiedlicher Konzeptvarianten
- Ausarbeitung eines integrierten gestalterischen, dramaturgischen, technischen und organisatorischen Produktionskonzepts
- kohärente Abstimmung von Inszenierung, Raum, Kamera, Licht, Bewegung, Performance, Sprache, Geräusch, Atmosphäre und Musik
- bewusste Gestaltung von Dramaturgie, Perspektive, Rhythmus, Zeitverlauf und audiovisueller Informationsführung
- Prüfung und Anpassung von Konzepten hinsichtlich Machbarkeit, Ressourcen, Zeit, Sicherheit, Rechte und vorgesehener Ausgabe
- eigenverantwortliche Planung und Koordination von Produktionsphasen, Rollen, Schnittstellen und Übergaben
- Überprüfung kritischer Entscheidungen durch Tests, Vorvisualisierungen, Probeaufnahmen oder vergleichbare Verfahren
- wirkungsbezogene Montage sowie differenzierte Bild- und Audiopostproduktion
- Entwicklung und Anpassung von Fassungen für unterschiedliche Rezeptionsbedingungen oder Nutzungskontexte
- systematische Qualitätskontrolle, Fehlerdiagnose und iterative Optimierung
- nachvollziehbare Dokumentation von Produktionsentscheidungen, Versionen, Quellen, Rechten und gegebenenfalls automatisiert oder KI-gestützt bearbeiteten Bestandteilen.

Die konkrete Aufgabenstellung, Produktform und Produktionstechnik werden semesterbezogen festgelegt. Dauerhafter Modulkern ist die integrierte Entwicklung, Realisierung, Evaluation und Optimierung audiovisueller Produktionen.

Das Modul vertieft und integriert die Kompetenzen des Grundlagenmoduls und bereitet auf spätere projektbezogene, praktische und wissenschaftliche Arbeiten vor, in denen audiovisuelle Produktionsprozesse eigenverantwortlich konzipiert, gesteuert, bewertet und weiterentwickelt werden.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden …

- anspruchsvolle audiovisuelle Aufgabenstellungen differenziert analysieren und Zielsetzung, Lösungsweg sowie Produktionsprozess eigenverantwortlich strukturieren
- unterschiedliche audiovisuelle Konzeptvarianten systematisch entwickeln, anhand fachlicher Kriterien bewerten und eine geeignete Lösung begründet auswählen
- ein integriertes gestalterisches, dramaturgisches, technisches und organisatorisches Produktionskonzept entwickeln, darstellen und fachlich vertreten
- Inszenierung, Raum, Kamera, Licht, Bewegung, Performance, Sprache, Geräusch, Atmosphäre und Musik auf eine kohärente audiovisuelle Wirkung abstimmen
- technische, automatisierte oder KI-gestützte Ergebnisse kritisch prüfen und in den gestalterischen und qualitativen Gesamtzusammenhang einordnen.

Angestrebte Methodenkompetenz

- Produktionsverfahren und Produktionsmittel hinsichtlich ihrer gestalterischen Eignung, technischen Machbarkeit, Ressourcenanforderungen und Auswirkungen auf den Gesamtworkflow beurteilen
- einen komplexeren audiovisuellen Produktionsprozess eigenverantwortlich planen, koordinieren und unter veränderten Rahmenbedingungen anpassen
- kritische Konzept- und Produktionsentscheidungen durch Tests, Vorvisualisierungen, Probeaufnahmen oder vergleichbare Verfahren überprüfen
- gestalterische, technische und organisatorische Fehlerursachen systematisch analysieren, Lösungsalternativen vergleichen und geeignete Verbesserungsmaßnahmen umsetzen
- Zwischenergebnisse und fertige Produktionen anhand fachlicher Kriterien evaluieren und iterativ optimieren
- audiovisuelle Fassungen an unterschiedliche Rezeptionsbedingungen, Formate und Nutzungskontexte anpassen
- Produktionsentscheidungen, Versionen, Quellen, Rechte und relevante Bearbeitungsschritte nachvollziehbar dokumentieren

Angestrebte Selbstkompetenz

- Verantwortung für Konzeption, Planung, Durchführung, Qualitätssicherung und Freigabefähigkeit der eigenen Arbeit übernehmen
- gestalterischen Anspruch, Wirkung, Aufwand, Risiken und verfügbare Ressourcen eigenständig gegeneinander abwägen
- bei fachlichen oder organisatorischen Unsicherheiten geeigneten Recherche-, Test- oder Klärungsbedarf ableiten

Angestrebte Sozialkompetenz

- Rollen, Zuständigkeiten, Schnittstellen und Übergaben im Produktionsteam koordinieren
- unterschiedliche gestalterische, technische und organisatorische Perspektiven zu tragfähigen Entscheidungen zusammenführen
- Konzepte und Produktionsentscheidungen adressatengerecht präsentieren, begründen und gegenüber fachlicher Kritik vertreten
- Zielkonflikte im Team konstruktiv bearbeiten und Feedback in gemeinsame Überarbeitungsprozesse überführen
- gemeinsam Verantwortung für Produktionsprozess, Arbeitssicherheit und Ergebnisqualität übernehmen.

Lehrmethoden

Praktische Lehrveranstaltungen können für Teilgruppen als vierstündige Termine im zweiwöchigen Rhythmus organisiert werden.

- vertiefende fachliche und methodische Impulse
- Analyse und Bewertung audiovisueller Konzepte, Medienprodukte und Produktionsstrategien
- systematische Entwicklung, Gegenüberstellung und Präsentation unterschiedlicher Konzeptvarianten
- projektbezogene Tests, Vorvisualisierungen und Probeaufnahmen
- eigenverantwortliche Entwicklung, Planung, Realisierung, Postproduktion und Evaluation eines konkreten audiovisuellen Medienprodukts
- Koordination gestalterischer, technischer und organisatorischer Entscheidungen im Produktionsteam
- Zwischenpräsentationen, Reviews und fachlich begründete Entscheidungsrunden
- systematische Fehlerdiagnose und Qualitätskontrolle
- iterative Überarbeitung von Konzepten, Produktionsständen und gegebenenfalls unterschiedlichen Fassungen des Medienprodukts
- Reflexion und Dokumentation gestalterischer, technischer, organisatorischer und veröffentlichungsbezogener Entscheidungen.

Die konkrete Aufgabenstellung und Produktform, die Produktionstechnik sowie die eingesetzten Methoden werden semesterbezogen festgelegt.

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Es bestehen keine formalen Teilnahmevoraussetzungen. Empfohlen werden die im Modul Grundlagen der Video- und Audioproduktion erworbenen Kompetenzen.

Literatur

Aktuelle Fachliteratur, technische und rechtliche Referenzen sowie weitere Lernmaterialien werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Produkt-, software- und plattformspezifische Dokumentationen können projektbezogen eingesetzt werden, sind jedoch kein dauerhaft verbindlicher Bestandteil des Moduls.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0002 Prozesse

Processes

Modulnummer	DMB-0002
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Martin Delp
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Schriftliche Prüfung, 60 min; mündliche Prüfung, 15 min oder Modularbeit 10 Seiten DIN A4. Die konkrete Prüfungsform wird jeweils zu Semesterbeginn im Studienplan verbindlich festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Methoden zur Beschreibung und Verbesserung betrieblicher Prozesse Grundlagen der Beschaffung Grundlagen der Produktionsplanung und Steuerung Grundlagen der Logistik und Lagerhaltung (innerbetriebliche Logistik, überbetriebliche Logistik, SCM) Grundlagen der Kalkulation von Druckprodukten Optimierung betrieblicher Abläufe unter den Aspekten Kosten, Ressourceneinsatz und Nachhaltigkeit Grundlagen der Fabrikplanung Weitere Teilaspekte: Einsatz von prozessunterstützenden IT-Systemen, Nachhaltigkeit.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die zentralen betrieblichen Abläufe in Produktions- und Dienstleistungsbetrieben zu nennen. Sie können betriebliche Abläufe in der Praxis erkennen und den grundlegenden betrieblichen Funktionen zuordnen, sie können Abläufe beschreiben, analysieren und hinsichtlich der Organisation sowie des Ressourcenverbrauchs optimieren.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können die betriebliche Aufbau- und Ablauforganisation methodisch auf Fachebene beschreiben. Sie können für vorgegebene Standard-Druckprodukte die wichtigsten Beschaffungs- und Fertigungsschritte identifizieren, Varianten der Beschaffung und Fertigung planen und die anfallenden Zeiten und Kosten für die verschiedenen Varianten berechnen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können die Teilaspekte des Prozessmanagements, der Materialwirtschaft, der Fertigungsplanung und der Kalkulation auf andere Abläufe in der Stückgutfertigung (andere neuartige Produkte oder andere neuartige Fertigungsverfahren) transferieren. Sie können ihr Wissen sowohl im Team als auch eigenverantwortlich vertiefen und neue Wissens- und Anwendungsgebiete selbstständig erschließen.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden können umfangreiche Problemstellungen in Kleingruppen analysieren, in Arbeitspakete zerlegen, die Teilergebnisse synthetisieren und die Gesamtergebnisse schriftlich und mündlich verständlich und sachgerecht darstellen.

Lehrmethoden

Präsenzlehre Dozentenvortrag (Präsenz und Online-Präsenz) mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard Teilnehmervorträge Gruppenarbeit Übungen Exkursionen E-Learning Lehrvideos für ausgewählte Vorlesungsinhalte Digitales Vorlesungsskript Begleitender Kurs in einem Learning-Management-System

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Laudon, Kenneth; Laudon, Jane; Schoder, Detlef (2016): Wirtschaftsinformatik. Eine Einführung, Pearson
Cooper, Kevin; Keif, Malcolm; Macro, Kenneth (2007): Lean Printing. Pathway to Success, Printing Industries of America
Kummer, Sebastian; Grün, Oskar; Jammernegg, Werner (2019): Grundzüge der Beschaffung, Produktion und Logistik, Pearson
Schaffner, Karlwerner (2008): Produktion – Planen, Gestalten und Steuern, Rass'sche Verlagsgesellschaft
Gadatsch, Andreas (2020): Grundkurs Geschäftsprozess-Management, Springer Vieweg
Krawinkel, Daniela; Zintel, Theo; Smets, Ulrich; Muchow, Günther; Jacob, Anette (2018): Kalkulationsunterlagen für die Aus- und Weiterbildung in der Druckindustrie, Verband Druck + Medien Nord-West e.V.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0038 User Experience & Interface Design

Modulnummer	DMB-0038
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Studienjahr	2
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz
Prüfungsform	Schriftliche Prüfung
Unterrichtssprache	Deutsch / Englisch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	4 SWS SU

Lehrinhalte

- Grundlagen von Usability, Accessibility (WCAG 2.2) und User Experience (UX)
- Der Human-Centered Design Process (ISO 9241-210): Research, Concept, Design, Evaluation
- User Research Methoden: Personas, Journey Maps, User Stories und Information Architecture (IA)
- UI-Design Principles: Typografie, Farbsysteme, Grid-Systeme, Visual Hierarchy und Design Tokens
- Tool-gestütztes Prototyping in Figma: Low-Fidelity Wireframes zu High-Fidelity Interactive Prototypes
- Usability Testing Methoden: Think-Aloud Protocol, System Usability Scale (SUS) und A/B-Testing

Angestrebte Fachkompetenz

Die Teilnehmenden verstehen die Prinzipien des Human-Centered Design und der visuellen Ergonomie.
Die Teilnehmenden beherrschen die Regeln der Informationsarchitektur und barrierefreien UI-Gestaltung.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Teilnehmenden führen User-Research durch und erstellen interaktive High-Fidelity Prototypen in Branchentools (Figma).
Die Teilnehmenden evaluieren digitale Interfaces mithilfe empirischer Usability-Tests.
Die Teilnehmenden setzen generative KI bei der Ideenfindung sowie beim Erzeugen von Texten, Bildern und Inhalten für Prototypen ein und prüfen die Ergebnisse gegen Research-Erkenntnisse, Anforderungen der Barrierefreiheit und die tatsächliche Zielgruppe.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Teilnehmenden nehmen kritisches Design-Feedback konstruktiv auf und iterieren Entwürfe eigenständig.
Die Teilnehmenden erkennen, dass KI-generierte Personas, Nutzungsszenarien und Designvorschläge empirische Nutzerforschung nicht ersetzen, und begründen Gestaltungsentscheidungen mit Daten aus echten Nutzertests.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Teilnehmenden präsentieren Designentscheidungen vor Kunden und Teammitgliedern professionell.

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht
Praktikum mit UX-Praxisprojekt

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Keine formalen Voraussetzungen (Grundlagen der Gestaltung von Vorteil)

Literatur

Norman, D. (2013): The Design of Everyday Things (Revised Ed.), Basic Books.
Cooper, A. et al. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design (4th Ed.), Wiley.

← Inhaltsverzeichnis

Hochschule München University of Applied Sciences

Modulhandbuch DM-B 224

Praktisches Studiensemester

2 Module

DMB-0039 Praxissemester

Internship

Modulnummer	DMB-0039
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Studiensemester	Praktisches Studiensemester
Häufigkeit	jedes Semester
Kreditpunkte	26 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 0 Stunden
	Eigenstudium: 780 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz, Online nicht möglich
Prüfungsform	Bericht 14 bis max. 25 Seiten, Prädikat mit/ohne Erfolg
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	0 SWS
Lehrform	Industriepraktikum als Ausbildung

Lehrinhalte

Aus den nachstehend beispielhaft aufgeführten Arbeitsgebieten der Druck- und Medientechnik sind Aufgabenstellungen möglichst in Form von Projekten zu bearbeiten:

Technische und/oder kaufmännische Betriebsführung
Controlling und Kalkulation Produktion, Organisation und Arbeitsvorbereitung Technische und betriebswirtschaftliche Datenverarbeitung Mediendienstleistung und Medienmarketing Werbung und Verkauf Forschung und Entwicklung

Über die praktische Ausbildung ist von den Studierenden ein schriftlicher Bericht anzufertigen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können betriebliche Abläufe erklären und verschiedene Organisationsformen skizzieren.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können die bis dahin im Studium erworbenen Kenntnisse im Rahmen praktischer Aufgabenstellungen anwenden.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihre Aufgaben strukturieren und priorisieren.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, sich in das fachliche, organisatorische und soziale Umfeld des Praktikumsbetriebes zu integrieren.
Die Studierenden können im Team zusammenarbeiten.

Lehrmethoden

Industriepraktikum: 20 Wochen à fünf Tage oder 25 Wochen à 4 Tage

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung
keine

Literatur
Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0013 Praxisseminar

Internship Seminar

Modulnummer	DMB-0013
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Studiensemester	Praktisches Studiensemester
Häufigkeit	jedes Semester
Kreditpunkte	4 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 86 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz, Online nicht möglich
Prüfungsform	Seminarvortrag, Bericht über praktische Tätigkeit, Teilnahme an 15 Präsentationen anderer und begleitend Beantwortung Fragen hierzu
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	8 SWS (Coaching 1: individuelles Buchungsverfahren, Coaching 2: Rhetorikseminar, Coaching 3: Präsentationsrunden)

Lehrinhalte

Strukturierte Begleitung des gesamten Ablaufs des Praxissemesters in Form von drei seriell aufgebauten Coachings über den gesamten Zeitraum des Praktikums.
Coaching 1: Arbeitsumfeld Praktikum

- Analyse Unternehmen (Internet, Social Media, Sammlung Praktikumsberichte, ..)
- Strategie Stellensuche und Analyse Stellenausschreibungen
- Abgleich Unternehmensaktivitäten und Studieninhalte für das Praxissemester
- Analyse persönlicher individueller Fähigkeiten und Priorisierung der individuellen Zielsetzung bei der Stellensuche.
- Bewerbungsunterlagen zusammenstellen, Anschreiben verfassen.
- Strategie Bewerbungsgesprächsführung
- Umgang mit negativen Rückkopplungen

Kennenlernen und Beachtung formaler Aspekte Praxissemester und Praxisseminar
Coaching 2: Rhetorik

- Verbale und nonverbale Kriterien gelungener Kommunikation, wie z. B. Körpersprache, räumliches Verhalten, stimmlicher Ausdruck, Synthaktik und Semantik des Textes.

Coaching 3: Präsentationstechnik

- Vorbereitung, Strukturierung und hörerorientierte Präsentation eines Redebeitrags unter besonderer Berücksichtigung der zuhörerorientierten Präsentation.
- Erstellen eines Stichwortkonzeptes.
- Wirkung von Körpersprache und Stimme, Selbst- und Fremdwahrnehmung, (Video)feedback.

Erfahrungsaustausch über die in den Betrieben gewonnenen Erkenntnisse, insbesondere durch Seminarvorträge der Studierenden.

Bewusste Partizipation an Fachvorträgen mit schriftlicher Erfassung (Stichpunkte) der Inhalte

Angestrebte Fachkompetenz

Fähigkeiten zur Beurteilung von Unternehmensangaben im Bereich Stellenausschreibung.
Verstehen und Anwenden von vorgegebenen Richtlinien und Abläufen
Fähigkeiten zur Darstellung von technischen und organisatorischen Zusammenhängen von Produktionsverfahren und Produktionsabläufen in der Druck- und Medienindustrie. Fähigkeiten zur Beschreibung von Prozessketten im Bereich digitaler Marktdatenerfassung und von Marketingkampagnen

Angestrebte Methodenkompetenz

Zusammenstellen und Verfassen von Bewerbungsunterlagen.
Strategische Auswertung von Unternehmensinformationen
Strategischer Abgleich Sollvorgaben und Angebotsdaten
Vertiefung und Erweiterung sowie kritische Wertung der in der Praxis gewonnenen Erkenntnisse. Kenntnisse über die Grundlagen mündlicher Kommunikation, speziell über Aspekte der Rederhetorik.

Angestrebte Selbstkompetenz

Fähigkeit, eigene Fähigkeiten in einem fachlichen Kontext zu beurteilen und eine individuelle persönliche Priorisierung zu erarbeiten.
Fähigkeit, aus negativen Rückkopplungen positive Impulse zu ziehen
Fähigkeit, eigene Arbeiten prägnant zusammenzufassen und rhetorisch ansprechend vor Publikum zu präsentieren

Angestrebte Sozialkompetenz

Fähigkeit, Arbeitsbelastung und problematische Situationen im Praktikum zu bestehen.
Beurteilung der Abeit anderer Studierender und Zusammenfassung dieser Beurteilung in einem aussagekräftigen Feedback.

Lehrmethoden

Coaching 1: Individuelle Beratung in Einzelterminen in den Kursen (Buchungssystem)
Coaching 2: Seminar zur Vermittlung rhetorische Methodenkompetenz in einem Rhetorikseminar.
Coaching 3: Präsentationen: 20 minütige Darstellung des eigenen Praktikumverlaufs mit Reflexion desselbigen vor Publikum sowie Begleitung 15 weiterer Präsentationen und Beteiligung an folgender Fragerunde sowie Reflexion des Inhalts und Erarbeitung einer Rückkopplung an die Präsentierenden in einem Feedbackbogen

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Voraussetzungen:
Coaching 1: 4. Fachsemester erreicht
Coaching 2, 3: Vorrückunugsbedingungen 5. Fachsemester erfüllt, Praktikumszeugnis ist genehmigt und Praktikumsbericht ist akzeptiert

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

Hochschule München University of Applied Sciences

Modulhandbuch DM-B 224

Drittes Studienjahr

4 Module

DMB-0015 Projekt I

Project I

Modulnummer	DMB-0015
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Studienjahr	3
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 68 Stunden
	Eigenstudium: 82 Stunden
Prüfungsform	Modularbeit, Mindestumfang 10 Seiten DIN A4
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	6 SWS
Lehrform	Proj

Lehrinhalte

Es werden wechselnde, aktuelle Aufgabenstellungen aus allen Fachgebieten des Studiengangs in Projektgruppen bearbeitet. In der Regel können die Studierenden aus einer Reihe vorgeschlagener Projektthemen wählen. Die Projekte können innerhalb der Hochschule oder auch in Zusammenarbeit mit Industriepartnern bearbeitet werden.
Neben der fachlichen Bearbeitung der Projektaufgaben stehen Aspekte der Kommunikation, Kooperation, Moderation, Präsentation, Teamarbeit und des Projektmanagements im Vordergrund. Die Kernkompetenz die vermittelt wird, ist die Zusammenarbeit in einem Team, um ein großes Vorhaben, unter Nutzung von Projektmanagement, gemeinsam umzusetzen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden erwerben vertiefte Fachkenntnisse im Bereich der Projektaufgabe

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können Projekte und Arbeispakete strukturieren, planen und durchführen Sie können Methoden des Projektmanagements anwenden

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden lernen die Anwendung ihrer erworbenen
Fachkenntnisse auf konkrete Projektaufgaben
Sie üben die Recherche und die Einarbeitung in neue
Aufgabenstellungen
Sie erwerben die Fähigkeit zur Problemlösung Sie können Projektergebnisse dokumentatieren und präsentatieren Sie können kritisch ihre eigenen Beiträge und Leistungen hinterfragen

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden üben die fachliche und soziale
Zusammenarbeit im Team Sie üben Diskussion, Überzeugen und Führen im Team Sie können sich zielorientiert Projektauftraggeber:in und Projektleiter:in auseinandersetzen

Lehrmethoden

Präsenzveranstaltungen:

Gruppenarbeit, Diskussion, Lernteamcoachings
Präsentationen von Projektteilnehmer:innen, Dozent:innen, Industriereferent:innnen Visualisierung über Flipchart, Pinwand, Whiteboard, Tafel, Beamer, etc.
Arbeiten im Labor/PC-Labor, Design Thinking Lab, Planspiele
Firmenbesuche, Exkursionen

Virtuelles, hybrides Arbeiten:

Nutzung von Projektplanungs-Tools
Konferenz- und Kommunikations-Tools
Co-Working Tools
Internet-Recherche, Literatur-Recherche

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0033 Projekt II

Project II

Modulnummer	DMB-0033
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Studienjahr	3
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	10 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 68 Stunden
	Eigenstudium: 82 Stunden
Prüfungsform	Modularbeit, Mindestumfang 10 Seiten DIN A4
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	6 SWS
Lehrform	Proj

Lehrinhalte

Es werden wechselnde, aktuelle Aufgabenstellungen aus allen Fachgebieten des Studiengangs in Projektgruppen bearbeitet. In der Regel können die Studierenden aus einer Reihe vorgeschlagener Projektthemen wählen. Die Projekte können innerhalb der Hochschule oder auch in Zusammenarbeit mit Industriepartnern bearbeitet werden.
Neben der fachlichen Bearbeitung der Projektaufgaben stehen Aspekte der Kommunikation, Kooperation, Moderation, Präsentation, Teamarbeit und des Projektmanagements im Vordergrund. Die Kernkompetenz die vermittelt wird, ist die Zusammenarbeit in einem Team, um ein großes Vorhaben, unter Nutzung von Projektmanagement, gemeinsam umzusetzen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden erwerben vertiefte Fachkenntnisse im Bereich der Projektaufgabe

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können Projekte und Arbeispakete strukturieren, planen und durchführen Sie können Methoden des Projektmanagements anwenden

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden lernen die Anwendung ihrer erworbenen
Fachkenntnisse auf konkrete Projektaufgaben
Sie üben die Recherche und die Einarbeitung in neue
Aufgabenstellungen
Sie erwerben die Fähigkeit zur Problemlösung Sie können Projektergebnisse dokumentatieren und präsentatieren Sie können kritisch ihre eigenen Beiträge und Leistungen hinterfragen

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden üben die fachliche und soziale
Zusammenarbeit im Team Sie üben Diskussion, Überzeugen und Führen im Team Sie können sich zielorientiert Projektauftraggeber:in und Projektleiter:in auseinandersetzen

Lehrmethoden

Präsenzveranstaltungen:

Gruppenarbeit, Diskussion, Lernteamcoachings
Präsentationen von Projektteilnehmer:innen, Dozent:innen, Industriereferent:innnen Visualisierung über Flipchart, Pinwand, Whiteboard, Tafel, Beamer, etc.
Arbeiten im Labor/PC-Labor, Design Thinking Lab, Planspiele
Firmenbesuche, Exkursionen

Virtuelles, hybrides Arbeiten:

Nutzung von Projektplanungs-Tools
Konferenz- und Kommunikations-Tools
Co-Working Tools
Internet-Recherche, Literatur-Recherche

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0016 Wissenschaftliches Arbeiten

Scientific Exercises

Modulnummer	DMB-0016
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Studienjahr	3
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 22 Stunden
	Eigenstudium: 128 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Präsenz
Prüfungsform	Modularbeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	2 SWS
Lehrform	2 SWS SU

Lehrinhalte

- Prinzipien guter wissenschaftlicher Praxis und Vermeidung von Plagiaten
- Systematische Literaturrecherche in wissenschaftlichen Datenbanken (IEEE, ACM, IEEE Xplore, Google Scholar)
- Bewertung wissenschaftlicher Quellen (Peer-Review-Prozesse, Impact Factor, H-Index)
- Zitiertechniken und Zitationsstile (APA, IEEE, Harvard) sowie Nutzung von Literaturverwaltungsprogrammen (Zotero, Citavi)
- Aufbau und Strukturierung wissenschaftlicher Arbeiten (Einleitung, Forschungsstand, Methodik, Diskussion)
- Wissenschaftliches Schreiben, akademischer Sprachstil und Dokumentensatz mit LaTeX/Markdown
- Vorbereitung und Gestaltung von wissenschaftlichen Präsentationen und Postern

Angestrebte Fachkompetenz

Die Teilnehmenden kennen die Grundregeln der wissenschaftlichen Arbeit und guter wissenschaftlicher Praxis.
Die Teilnehmenden verstehen die Struktur und den Aufbau akademischer Publikationen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Teilnehmenden recherchieren zielgerichtet in Fachdatenbanken und verwalten Quellen in Zotero/Citavi.
Die Teilnehmenden verfassen fehlerfreie wissenschaftliche Texte im APA/IEEE-Format unter Nutzung von LaTeX/Markdown.
Die Teilnehmenden setzen KI-Werkzeuge bei Recherche, Strukturierung und Überarbeitung eigener Texte ein und überprüfen jede so gewonnene Quellenangabe auf Existenz, Zugänglichkeit und inhaltliche Deckung mit der belegten Aussage.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Teilnehmenden arbeiten strukturiert, termingerecht und plagiatsfrei an wissenschaftlichen Ausarbeitungen.
Die Teilnehmenden kennzeichnen den Einsatz generativer KI in schriftlichen Arbeiten nach den geltenden Regeln, verantworten Inhalt und Argumentation selbst und erhalten ihre eigene Schreib- und Denkleistung.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Teilnehmenden geben ihren Kommilitonen qualifiziertes Peer-Feedback zu Entwürfen.

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht
Schreibwerkstatt & Feedbackgruppen
Bibliotheks- und Rechercheübungen

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Keine formalen Voraussetzungen

Literatur

Kornmeier, M. (2021): Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht (9. Aufl.), Haupt Verlag.
Eco, U. (2020): Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt (14. Aufl.), UTB.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0040 Bachelorarbeit

Bachelor's Thesis

Modulnummer	DMB-0040
Art des Moduls	Pflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Studienjahr	3
Häufigkeit	jedes Semester
Kreditpunkte	15 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 0 Stunden
	Eigenstudium: 360 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	0 SWS

Lehrinhalte

Die Grundzüge des wissenschaftlichen Arbeitens werden in dem Seminar „Wissenschaftliches Arbeiten“ vermittelt und sollen in der Bachelorarbeit angewendet werden.

Strukturierung der Aufgabenstellung
Recherche zum Stand der Technik
Erarbeitung der theoretischen Grundlagen
Konzeption, Auswahl und Test von Lösungsansätzen
Ausarbeitung und Dokumentation

Besondere Hinweise:
Die Studierenden können für das Thema der Bachelorarbeit Vorschläge machen. Es wird empfohlen, dass das Thema der Bachelorarbeit in Kooperation mit einem Industrieunternehmen gewählt wird.
Das Thema sollte einen fachlichen Schwerpunkt im technischen oder betriebswirtschaftlichen Kontext des Studiengangs haben und sich an aktuellen Forschungs- und Entwicklungsinhalten der Druck- und Medientechnik orientieren.
Die endgültige Auswahl des Themas und damit auch die Ausgabe des Themas erfolgen durch die betreuende Professorin bzw. den betreuenden Professor.
Die Studierenden werden durch die betreuende Professorin bzw. den betreuenden Professor individuell im Hinblick auf das Thema ihrer Bachelorarbeit betreut.
Das Thema der Bachelorarbeit kann frühestens zu Beginn des sechsten Semesters ausgegeben werden.
Voraussetzung für die Ausgabe der Bachelorarbeit ist die Ableistung der praktischen Ausbildung des praktischen Studiensemesters.

Angestrebte Fachkompetenz

Das Modul befähigt die Studierenden, praxisbezogene Probleme im Fachgebiet des Studiengangs selbständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.

Die Studierenden verfügen über vertiefte Fachkenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen im Kontext der individuellen Themenstellung.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, praxisorientierte wissenschaftliche Aufgabenstellungen zu planen und die zur Bearbeitung nötigen Schritte umzusetzen.

Sie wenden wissenschaftliche Arbeitsmethoden an und entwickeln durch die wissenschaftliche Arbeitsweise Antworten auf die zentrale Fragestellung des zu bearbeitenden Themas.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden analysieren Problemstellungen im praktischen Umfeld der Medien- und Printbranche und entwickeln Lösungen für diese.
Sie sind dazu befähigt, komplexe Themen kritisch einzuordnen, zu bewerten und zu bearbeiten.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden argumentieren im fachlichen Kontext der Themenstellung und kommunizieren mit Kolleginnen, Kollegen und Betreuenden.

Lehrmethoden

Einzelgespräche

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

Hochschule München University of Applied Sciences

Modulhandbuch DM-B 224

Wahlpflichtmodule

29 Module

DMB-0027 Audio Lab

Modulnummer	DMB-0027
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Podcast-Konzeption und -Produktion. Von der ersten Idee bis zum veröffentlichten Podcast.

Podcasts haben sich als eigenständiges digitales Medienformat etabliert. Sie verbinden redaktionelle, erzählerische und gestalterische Elemente mit den besonderen Möglichkeiten auditiver Kommunikation.

In diesem Modul lernen die Studierenden, einen Podcast systematisch zu konzipieren, technisch und gestalterisch umzusetzen sowie für eine Veröffentlichung aufzubereiten. Dabei durchlaufen sie den vollständigen Produktionsprozess, von der Entwicklung einer tragfähigen Podcastidee über die Planung und Aufnahme bis hin zur Postproduktion und Bereitstellung des fertigen Audiobeitrags.

Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Inhalte so ausgewählt, strukturiert und akustisch gestaltet werden können, dass sie verständlich, zielgruppengerecht und dramaturgisch überzeugend vermittelt werden. Konzeptionelle Entscheidungen werden unmittelbar in einer eigenen Podcastproduktion praktisch umgesetzt und reflektiert.

Konzeption

- Entwicklung einer Podcastidee
- Bestimmung von Thema und Zielsetzung
- Definition und Analyse der Zielgruppe
- Auswahl eines geeigneten Podcastformats
- Entwicklung von Aufbau und Dramaturgie
- Planung einzelner Episoden und Inhalte

Produktion

- Erstellung von Skripten und Gesprächsleitfäden
- Grundlagen der Aufnahme und Mikrofonierung
- Sprechgestaltung und Gesprächsführung
- Aufzeichnung von Sprache, Interviews und Geräuschen
- Schnitt und Nachbearbeitung
- Einsatz von Musik, Geräuschen und Übergängen

Veröffentlichung

- Aufbereitung der Audiodateien
- Entwicklung von Titel und Podcastbeschreibung
- Grundlagen von Hosting und Distribution
- Zielgruppengerechte Präsentation
- Urheber-, Nutzungs- und Persönlichkeitsrechte

- Qualitätssicherung vor der Veröffentlichung

Die Prüfungsleistung ist eine Modularbeit in Form eines Podcasts. Im Rahmen der Modularbeit wird ein schlüssiges Podcastkonzept entwickelt und als veröffentlichungsfähige Audioproduktion umgesetzt. Am Ende des Moduls steht ein vollständig konzipierter, produzierter und für die Veröffentlichung aufbereiteter Podcast.

Angestrebte Fachkompetenz

Grundlagen auditiver Mediengestaltung sowie zentrale Produktions- und Veröffentlichungsprozesse verstehen.

Sprache, Stimme, Musik, Geräusche und Stille gezielt zur Vermittlung von Inhalten einsetzen.

Die Studierenden können grundlegende Begriffe, Formate und Produktionsphasen eines Podcasts benennen und einen zielgruppengerechten Podcast eigenständig konzipieren, produzieren, nachbearbeiten und veröffentlichungsfähig aufbereiten.

Angestrebte Methodenkompetenz

Einen Medienproduktionsprozess strukturiert planen, durchführen und qualitätsorientiert weiterentwickeln.

Die Studierenden können Methoden der Podcastplanung, Aufnahme und Audiobearbeitung auf ein eigenes Produktionsvorhaben anwenden und Podcasts hinsichtlich Zielgruppenansprache, Aufbau, Dramaturgie, Sprache und akustischer Gestaltung untersuchen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Redaktionelle, technische und gestalterische Entscheidungen begründen und die Wirkung der eigenen Produktion kritisch einschätzen.

Die Studierenden können Podcastproduktionen anhand fachlicher, gestalterischer und technischer Kriterien beurteilen und begründete Verbesserungsmöglichkeiten ableiten.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0014 Content Marketing und Social Media

Modulnummer	DMB-0014
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

In dieser Lehrveranstaltung werden die Studierenden in die Grundlagen des Content Marketings eingeführt, dem Vermarkten mit kostenfreien Inhalten zur gezielten Akquise und dem Vertrauensaufbau mit potentiellen Kunden. Ein besonderer Schwerpunkt wird auf den praktischen Übungen liegen, d.h. eine eigene Webseite zu konzipieren, zu gestalten, umzusetzen und zu befuellen. Alle praktischen Erklaerungen werden dazu in der Vorlesung sowie in den Übungen gegeben. Dazu wird ein modernes Content-Management-System (z.B. WordPress) verwendet werden. Neben der Webseite samt Blog, widmet sich die Veranstaltung einer Einfuehrung in die gezielte Content-Erstellung für Leser (SEO). Bekannte SEO-Maßnahmen, technische wie inhaltliche, sowie verfuegbare Tools zur Keyword-Recherche und besserem Kunden-Verständnis werden vorgestellt und selbst erprobt. Zuletzt werden Marketing-Automatisierungs-Prozesse, vor allem E-Mail-Marketing, behandelt und soweit möglich an die Webseite technisch angeschlossen. Content- und Design-Strategien sowie Themen rund um Navigation, Usability und Conversion werden erlaeutert und ein tieferes Verstaendnis fuer Textwirkung und Gestaltung im Zusammenhang mit der Umsetzung erwirkt.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, ihre eigene Webseite zu betreiben, zu befüllen und in Grundlagen selbst zu gestalten.

Die Studierenden haben (zu einem selbstgewählten Thema) entscheidende Begriffe, deren Suchvolumen, Synonyme und Phrasen identifiziert, analysiert und entsprechend bewertet, um daraus wenigstens 3 geeignete Artikel sowie eine Website-Navigation erstellen zu können.

Die Studierenden können diese Artikel inhaltlich gliedern und mit geeigneten (Sub-)Überschriften versehen.

Die Studierenden kennen sinnvolle Strukturmaßnahmen für die Webseite sowie Vorgehensweisen im (auch automatisierten) E-Mail-Marketing und können diese erläutern.

Die Studierenden können argumentieren und begründen, warum die gewählte Content-Strategie sinnvoll erscheint und die erarbeiteten Artikel höchstwahrscheinlich gute Positionen bei Google erreichen werden sowie für die potentiellen Leser und Kunden (d. h. gedachte Webseiten-Besucher) relevante Inhalte bieten.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden kennen Tools fuer die Webseite, SEO-Analyse und E-Mail-Marketing und können diese grundlegend bedienen und wenigstens teilweise installieren.

Die Studierenden sind befaehigt, die vorgestellten Analyse-Methoden (inkl. Tools) auch auf andere Themen zu uebertragen und damit anzuwenden, d.h. daraus eine jeweils geeignete Content-Strategie und Webseiten-Struktur abzuleiten und zu erstellen. Sie koennen dazu Themen und deren Aspekte nach Suchvolumen, Leser-Relevanz und Wortverwendung beurteilen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, eigenstaendig und selbstorganisiert zu handeln.

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0028 Der Publikationsprozess – von der Idee zur Veröffentlichung

Modulnummer	DMB-0028
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Sabine Wölflick
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	4 SWS SU

Lehrinhalte

Publizieren – Inhalte sichtbar machen. Öffentlichkeit gestalten.
Wie entstehen Bücher, Podcasts, Newsletter oder Social-Media-Inhalte – und wer entscheidet eigentlich darüber, was öffentlich sichtbar wird? In diesem praxisnahen Wahlpflichtfach erhalten die Studierenden einen umfassenden Einblick in die Welt des Publizierens und der Medienproduktion. Sie lernen Publizieren nicht nur als kreativen Prozess kennen, sondern auch als Zusammenspiel von Wirtschaft, Technologie, Öffentlichkeit und Aufmerksamkeit.

Ausgehend von klassischen Verlagen bis hin zu digitalen Plattformen analysieren die Teilnehmenden, wie Inhalte entstehen, verbreitet und monetarisiert werden. Dabei wechseln sie bewusst die Perspektive: von der Rolle der Medienkonsumenten hin zu den Produzenten und Gestaltern von Öffentlichkeit.

Im Verlauf des Semesters entwickeln die Studierenden ein fundiertes Verständnis für die Strukturen des Publikationsmarktes, unterschiedliche Veröffentlichungsformate sowie die Auswirkungen von Digitalisierung, Plattformökonomie und Künstlicher Intelligenz auf die Medienwelt. Gleichzeitig reflektieren sie ihre eigenen Publikationsinteressen und entwickeln erste Ideen für eigene Projekte.

Kursinhalte und Aktivitäten

- Der Publikationsprozess von der Idee bis zur Veröffentlichung
- Akteure des Medien- und Publikationssystems verstehen
- Bücher, Magazine, Podcasts, Newsletter und Social Media vergleichen
- Digitalisierung, Plattformen und KI im Publikationsmarkt analysieren
- Gruppenarbeiten zu realen Publikationsmodellen
- Diskussionen über Sichtbarkeit, Reichweite und Aufmerksamkeit
- Geschäftsmodelle und Monetarisierung von Inhalten verstehen
- Entwicklung erster eigener Publikationsideen und Projekte

Für wen?
Studierende, die sich für Medien, Kommunikation, Content Creation, Journalismus, Marketing, Publishing oder kreative Berufe interessieren und verstehen möchten, wie Öffentlichkeit heute entsteht und gestaltet wird.

Was erwartet Sie?
Das WPF verbindet theoretisches Grundlagenwissen mit praktischen Fallstudien, Diskussionen und Reflexionsaufgaben. Ziel ist es, die Mechanismen moderner Medien- und Publikationssysteme verständlich zu machen und die Studierenden zu befähigen, eigene Inhalte strategisch zu entwickeln und zu veröffentlichen.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach Abschluss des Wahlpflichtfachs können die Studierenden:

- den Publikationsprozess als Wertschöpfungskette beschreiben
- zentrale Akteure und ihre Interessen analysieren
- verschiedene Publikationsformate bewerten und vergleichen
- Entwicklungen durch Digitalisierung, Plattformökonomie und KI einordnen
- eigene Publikationsstrategien entwickeln und reflektieren
- ihre Rolle als Produzenten von Öffentlichkeit bewusst gestalten

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0034 Designlabor

Design Lab

Modulnummer	DMB-0034
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Designlabor: Angewandte Designtheorie. Gestaltung verstehen, entwickeln und begründen.

Das Modul vermittelt Designkompetenz anhand eines praxisorientierten Entwurfsprozesses. Im Mittelpunkt steht die Entwicklung eines eigenen Prototyps. An diesem lernen die Studierenden, Gestaltung bewusst zu beobachten, systematisch zu analysieren und gezielt einzusetzen.

Ausgangspunkt ist die Frage, wie Menschen mit Objekten interagieren und wie Gestaltung diese Beziehung beeinflusst. Untersucht werden unter anderem die folgenden Gestaltungsdimensionen:

- Wahrnehmung
- Form
- Farbe
- Material
- Funktion
- Nutzungskontext
- Nachhaltigkeit

Theoretische Konzepte werden unmittelbar auf den eigenen Entwurf übertragen, praktisch erprobt und anschließend reflektiert. Die Studierenden lernen dadurch, Gestaltungsentscheidungen nicht ausschließlich intuitiv zu treffen, sondern nachvollziehbar und theoretisch fundiert zu begründen.

Die Module Grundlagen Medienkonzeption und Mediendesign sind Bestandteil des Pflichtcurriculums und vermitteln gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen. Das Designlabor ist als Vertiefungsmodul konzipiert. Es baut auf diesen Grundlagen auf und eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, ausgewählte gestalterische Fragestellungen theoretisch fundiert weiterzuführen, praktisch zu erproben und anhand eines eigenen Prototyps zu reflektieren.

Im Designlabor wird theoretisches Wissen nicht losgelöst behandelt. Die Studierenden wenden die erarbeiteten Grundlagen direkt auf ihren eigenen Entwurfsprozess an. Beobachtung, Analyse, Gestaltung, Erprobung und Reflexion bilden dabei einen zusammenhängenden Entwicklungsprozess.

Am Ende des Moduls können die Studierenden Gestaltung nicht nur entwickeln, sondern auch erklären: Sie verstehen, wie Gestaltung Wahrnehmung, Verhalten und Nutzung beeinflusst, und können eigene Entwürfe kritisch reflektieren, gezielt weiterentwickeln und überzeugend begründen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können:

- eigene subjektive Präferenzen beschreiben und erläutern, wie vertraute oder neuartige Gestaltungen spontan auf sie wirken
- persönliche Beispiele für Objekte mit emotionalem Wert benennen und diese mit dem theoretischen Konzept des Emotional Designs verknüpfen
- diskutieren, wie visuelle und funktionale Gestaltung menschliches Verhalten beeinflusst und welche Rolle subjektive Präferenzen bei der Wahrnehmung spielen

Die Studierenden konzipieren, entwickeln und realisieren einen eigenständigen prototypischen Entwurf. Die Gestaltung basiert auf den im Modul erarbeiteten theoretischen Grundlagen und wird im Verlauf des Entwurfsprozesses fortlaufend erprobt, reflektiert und weiterentwickelt.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können:

- die Interaktion zwischen Mensch und Objekt systematisch untersuchen
- wiederkehrende Muster hinter der emotionalen und funktionalen Wirkung von Gestaltung identifizieren
- wahrnehmungs- und designtheoretische Erkenntnisse auf den eigenen Entwurfsprozess übertragen
- die einzelnen Entwicklungsschritte des eigenen Entwurfs kritisch analysieren und auf ihre theoretische Tragfähigkeit überprüfen

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Gestaltungsentscheidungen kritisch zu bewerten, theoretisch fundiert zu begründen und für andere nachvollziehbar zu kommunizieren. Rein intuitive Entscheidungen werden dadurch um eine belastbare gestalterische Argumentation ergänzt.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0029 Erfolgs- und Finanzplanung

Performance and Budget Planning

Modulnummer	DMB-0029
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Heike Bonefeld
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

- Erfolgs- und Finanzplanung in den Digital Media & Print Unternehmen
- Liquidität, Kapitalbedarf, finanzielles Gleichgewicht, Instrumente der finanzwirtschaftlichen Führung (Kennzahlen), Finanzierungsarten
- Integrierter Erfolgs-, Bilanz- und Finanzplan
- Anforderungen an digital gestützte Planungsmodelle zur Erfolgs- und Finanzplanung
- Zentrale Kenngrößen im Simulationsmodell
- Aufbau von digital gestützten Erfolgs- und Finanzplanungsmodellen auf operativer und strategischer Basis als integriertes Konzept und dessen kritische Würdigung
- Alternativensimulationen mit dem digitalen Erfolgs- und Finanzplanungsmodell als finanzwirtschaftliche sowie erfolgswirtschaftliche Entscheidungsrechnung

Angestrebte Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage, finanzwirtschaftliche Kenntnisse und die Instrumente der Erfolgs- und Finanzplanung in einem integrierten System anzuwenden sowie zu beurteilen und an konkreten Beispielen umzusetzen sowie eigene Simulationsrechnungen zu entwickeln.

Sie sind in der Lage, die Aufgaben der Erfolgs- und Finanzplanung in Hinblick auf ihre praxisbezogene Anwendbarkeit kritisch zu analysieren und zu beurteilen.

Alle erlernten Sachverhalte unterstützen die Ableitung der betriebswirtschaftlichen Zusammenhänge zwischen Bilanz, Erfolg und Liquidität eines Unternehmens.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, unter Einbeziehung der theoretischen Grundlagen und Kenntnisse der Erfolgs- und Finanzlenkung und -planung eine erste eigene digital integrierte Erfolgs- und Finanzplanung in einer geschlossenen Form praxisgerecht zu erstellen und kritisch zu würdigen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden erschließen eigenständig und teamorientiert ein digitales Simulationsfallbeispiel im Rahmen der Erfolgs- und Finanzplanung, vertiefen dieses in unterschiedliche Richtungen, wenden dieses sowohl kognitiv als auch praktisch an und würdigen dieses kritisch.

Sie sind in der Lage, die Abhängigkeiten der unterschiedlichen betriebswirtschaftlichen Größen zueinander in Beziehung zu setzen und beurteilen dessen Aussagen.

Angestrebte Sozialkompetenz

In der Lehrveranstaltung konzipieren die Studierenden im Team ein komplexes Fallbeispiel, setzen dieses Fallbeispiel digital um, erweitern diese digitale Entscheidungsrechnung in unterschiedlichste betriebswirtschaftliche Richtungen und optimieren die Ergebnisse verständlich.

Dadurch wird es ihnen ermöglicht, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu reflektieren und damit zielorientiert im Team zu platzieren.

Sie vertiefen ihr Wissen sowohl im Team als auch eigenverantwortlich mittels digitaler Umsetzung eines eigenen integrierten Simulationsmodells mit Alternativensimulationen.

Lehrmethoden

Durchführungsform (Präsenz/Online, jeweils in Prozent):

- Vorlesung: 0/100
- Praktika: 0/100
- Dozentenvortrag
- Moodle, Quizze, etc.
- Team- und projektorientiertes Lernen
- Skript
- Plansimulationen
- Praktika am PC
- Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Excel Kenntnisse

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0030 Fotografie

Photography

Modulnummer	DMB-0030
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Andreas Poschinger
Kreditpunkte	6 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 135 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

- Grundlagen des Digitalbildes (Pixel, Farben, Helligkeit)
- Grundlagen der kreativen Bildverfremdung: Übereinanderlegen von Ebenen, Bearbeiten als Schwarz-weiß
- Grundlagen der Beleuchtung
- Entstehen des Bildes: Perspektive, Brennweite, Blende und Schärfentiefe
- Entstehen der Aufnahme: ISO, Zeit und Blende
- Fokusstacking
- Festhalten von Bewegung

Angestrebte Fachkompetenz

- Fähigkeit, fotografisch zu sehen, empfinden und gestalten
- Fähigkeit, die grundlegenden Parameter Perspektive, Ausschnitt bzw. Brennweite, Entfernung, Empfindlichkeit, Zeit und Blende gezielt und zueinander passend zu wählen
- Fähigkeit, Bilder kreativ zu verfremden
- Fähigkeit, Bilder zu optimieren

Lehrmethoden

seminaristischer Unterricht, Praktikum

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0036 Künstliche Intelligenz

Artificial Intelligence

Modulnummer	DMB-0036
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Florian Nafz
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Im Wahlpflichtmodul schauen die Studierenden der Künstlichen Intelligenz unter die Haube und lernen, wie moderne KI-Systeme grundsätzlich funktionieren. Dazu erhalten sie eine Einführung in verschiedene Bereiche der Künstlichen Intelligenz und bearbeiten ausgewählte Themen praktisch in Gruppen.

Die Studierenden entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Funktionsweise moderner KI-Systeme und sammeln erste Erfahrungen im Umgang mit aktuellen KI-Werkzeugen.

Bereiche der Künstlichen Intelligenz:

- Einführung in Künstliche Intelligenz
- Machine Learning
- Sprachverarbeitung
- Bildgenerierung

Praktische Gruppenarbeit:

- Ausgewählte Themen in Gruppen bearbeiten
- Praktische Versuche durchführen
- Aktuelle KI-Werkzeuge kennenlernen und erproben

Neben der Einführung bearbeiten die Studierenden ausgewählte Themen in Gruppen praktisch und führen Versuche mit aktuellen KI-Werkzeugen durch. Am Ende des Moduls verfügen sie über ein grundlegendes Verständnis der Funktionsweise moderner KI-Systeme und erste praktische Erfahrungen mit aktuellen KI-Werkzeugen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können:

- verschiedene Bereiche der Künstlichen Intelligenz benennen und voneinander unterscheiden
- die grundlegende Funktionsweise moderner KI-Systeme beschreiben

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können:

- ausgewählte KI-Themen in Gruppen praktisch bearbeiten und Versuche durchführen
- erste Erfahrungen im Umgang mit aktuellen KI-Werkzeugen sammeln

Lehrmethoden

Einführung in die Bereiche der Künstlichen Intelligenz und praktische Gruppenarbeit mit Versuchen an aktuellen KI-Werkzeugen.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0031 Mediation

Modulnummer	DMB-0031
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Sandra Ibrom
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

- Methode der Mediation (Ziele, Phasen und Prinzipien)
- Einsatzgebiete der Mediation auch Deal-Mediation
- Vernetztes und einbeziehdnes Denken und Handeln
- Einfühlsames Kommunizieren
- Mediatives Verhandeln
- Konfliktmanagement in Projekten
- Mediative und werteorientierte Kollaboration

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können die Methode der Mediation, ihre Ziele, Phasen und Prinzipien beschreiben.

Die Studierenden können die Verknüpfung von ganzheitlichem einbeziehdendem und vernetzem Denken, Nachhaltigkeit und Technik erörtern.

Die Studierenden können mit grundlegenden mediativen Kommunikationswerkzeugen nachhaltig agieren bei Vertragsverhandlungen, Aufgabenklärungen und Entwicklung von nachhaltigen Szenarien zur Aufgabenabwicklung.

Studierenden kennen Konfliktmanagementmethoden und können erkennen, für welche Situationen welche Konfliktinterventionsmethoden welche Interventionsmethoden mit welchen Zielenm zum besten zum Einsatz kommen können.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können die Methode der Mediation als denk-, Kommunikations- und Handlungsmodell für den Einsatz bei Gesprächen, Konflikten, Entscheidungen und Verhandlungen.

Die Studierenden können Konflikte mehrdimensional beschreiben und geeignegte Interventionsmethoden identifizieren.

Die Studierenden können die mediative Haltung einsetzen für alle kommunikativen Prozesse.

Durch den mediativ wertschätzdenen Umgang können die Studierenden nachhaltige Wertschöpfung betreiben.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden lernen sich und ihr eigenes Konfliktverhalten zu reflektieren.

Sie können empathisch und aktiv zuhören, auch uim Sinne einer Selbstrefelxion.

Sie können Prozesse der Selbstwertschätzung in Gang setzen und sich so innere Sicherheit geben.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden können wertschätzend kommunizieren.

Die Studierenden können mit Ambiguität tolerant umgehen und sind in der Lage, einen interessierten Verstehensprozess in der zwiswchenmenschlichen Kommunikation aufzubauen und auf dieser Basis einen wertschätzenden Perspektivwechsel zu betreiben.

Die Studierenden können die hinter den eigenen und fremden Forderungen und Positionen liegenden Interessen erkennen und positiv formulieren.

Die Studierenden können empathisch zuhören und so andere Personen in Prozesse einbeziehen und zur lebendigen Mitarbeit ermutigen.

Lehrmethoden

Vorträge
Kleingruppenübungen
Diskussionen
Erfahrungsaustausch
Reflexionsrunden
Rollenspiele

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

keine

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0032 Medienprojekte strukturieren

Structuring Media Projects

Modulnummer	DMB-0032
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Medienprojekte entstehen häufig unter Zeitdruck, mit unterschiedlichen Beteiligten und auf Basis zunächst noch unklarer Anforderungen. Ein strukturiertes Vorgehen hilft dabei, komplexe Aufgaben zu ordnen, realistische Entscheidungen zu treffen und Projekte nachvollziehbar umzusetzen.

Das Modul vermittelt grundlegende Methoden des Projektmanagements und der systematischen Problembearbeitung. Im Mittelpunkt stehen keine umfassenden Regelwerke, sondern praxistaugliche Grundlagen, die auf unterschiedliche Medienprojekte und berufliche Fragestellungen übertragen werden können. Die Studierenden lernen, Aufgaben nicht planlos zu beginnen, sondern Ziele, Anforderungen, Arbeitsschritte und Entscheidungen methodisch vorzubereiten.

Projekte verstehen und vorbereiten

- Merkmale und Abgrenzung eines Projekts
- Projektziele und erwartete Ergebnisse klären
- Beteiligte, Rollen und Verantwortlichkeiten erfassen
- Rahmenbedingungen, Ressourcen und Risiken berücksichtigen
- Ein Projekt sinnvoll vorbereiten und starten

Anforderungen und Leistungen beschreiben

- Anforderungen systematisch erheben und ordnen
- Unterschiede zwischen Lastenheft und Pflichtenheft verstehen
- Ziele, Funktionen und Qualitätsanforderungen konkretisieren
- Anforderungen nachvollziehbar dokumentieren
- Änderungen und offene Fragen frühzeitig sichtbar machen

Projekte planen und organisieren

- Projekte in Teilaufgaben und Arbeitspakete gliedern
- Einen Projektstrukturplan erstellen
- Abhängigkeiten, Meilensteine und Zuständigkeiten festlegen
- Zeitliche Abläufe mit einem Gantt-Diagramm darstellen
- Projektfortschritt überprüfen und Planungen bei Bedarf anpassen

Probleme analysieren und Lösungen entwickeln

- Ursachen und Wirkungen mit einem Ishikawa-Diagramm untersuchen
- Lösungsvarianten mit einem morphologischen Kasten entwickeln

- Mögliche Fehler und Risiken mithilfe einer FMEA betrachten
- Alternativen mit Vergleichsmethoden gegenüberstellen
- Methoden passend zur jeweiligen Fragestellung auswählen

Entscheidungen nachvollziehbar treffen

- Bewertungskriterien definieren und gewichten
- Eine Nutzwertanalyse durchführen
- Entscheidungsalternativen transparent vergleichen
- Annahmen, Zielkonflikte und Unsicherheiten berücksichtigen
- Entscheidungen sachlich darstellen und begründen

Transfer in die berufliche Praxis

- Methoden auf konkrete Medienprojekte übertragen
- Strukturiertes Vorgehen an praktischen Beispielen erproben
- Beschaffungs- und Investitionsentscheidungen exemplarisch betrachten
- Geeignete Werkzeuge für unterschiedliche Arbeitssituationen kombinieren
- Das eigene Vorgehen reflektieren und verbessern

Die Methoden werden anhand konkreter Aufgaben und Projektbeispiele erprobt. Am Ende des Moduls können die Studierenden ein Medienprojekt strukturiert aufsetzen, Anforderungen und Arbeitsschritte transparent darstellen, geeignete Methoden zur Problemlösung einsetzen und Entscheidungen nachvollziehbar begründen.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können Projektziele, Anforderungen, Beteiligte und Rahmenbedingungen erfassen und daraus eine geeignete Vorgehensweise ableiten.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können ein Projekt in Arbeitspakete gliedern, Zuständigkeiten und Meilensteine festlegen und den zeitlichen Ablauf verständlich darstellen.

Sie können geeignete Analyse-, Kreativitäts- und Bewertungsmethoden für konkrete Aufgaben auswählen und sachgerecht einsetzen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können Lösungsalternativen anhand nachvollziehbarer Kriterien vergleichen, Entscheidungen treffen und das gewählte Vorgehen kritisch reflektieren.

Lehrmethoden

Die Methoden werden anhand konkreter Aufgaben und Projektbeispiele erprobt.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0035 Preisfindung und Verhandlung im internationalen Handel

Pricing and Negotiation in International Trade

Modulnummer	DMB-0035
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Sabine Wölflick
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Im internationalen Handel ist eine fundierte Preisgestaltung entscheidend für die Profitabilität und die langfristige Wettbewerbsfähigkeit eines Unternehmens. Ein überzeugender Preis entsteht dabei nicht allein durch eine Kalkulation. Er muss zum Markt, zum wahrgenommenen Kundennutzen, zur eigenen wirtschaftlichen Zielsetzung und zur jeweiligen Verhandlungssituation passen.

Digitale Werkzeuge und KI ermöglichen heute einen schnellen Zugang zu umfangreichen Marktinformationen. Umso wichtiger ist es, Informationen kritisch zu prüfen, relevante Zusammenhänge zu erkennen und daraus eine belastbare Preis- und Verhandlungsstrategie abzuleiten. Das Modul verbindet deshalb Marktanalyse, Preisfindung, internationale Verhandlungskompetenz und professionelles Beziehungsmanagement.

Markt und Informationsgrundlage

- Markttrends, Wettbewerbsbedingungen und Käuferverhalten analysieren
- Relevante Informationen für Preisentscheidungen beschaffen und einordnen
- Digitale und KI-gestützte Recherche sinnvoll nutzen
- Informationsqualität, Aktualität und Aussagekraft kritisch prüfen

Preisgestaltung und wirtschaftlicher Spielraum

- Grundlagen einer objektiv nachvollziehbaren Preisgestaltung anwenden
- Interne und externe Unterstützung für Kalkulation und Preisfindung identifizieren
- Kundennutzen und konkrete Kaufvorteile herausarbeiten
- Rabatte und Zugeständnisse vorausschauend einplanen
- Mindestpreis und wirtschaftliche Grenzen festlegen
- Flexibilität und mögliche Preisspielräume vorbereiten

Internationale Verhandlungskompetenz

- Kulturelle Unterschiede in Kommunikation und Verhandlung verstehen
- Verhandlungsstile differenziert einordnen, ohne vereinfachende Zuschreibungen zu übernehmen
- Gesprächsführung, Auftreten und Argumentation gezielt einsetzen
- Soft Skills als Bestandteil erfolgreicher Verhandlungen weiterentwickeln
- Preisargumentation an unterschiedliche Gesprächssituationen anpassen

Geschäftsbeziehungen und Verhandlungsergebnisse

- Potenziale langfristiger Geschäftsbeziehungen bewerten
- Beziehungsmanagement mit wirtschaftlichen Interessen verbinden

- Verhandlungsergebnisse sachlich auswerten
- Mit dem Scheitern einer Verhandlung professionell umgehen
- Geeignete nächste Schritte und neue Handlungsoptionen ableiten

Die Studierenden erarbeiten schrittweise eine belastbare Preis- und Verhandlungsstrategie. Am Ende des Moduls können sie Preisentscheidungen fundiert vorbereiten, wirtschaftliche und kundenbezogene Interessen miteinander verbinden und eine eigenständige Preis- und Verhandlungsstrategie für internationale Handelssituationen entwickeln.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden können Markttrends, Käuferverhalten, Wettbewerbsbedingungen und kulturelle Einflussfaktoren strukturiert untersuchen und für eine konkrete Handelssituation einordnen.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden können eine nachvollziehbare Preisgestaltung kalkulieren und dabei Kundennutzen, Mindestpreis, Rabatte sowie mögliche Verhandlungsspielräume berücksichtigen.

Sie können eine schlüssige Preis- und Verhandlungsstrategie für eine internationale Geschäftssituation entwickeln, argumentativ begründen und flexibel anpassen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden können Informationsquellen, Verhandlungsverläufe und Ergebnisse kritisch bewerten sowie aus erfolgreichen und gescheiterten Verhandlungen geeignete nächste Schritte ableiten.

Lehrmethoden

Schrittweise Erarbeitung einer Preis- und Verhandlungsstrategie anhand von Marktinformationen, Preislogik und Verhandlungssituationen.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0053 HandsOn Print

Modulnummer	DMB-0053
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Vorzugsweise Präsenz, Online möglich
Prüfungsform	Praktische Modularbeit mit Ausarbeitung plus Interview zur Modularbeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	SU

Lehrinhalte

Drucktechnologie zum Anfassen und selber machen. Im Modul werden vier Hauptaspekte des konventionellen Drucks zunächst theoretisch in Vorlesungsblöcken eingeführt. In Folge erfolgt jeweils eine Anwendung des theoretische behandelten Inhalte an Laborgeräten.

Angestrebte Fachkompetenz

Durch die Teilnahme am WPF „HandsOn Best Practice in Print“ erlangen die Studierenden fundierte Kenntnisse in grundlegende Themen der Drucktechnologie. Es werden allgemeine Kenntnisse vermittelt, die für ein Verständnis übergeordneter Zusammenhänge der Drucktechnik und Ihrer Anwendungen notwendig sind (Farben, Farbtrocknung, Farbmessung, Substarte, Druckformherstellung, Wechselwirkung Farbe / Substrat)

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage eigenständig Farbrezepturen gemäß angefordertem Farbton und Substrat zu erarbeiten und qualitativ zu beurteilen

Angestrebte Selbstkompetenz

Das Wahlpflichtfach fördert die manuelle Umsetzung theoretischen Fachwissens mit einfachen Labormethoden. Dadurch wird der zielgerichtete Umgang mit Stoffen und Substraten geübt.

Angestrebte Sozialkompetenz

Durch den intensiven Austausch und die Diskussion von Best-Practice-Beispielen in der Gruppe stärken die Studierenden ihre Team- und Kommunikationsfähigkeiten. Sie lernen, wie wichtig Teamarbeit ist und wie man durch kollaborative Ansätze effektiv zu Resultaten gelangt.

Lehrmethoden

Das WPF findet in Präsenz statt. Die Durchführung beinhaltet:
Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart
Teilnehmervorträge
Gruppenarbeit im Drucklabor begleitender Moodle-Kurs mit Vertiefungsmaterial (Digitales Vorlesungsskript, Videos)

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Die prinzipielle Kenntnis der Druckverfahren und gängigen Trocknungsarten von gedruckten Farben wird vorausgesetzt wie auch die Bereitschaft, selber Hand anzulegen und im Labormaßstab Druck zu testen.Es wird darauf hingewiesen, dass Kleidung empfehlenswert ist, die vielleicht bereits anderweitig verschmutzt ist, weil erfahrungsgemäß der Umgang mit Farben zu nicht auswaschbaren Flecken führt. Studiernede mit Ihnen bekannten Allergien sollten vor dem Kurs Rücksprache mit dem Modulverantwortlichen halten.

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0054 Moving Posters

Modulnummer	DMB-0054
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Philipp von Werther
Häufigkeit	unregelmäßig; semesterbezogen nach Maßgabe des Wahlpflichtangebots
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Modularbeit mit integrierter Präsentation Die Modularbeit umfasst die Konzeption und Realisierung eines anwendungsbezogenen Motion-Design-Projekts für einen primären Anwendungskontext sowie eine reduzierte Transferstudie für einen weiteren medialen oder situativen Kontext. Der Entwicklungsprozess und wesentliche Gestaltungsentscheidungen werden nachvollziehbar dokumentiert und fachlich reflektiert. Das Projektergebnis wird präsentiert und erläutert. Die Bearbeitung kann als Einzel- oder Gruppenarbeit erfolgen. Bei Gruppenarbeiten müssen Verantwortungsbereiche und individuelle Beiträge eindeutig nachvollziehbar sein. Mindestens 50 Prozent der Bewertung entfallen auf individuell zuordenbare Leistungen. Konkrete Vorgaben zu Präsentationsdauer, Dokumentationsumfang, Abgabeformaten, Gruppengröße und Gewichtung einzelner Bestandteile werden semesterbezogen festgelegt.
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Das Modul behandelt die Konzeption, Gestaltung und Realisierung zeitbasierter visueller Kommunikation mit den Mitteln des Motion Designs. Im Mittelpunkt steht ein grafisch-typografischer Gestaltungskern, der je nach Kommunikationsaufgabe durch weitere Medienformen ergänzt werden kann.

Die Lehrinhalte umfassen insbesondere:

- Analyse von Kommunikationsaufgaben, Zielgruppen, Nutzungssituationen und medialen Rahmenbedingungen zeitbasierter visueller Kommunikation
- Grundlagen grafisch-typografischer Bewegungsgestaltung, insbesondere Komposition, visuelle Hierarchie, Bewegung, Timing, Rhythmus, Übergänge und zeitliche Dramaturgie
- Entwicklung visueller und zeitlicher Gestaltungskonzepte sowie geeignete Methoden der Recherche, Ideenentwicklung, Planung und Vorvisualisierung
- iterative Entwicklung, prototypische Erprobung und mediengerechte Realisierung von Motion-Design-Projekten
- Konzeption konsistenter visueller Bewegungssysteme und deren begründete Anpassung an unterschiedliche mediale oder situative Anwendungskontexte
- exemplarische Auseinandersetzung mit variablen, kontextabhängigen oder interaktiven Formen zeitbasierter visueller Kommunikation
- Präsentation, Dokumentation und fachliche Reflexion von Gestaltungsprozessen und Ergebnissen

- Grundlagen der selbstständigen beziehungsweise arbeitsteiligen Projektorganisation sowie ausgewählte rechtliche, ethische und zugänglichkeitsbezogene Rahmenbedingungen.

Das zentrale Projektergebnis wird für einen primären Anwendungskontext ausgearbeitet und durch eine reduzierte Transferstudie für einen weiteren medialen oder situativen Kontext ergänzt. Konkrete Aufgabenstellungen, Ausgabemedien, technische Verfahren, Softwareprodukte und Projektpartner können semesterbezogen variieren.

Das Projektergebnis muss ohne Ton verständlich und visuell wirksam sein. Ton kann ergänzend eingesetzt werden, bildet jedoch keinen verpflichtenden Kompetenzschwerpunkt. Eine programmierte, datenverarbeitende oder sensorgestützte Echtzeitumsetzung ist nicht verpflichtend.

Das Modul erweitert gestalterische Kompetenzen aus Typografie, Layout, Kommunikations- und Mediendesign um die zeitliche Dimension. Es unterstützt die Entwicklung medienübergreifender Gestaltungskompetenz und kann auf weiterführende Projekt-, Kommunikations- und Abschlussarbeiten vorbereiten.

Angestrebte Fachkompetenz

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden …

- Kommunikationsaufgaben für zeitbasierte visuelle Medien hinsichtlich Botschaft, Zielgruppe, Nutzungssituation und beabsichtigter Wirkung analysieren
- eigenständige Motion-Design-Konzepte entwickeln und dafür typografische, grafische und zeitliche Gestaltungsmittel fachlich begründet auswählen
- visuelle Informationen durch Komposition, Bewegung, Timing, Rhythmus und dramaturgische Abfolge verständlich und wirkungsbezogen strukturieren

Angestrebte Methodenkompetenz

- Motion-Design-Entwürfe mit geeigneten Methoden planen, prototypisch erproben, iterativ weiterentwickeln und mediengerecht realisieren
- ein visuelles Bewegungssystem an veränderte mediale oder situative Bedingungen anpassen und die wesentlichen Entscheidungen des Transfers begründen
- variable, kontextabhängige oder interaktive Formen zeitbasierter visueller Kommunikation hinsichtlich ihrer gestalterischen und kommunikativen Prinzipien einordnen.

Angestrebte Selbstkompetenz

- den eigenen Gestaltungsprozess und das realisierte Ergebnis anhand fachlicher Kriterien präsentieren, kritisch reflektieren und Verbesserungspotenziale ableiten

Angestrebte Sozialkompetenz

- gestalterische Projekte selbstständig beziehungsweise arbeitsteilig organisieren und bei Gruppenarbeiten den eigenen fachlichen Beitrag nachvollziehbar darstellen.

Lehrmethoden

Das Modul verbindet eine kompakte Grundlagen- und Übungsphase mit betreutem Projektstudium.

Zentrale gestalterische, kommunikative und methodische Grundlagen werden in seminaristischen Lehrphasen, anhand von Beispielen sowie durch kurze praktische Übungen vermittelt und erarbeitet. Darauf aufbauend entwickeln die Studierenden einzeln oder in Gruppen ein anwendungsbezogenes Motion-Design-Projekt.

Die Entwicklung des zentralen Projektergebnisses planen und strukturieren die Studierenden innerhalb des vorgegebenen fachlichen und organisatorischen Rahmens zunehmend eigenständig.

- seminaristische Vermittlung zentraler gestalterischer, kommunikativer und methodischer Grundlagen
- Analyse zeitbasierter visueller Kommunikationslösungen und ihrer Nutzungskontexte
- kurze praktische Übungen zu grafisch-typografischer Bewegungsgestaltung
- Recherche, Ideenentwicklung, Entwurf und Vorvisualisierung
- prototypische Erprobung und iterative Projektentwicklung
- betreute Einzel- oder Gruppenarbeit

- Entwurfsbesprechungen, Reviews und Feedbackphasen
- medien- und kontextbezogene Transferstudie
- Präsentation und fachliche Reflexion des Gestaltungsprozesses und des Ergebnisses.

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Es bestehen keine formalen Teilnahmevoraussetzungen.

Empfohlen werden Grundlagen in Typografie, Layout und Komposition, Grundkenntnisse digitaler Gestaltungsprozesse sowie die Fähigkeit zur eigenständigen Entwicklung und Präsentation gestalterischer Entwürfe. Motion-Design- oder Animationskenntnisse werden nicht vorausgesetzt.

Literatur

Aktuelle Fachliteratur und weitere Lernmaterialien werden in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Produkt-, software- und plattformspezifische Dokumentationen können projektbezogen eingesetzt werden, sind jedoch kein dauerhaft verbindlicher Bestandteil des Moduls.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0055 Qualitätsmanagement

Quality Management

Modulnummer	DMB-0055
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Thomas Kuen
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Begriffsdefinition Qualität, Qualitätsmanagement:
Qualitätspolitik, -planung, -sicherung, -lenkung, -verbesserung
Motivation für QM:
Steigerung der Wirtschaftlichkeit, Marktsituation, Rechtliche Rahmenbedingungen
QM-Modelle und -theorien:
Benchmarking, TQM, EFQM, SPC, Six Sigma, Balanced Scorecard, QFD
QM-Normen:
ISO 9000, ISO 14000, Branchenspezifische Managementsysteme
Elemente eines QM-Systems nach ISO 9001
Einführung eines QM-Systems im Betrieb
Zertifizierung eines QM-Systems
Pflege eines etablierten QM-Systems
Spezielle Anforderungen an QM-Systeme in der Druckindustrie
Spezielle Anforderungen an QM-Systeme in der weiterverarbeitenden Industrie

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden sind nach dem Besuch des Moduls in der Lage, Grundzüge des Qualitätsmanagements zu definieren und zu erklären.
Sie können die Themenbereiche Qualitätspolitik, Motivation für Qualitätsmanagement, sowie wichtige QM-Modelle diskutieren und in Bezug auf deren Wirkung vergleichen.
Sie wenden die wesentlichen Instrumente des Qualitätsmanagements an.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden arbeiten im Rahmen von Team- und Eigenarbeit Fallbeispiele aus QM-Systemen nach ISO 9001 aus.
Sie können das Fachwissen auf Anwendungsbeispiele aus verschiedenen Branchen übertragen.

Angestrebte Selbstkompetenz

Die Studierenden organisieren sich in Gruppen und schulen dadurch ihre Teamfähigkeit.
Sie arbeiten interdisziplinär und präsentieren Ergebnisse.

Angestrebte Sozialkompetenz

Die Studierenden benutzen Methoden des selbstgesteuerten Lernens.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag
Tafel, Beamer, Flipchart, Metaplan, etc.
Skript
Gruppenarbeit
Übungen
Durchführungsform (Präsenz/Online, jeweils in Prozent):
Vorlesung: 100/0

Literatur

Brunner, Franz J.; Wagner, Karl W. (2016):
Qualitätsmanagement: Leitfaden für Studium und Praxis, Hanser, 6. Auflage

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0056 Unity 3D

Modulnummer	DMB-0056
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 34 Stunden
	Eigenstudium: 116 Stunden
Prüfungsform	ModA
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	3 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 1 SWS Ü

Lehrinhalte

Für viele AR-Anwendungen ist kein spezielles Headset erforderlich. Handheld-Augmented-Reality nutzt das Potenzial gängiger Smartphones, um AR-Anwendungen zu entwickeln. In dieser Lehrveranstaltung lernen die Studierenden mit dem Unity AR/Vuforia-Grundlagenpaket Anwendungen für iOS und Android-Plattformen zu erstellen, in denen die reale Welt mit virtuellen Welten kollidiert. Am Ende der Lehrveranstaltung haben die Studierenden ein funktionsfähiges Unity-Projekt erstellt, dessen Code sie bei Bedarf kompilieren und als Applikation verteilen können.

Angestrebte Fachkompetenz

- kennen die Grundlangen der Softwareentwicklung mit Unity 3D
- können Augmented-Reality-Frameworks in Unity 3D anwenden
- sind in der Lage, selbständig immersive Smartphone-Apps mit Unity 3D zu entwickeln und zu testen
- berücksichtigen die Grundlagen der Usability bei der Gestaltung der Anwendungen

Angestrebte Methodenkompetenz

- können für Funktionen von AR-Anwendungen analysieren und bewerten
- kennen die grundlegenden AR-Tracking-Funktionen, wie zum Beispiel Image Tracking, Object Tracking und 3D-Model Recognition

Angestrebte Selbstkompetenz

- können ihre Arbeitsergebnisse verständlich beschreiben und ansprechend präsentieren
- sind in der Lage, konstruktive Kritik zu äußern

Angestrebte Sozialkompetenz

- sind in der Lage, selbständig immersive Anwendungen mit Unity 3D zu entwickeln, zu gestalten und zu testen
- können mit entsprechender AR-Hardware umgehen

Lehrmethoden

Präsenzlehre

- Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard
- Studierendenvorträge
- Gruppenarbeit

- Übungen im Computerlabor

Online-Lehre

- Synchrone Online-Vorlesung
- Synchrone Online-Praktika

E-Learning

- Begleitender Kurs in einem E-Learning Management System (Moodle)

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0057 Einführung in die Generative Künstliche Intelligenz

Modulnummer	DMB-0057
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Einführung in die Künstliche Intelligenz (KI) und Maschinelles Lernen Diskriminative KI vs Generative KI Arten, Beispiele und Anwendungsgebiete von Generativer KI (Text 2 Text, Text 2 Image, usw.)

Technische Grundlagen von Künstlicher

Intelligenz

Angestrebte Fachkompetenz

Studierende sind mit grundlegenden Ansätzen der generativen Künstlichen Intelligenz vertraut und in der Lage, deren grundlegende Funktionsweise zu beschreiben Studierende sind in der Lage, die Potenziale und Grenzen von generativen KI-Systemen für verschiedene Anwendungsfälle einzuschätzen

Angestrebte Methodenkompetenz

Studierende setzen passende generative KI-Systeme (z.B. zur Textgenerierung oder Bildgenerierung) effektiv zur Problemlösung ein Studierende setzen grundlegende, effektive didaktische Methoden zur Vermittlung von technischen Bildungsinhalten an Laien ein

Angestrebte Selbstkompetenz

Studierende reflektieren Ihr eigenes Fachwissen und gegebenenfalls zu füllende individuelle Wissenslücken, um ihr Fachwissen effektiv an Dritte zu vermitteln

Angestrebte Sozialkompetenz

Studierende kommunizieren komplexe technische Konzepte effektiv und empathisch für nicht-fachliche Zielgruppen/Laien Studierende kollaborieren effektiv in Kleingruppen, um sich komplexe technische Konzepte zu erschließen

Lehrmethoden

Präsenzlehre

- Dozentenvortrag mit Beamer, Tafel, Flipchart, Online-Whiteboard
- Studierendenvorträge
- Gruppenarbeit
- Übungen im Computerlabor

Online-Lehre

- Synchrone Online-Vorlesung
- Synchrone Online-Praktika

E-Learning

- Begleitender Kurs in einem E-Learning Management System (Moodle)

Literatur

Pitt Noack, Sophia Sanner (2023): Künstliche Intelligenz verstehen, Rheinwerk Verlag

David Foster (2023): Generative Deep Learning: Teaching Machines to Paint, Write, Compose, and Play, O'Reilly

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0058 Visualisierungen und deren Anwendungen

Modulnummer	DMB-0058
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Modulteil 3D-Animiationen

Als Einstieg in diese Lehrveranstaltung werden verschiedene Anwendungsfälle aus der Technischen Dokumentation für 3D-Animation und Illustrationen vorgeführt und erörtert. Anschließend wird am Beispiel einer marktüblichen Software für 3D-Animationsproduktion der Umgang mit der Software-Oberfläche und den Grundfunktionen praxisnah vermittelt. In der Tiefe wird dabei auf die komplexen Technologien für Licht und Schatten, Reflexe sowie Farben eingegangen. Nach Vermittlung dieser Grundlagen wird eine konkrete Aufgabenstellung bearbeitet. Die konzeptionelle Basis bildet dabei ein Storyboard. Unter Bereitstellung von CAD-Rohmaterialien wird dann schrittweise eine frameba-sierte Animation fuer die Technische Dokumentation aufgebaut. Spezielle Bearbeitungsfunktionen sind dabei beispielsweise die virtuelle Kamera für Perspektive und Blickwinkel, Anreicherung der 3D-Darstellung durch weitere konstruktive Teile, das Ein- und Ausblenden von Teilen, Tracer-Elemente sowie das automatische Rendering.

Abgerundet wird die 3D-Animation durch Einbinden von Sound und Corporate-Design Elementen für High-End Präsentationen, wie zum Beispiel Messeanimationen. Darüber hinaus wird an einem Beispiel die Implementierung eines Fotos in die 3D-Welt durch Anreicherung von 3D-Elementen und Animation praxisnah durchgeführt.

Modulteil Anwendungen für Visualisierungen

Die Vorlesung behandelt Visualisierungen als zentrale Medienelemente innerhalb von verschiedenen Anwendungen aus z. B. Service oder Wartung. Zunächst werden die verschiedenen Arten von Visualisierungen (3D-Animation, Videos, SVG-Grafiken etc.) auf ihre Zielgruppen und Einsatzbereiche klassifiziert. Dabei wird auch auf die standardisierten Ausgabeformate der Visualisierungen und ihre Eigenschaften wie z. B. die Übersetzung textueller Elemente innerhalb von Bildern, eingegangen. Schwerpunkt der Lehrveranstaltung bilden verschiedene Anwendungen von Illustrationen. Hierzu zaehlen z.

B. elektronische Ersatzteilkataloge, Simulationen für die Servicefähigkeit (Augmented Reality) oder multimediale Anwendungen/mobile Apps für Schulungszwecke. Die Medienaspekte der verschiedenen Anwendungen wie Print, Online, Web oder Datenbanken werden thematisiert.

Verschiedene Anwendungen sollen in der Lehrveranstaltung präsentiert werden.

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden … können eine 3D-Animation mit einem gängigen Softwareprodukt umsetzen.

können die standardisierten Ausgabeformate mit ihren Eigenschaften erläutern.

Angestrebte Methodenkompetenz

Die Studierenden … können die vielfältigen Anwendungsfälle von 3D-Animationen analysieren und erläutern.

können ein Konzept einschließlich Storyboard für eine framebasierte Animation erstellen.

können verschiedene marktübliche

Anwendungen vergleichen.

können Visualisierungen innerhalb für verschiedene Anwendungen nach ihren Zielgruppen und Einsatzbereichen gezielt auswählen und bewerten.

können das Informationsmanagement im Kundendienst-, Service- und Ersatzteilwesen optimieren.

Lehrmethoden
Dozentenvortrag praktische Übungen

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung
Grundkenntnisse in räumlichen Darstellungen (x-,

y-, z-Achsen) sowie Grundlagen in 3D-CAD-Daten

Illustrationen und Videos

Literatur
Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0059 Schwarze Kunst

Modulnummer	DMB-0059
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Martin Delp
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Studienarbeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	SU, Ü

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0060 Rechtslehre

Modulnummer	DMB-0060
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Heike Bonefeld
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	schrP
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Zivilrecht und Nebengebiete

Grundzüge und Grundbegriffe des (Individual)Arbeitsrechts insbesondere Anbahnung und Eingehung eines Arbeitsverhältnisses, Rechte und Pflichten des Arbeitnehmers, Rechte und Pflichten des Arbeitgebers, Beendigung eines Arbeitsverhältnisses Grundzüge und Grundbegriffe des Werkvertragsrechts: Annahme und Abwicklung von Aufträgen, Rechte und Pflichten von Werkunternehmern und Bestellern Grundzüge und Grundbegriffe des Medienrechts:

Urheberrecht (insbesondere aus Sicht der Print- und der "neuen" Medien), Internetrecht (z.B.

Internetdomains, Veröffentlichungen im Internet)

Ausgewählte Delikte aus dem Strafrecht (z.B.

Geldfälschung, Urkundenfälschung)

Öffentliches Recht

Steuerrecht: Überblick über die Steuerarten, Grundzüge der Einkommensteuer Sonstiges Öffentliches Recht: Gewerbeordnung (Gewerbeangelung, Genehmigungen)

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0061 Typografie

Modulnummer	DMB-0061
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Philipp von Werther
Häufigkeit	jedes Semester
Kreditpunkte	3 ECTS
Prüfungsform	Modularbeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	2 SWS

Lehrinhalte

Die Studierenden erwerben grundlegende und vertiefende Kenntnisse der Typografie und wenden diese bewusst und reflektiert an. Typografie ist die Kunst und Technik, Schrift so zu gestalten, dass sie sowohl gut lesbar als auch visuell ansprechend ist. Als zentrales Gestaltungsmittel im Sinne von „type is image“ formt sie Flächen, vermittelt Haltung und kommuniziert Inhalte allein über Form, Größe und Komposition. Neben dem Basiswissen über Typografie werden die kreativen Möglichkeiten der Schriftgestaltung in der Veranstaltung erfahrbar gemacht.

Schrift entdecken
Begriffsklärung Schrift vs. Typografie, Überblick zur Schriftgeschichte, Schreibwerkzeuge, Formentwicklung, Schriftanatomie, Schriftschnitt, Faux-Schnitte, Schriftfamilien und Schriftsippen

Schrift – ein Überblick
Wesensmerkmale von Schriftformen, Formprinzipien, Klassifikationsmöglichkeiten (konventionelle Klassifikationen, neuere Ansätze aus der digitalen Praxis, Klassifikationsmatrix), Schriftwirkung, Anmutung und Charakter, Schriftklischees

Schrift technisch verstehen
Fontformate und Standards, Aufbau und Inhalt einer Schriftdatei, Glyphen, Ziffern, OpenType-Features

Schrift lesen
Lesbarkeit und Leserlichkeit, Lesevorgang, Kriterien der Lesbarkeit (Unterschneiden, Spationieren, Gruppieren, Grauwert, Wortabstand, Trennungen, Zeilenabstand, Zeilenlänge, Satzbreite, Satzarten, Schriftgrößen, Laufweite)

Schrift anwenden
Auswahl von Schriften für verschiedene Anwendungsbereiche, Entwicklung eines Anforderungsprofils, Methoden der Schriftmischung und deren Anwendung, Corporate Type, Typografie als gestalterisches Ausdrucksmittel (u. a. bildhafte Typografie), Gestaltgesetze in der Typografie

Mit Schrift gestalten – Plakatdesign
Konzeption und Gestaltung einer Plakatserie unter Anwendung der erlernten typografischen Grundlagen: inhaltliche Recherche zum Thema (das Thema der Plakatserie wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben), Entwicklung aufmerksamkeitsstarker Texte, Berücksichtigung von Corporate-Design-Vorgaben, Einsatz von Weißraum, Blickfang, Blickführung, Hierarchien, Lesbarkeit, Fernwirkung, themenangemessener Kontrasteinsatz, Plakatanalyse, Anlegen einer Musterseite, Aufbau eines Gestaltungsrasters, Ideenskizzen und Scribbletechniken, Umsetzung in einem Layoutprogramm

Datenausgabe
Aufbereitung der Daten für unterschiedliche Ausgabemedien, Linienstärke, Beschnitt, Schneidmarken, Farbgebung, Wahl des richtigen Dateiformats

Abschlusspräsentation
Dokumentation mit Begründung der gestalterischen Entscheidungen

Lehrmethoden

Dozentenvortrag

Selbständige, häusliche Bearbeitung von Aufgaben am PC durch die Studierenden

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0062 Trends and Technologies in Graphic Communication

Modulnummer	DMB-0062
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Englisch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Selected topics from

Digital Typography

Consumer Packaging

Interactive Product Development for Packaging and Publication

Color Management

Digital Photography

Digital Printing

Flexography

Database concepts

Angestrebte Fachkompetenz

After attending the courses, students are familiar with the problem solving strategies for the Graphic Communication Industry that integrate selected tools of design thinking, current software; current trends, practices and emerging digital topics.

Angestrebte Methodenkompetenz

They are able to evaluate technical literature and use it to find out and assess information about printing and its quality requirements in various industries.

Angestrebte Selbstkompetenz

With this basic knowledge, they are able to deepen the acquired knowledge in the field of printing technology on their own responsibility.

Angestrebte Sozialkompetenz

Students learn to discuss with other students and professional colleagues in a subject-related manner and to develop solutions together.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag

Teilnehmervorträge

Industriereferenten

Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.

Gruppenarbeit

Übungen in Gruppen

Praktika im Labor

Exkursion

Skript

Hausaufgaben

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung
keine

Literatur
Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0063 3D Printing

Modulnummer	DMB-0063
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Englisch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU

Lehrinhalte

The students study the 3D printing technology. The lessons include design and prototype printing in the 3D lab of our department as well as discussions of the different process steps along the process chain.

Lehrmethoden

Dozentenvortrag

Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart, etc.

Skript

Gruppenarbeit

Übungen

Übungen an Labormaschinen

Übungen im Labor

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0064 Printed Electronics

Modulnummer	DMB-0064
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Seminarvortrag/Seminararbeiten
Unterrichtssprache	Englisch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

The contents are physical basics and printed components, as passive components (restistance; capacitors) active components (transistors) complexe components (OLED, organic photovoltaic, thermoelectric generators, batteries.

Other topics are an overview of research activities and specialties of used printing technologies

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0065 3D-Druck

Modulnummer	DMB-0065
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Heike Bonefeld
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Grundlagen 3D-Druck

Konstruktion und Druck eigener kleiner Modelle

Wirtschaftliche Faktoren in der additiven

Fertigung

Aktuelle Projekte aus dem Automotive Bereich

Erkenntnisse aus der Praxis (Automobilbranche)

Bearbeitung von Problemstellungen aus der Praxis

Prozesskette der additiven Fertigung

Grundlagen der verschiedenen Materialien

Lehrmethoden

Dozentenvortrag, Teilnehmervortrag, Tafel, Beamer, Overhead, Flipchart etc

Übungen

Übungen am PC

Übungen im Labor

Hausaufgaben

Literatur

Aktuelle Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekanntgegeben.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0066 Verständlich schreiben

Modulnummer	DMB-0066
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Marin Zec
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Durchführungsform (Online/Präsenz)	Hybrid
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Wie bringe ich komplexe Inhalte so auf den Punkt, dass sie klar, prägnant und lesbar bleiben? Ob Essay, Bachelorarbeit oder Bewerbungstext: Wer verstanden werden will, muss verständlich schreiben. Dieses Seminar vermittelt, wie das gelingt – mit klassischen Schreibwerkzeugen und mit Unterstützung von KI-Tools wie ChatGPT, Perplexity oder Gemini. Sie erfahren, wie Sie diese sinnvoll nutzen, ohne inhaltsleere oder generische Formulierungen zu übernehmen.

Ziel ist es, den eigenen Schreibstil zu schärfen und Texte zu verfassen, die überzeugen und verstanden werden. Das Seminar richtet sich an Studierende, die ihre Texte gezielt verbessern wollen, unabhängig davon, ob sie bereits viel oder wenig Schreiberfahrung haben.

Was macht einen verständlichen Text aus – und was nicht? Wir erarbeiten zentrale Prinzipien gut lesbarer Texte: Struktur, Syntax, Formulierungen und nachvollziehbare Leserführung. Anhand konkreter Beispiele analysieren wir, wodurch Texte sperrig, schwer lesbar oder vage wirken. Ein inhaltlicher Schwerpunkt liegt auch auf der adressatengerechten Gestaltung: Wer liest meinen Text? Welche Erwartungen oder Vorkenntnisse hat mein Publikum? Dazu gehört auch, die eigene Perspektive zu reflektieren und Texte gezielt auf Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit zu prüfen.

Das Seminar zeigt, wie Sie KI-Tools sinnvoll einsetzen können: als Schreibassistenz, Strukturhilfe oder Korrekturhilfe. Sie lernen, unbrauchbare KI-Texte zu erkennen, zu überarbeiten und mit einfachen Prompts bessere Ergebnisse zu erzielen.

Das Seminar behandelt nicht das konkrete wissenschaftliche Arbeiten im Fach Digital Media & Print (zum Beispiel Recherche, Literaturverwaltung, Zitationsstandards).

- Interaktiver Vortrag
- Analyse von Beispielen
- Dos & Don'ts
- Schriftliche Übungen zu Stil, Struktur und Überarbeitung
- Prompting-Übungen
- Austausch in Kleingruppen

Alle Inputs und Übungen zielen darauf ab, die eigene Schreibpraxis zu reflektieren und verständliches Schreiben Schritt für Schritt zu verbessern. Die Teilnehmenden erhalten konkrete Tipps, Werkzeuge und Checklisten, die sie direkt in Studium, Beruf und eigenen Projekten anwenden können.

Das Seminar findet hybrid statt.

Lehrmethoden

Inputs und praktische Übungen, hybrid aus Präsenz und Online.

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Vorkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sind hilfreich, aber keine Voraussetzung. Bereitschaft, eigene Texte einzubringen und Feedback anzunehmen.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0067 Editorial Design in der Praxis

Modulnummer	DMB-0067
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Philipp von Werther
Prüfungsform	Modularbeit
Unterrichtssprache	Deutsch

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen, wie sie ein eigenes, fiktives Zeitschriftenformat konzipieren und layouten. Von der Idee über die Erstellung des Contents bis hin zum Druckprodukt werden die wichtigen gestalterischen Themenbereiche durchlaufen.

Konzeption eines fiktiven Special-Interest-Magazins (ca. 12 Beispielseiten). Das Thema des Magazins wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. Einzelne Unterthemen werden per Los vergeben. Zu jedem Thema müssen Inhalte recherchiert bzw. generiert werden. Ziel ist es, ein kreatives, funktionierendes Gesamtkonzept zu entwickeln, das die Inhalte gut in Szene setzt.

Vom Format zur Doppelseite
Format und Formatwirkung, Spannungsverhältnisse, Bildwirkung im Format, Analyse von Zeitschriften, Untersuchung von Blickführung und Aufbau der Seiten

Lesetypografie
Kriterien der Lesbarkeit (Schriftwahl, Schriftwirkung, Schriftgrößen, Schriftschnitte, Zeilenabstand, Zeilenlänge, Spaltenbreite, Satzarten), Anordnung von Mengentext im Format

Leserführung
Gestaltung von Headlines, Sublines und Fließtext, Schriftmischung, Auszeichnungen, Initialen, Einzüge, Gestaltung von Absätzen, Bildunterschriften, Fußnoten

Satzspiegel und Gestaltungsraster
Bestandteile des Satzspiegels, Satzspiegelkonstruktion, Goldener Schnitt (Fibonacci), Aufbau eines Gestaltungsrasters mit Rändern und Spalten, Ideenskizzen und Scribbletechniken

Umsetzung am Rechner
Grundlagen Layout in Adobe InDesign, Arbeiten mit Musterseiten, Grundlinienraster erstellen, Bestandteile des Satzspiegels anlegen, Pagina, Kolumnentitel

Typografische Besonderheiten
Buchstaben- und Zeilenausgleich, Geviert, Fehler beim Block- und Flattersatz vermeiden, Tabulatoren, Arbeiten mit Absatz- und Zeichenformaten in Adobe InDesign

Reinzeichnung und Druckvorbereitung
Umschlaggestaltung, Überblick zur Druckvorbereitung und PDF-Erstellung, druckfähige Umsetzung und Fertigstellung der Zeitschrift

Abschlusspräsentation
Dokumentation und Begründung der gestalterischen Entscheidungen

Angestrebte Fachkompetenz

Die Studierenden konzipieren und layouten ein eigenes, fiktives Zeitschriftenformat von der Idee bis zum Druckprodukt.

Lehrmethoden

Seminar mit praktischer Umsetzung in Adobe InDesign und Abschlusspräsentation.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0068 Künstlerische Druckverfahren

Artistic Printing

Modulnummer	DMB-0068
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Martin Delp
Häufigkeit	einmal jährlich
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0069 Offsetdruck in der Praxis

Modulnummer	DMB-0069
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Lars Hoffmann
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Unterrichtssprache	Deutsch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Den Studierenden einen umfassenden Einblick in die Arbeitsabläufe moderner Druckereien geben – von der Kundengewinnung bis zum fertigen Druckprodukt – sowie praxisnahes Wissen über die Anforderungen der Druckindustrie vermitteln.

Auftragsmanagement und Planung
Grundlagen der Auftragsannahme und der typischen Arbeitsabläufe im Innendienst und der Produktionsplanung/Steuerung

Typische Arbeitsabläufe in der Druckvorstufe
Datenannahme, Datenprüfung, Korrekturen, Freigaben, Ausschießen, Rasterung, Automatisierung, gängige Arten von Offsetdruckplatten (wasserlos, konventionell)

Grundlagen Offsetdruck
Funktionsprinzip Offsetdruck, Maschinenkonzepte, Automatisierung, Unterscheidungsmerkmale der unterschiedlichen Hersteller, Service, Wartung, Bedienkonzepte, Druck mit Sonderfarben, generische Profile, Kalibrierung

Verwendete Materialien im Offsetdruck
Welche Papierformate und Qualitäten eignen sich für welches Produkt. Welche Zusatzmittel gibt es und wie können sich diese unterscheiden (Gummitücher, Feuchtmittelzusätze, Druckpuder usw.)

Qualitätssicherung
Messen von Farbe, Passer, Register in der Praxis, Kontrolle von Druckbogen während des Druckprozesses. Welche typischen Fehler beim Drucken können auftreten und was können die Ursachen sein (zum Beispiel Schieben, Dublieren, Ablegen, Aufbauen, Butzen, Geistern)

Personal
Anforderungen an das Personal in einer Druckerei, Schichtmodelle, Ausbildung, soziale Anforderungen, Kommunikation, Organisation

Weiterverarbeitung
Überblick über Weiterverarbeitungsmöglichkeiten wie Schneiden, Falzen, Stanzen, Heften, Klebebinden, Fadenheften, Buchproduktion, Handarbeit

Die Vorlesung wird durch praktische Übungen an der Druckmaschine und am Plattenbelichter ergänzt.

Lehrmethoden

Vorlesung mit praktischen Übungen an der Druckmaschine und am Plattenbelichter.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0070 Digital Typography

Modulnummer	DMB-0070
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Ulrich Moosheimer
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Prüfungsform	Term project, individual assignments will be assessed throughout the semester.
Unterrichtssprache	Englisch
Unterrichtszeit	4 SWS

Lehrinhalte

Application of typography using Adobe InDesign and Adobe Fonts. In-depth study of design principles, visual communication and visual organization. Best practices for digital file preparation for print and online publishing.

- Understand and classify the development of type and its application to visual communication
- Apply typographic principles and practices as an integral component in the study of graphic communication
- Recognize and communicate typographic principles
- Design and produce high quality projects and presentations utilizing Adobe InDesign and Adobe Fonts using best practices for file preparation

Angestrebte Fachkompetenz

Students understand and classify the development of type and apply typographic principles in visual communication.

Angestrebte Methodenkompetenz

Students design and produce projects in Adobe InDesign and prepare files for print and online publishing.

Lehrmethoden

Lecture, assignments and development of portfolio.

Vorkenntnisse und Teilnahmevoraussetzung

Basic knowledge on print and media technologies. Current version of Adobe InDesign and Adobe Fonts.

Literatur

No textbook is required. Printed course handouts will be provided. Video tutorials will supplement lectures.

← Inhaltsverzeichnis

DMB-0071 Etikettendruck in der Praxis

Modulnummer	DMB-0071
Art des Moduls	Wahlpflichtmodul
Modulverantwortung	Markus Stäuble
Kreditpunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand	Präsenzzeit: 45 Stunden
	Eigenstudium: 105 Stunden
Lehrform	2 SWS SU, 2 SWS Ü

Lehrinhalte

Etiketten spielen eine entscheidende Rolle in der Produktkennzeichnung und -vermarktung. Stellen Sie sich eine Welt ohne Produktkennzeichnungen vor, keine Markenlogos oder Hinweise oder Beschriftungen auf Produkten. Der Bereich des Verpackungsdruck im speziellen der Etiketten wächst trotz Konjunkturen und Krisen. Kennzeichnungen mit Spezialanforderungen hinsichtlich Beständigkeiten, Sicherheitsfeatures oder hochdekorative Selbstklebeprodukte werden immer wichtiger. In diesem Kurs werden wir uns mit den verschiedenen Drucktechniken in der Praxis beschäftigen, über Materialien und Anwendungen, Maschinentechniken, sowie mit dem Verpackungsmarkt befassen.

← Inhaltsverzeichnis