

Modulbeschreibungen  
Bachelorstudiengang Design

Fakultät für Design  
Hochschule für angewandte Wissenschaften  
München

# Module

## Bachelorstudiengang Design

### 1. Semester

101 Gestaltungsgrundlagen  
102 Gestaltungstheorie  
103 Zeichnen Grundlagen  
104 Fotografie Grundlagen  
105 Typografie Grundlagen  
106 Interaktion Grundlagen

### 2. Semester

201 Gestaltungsprozess  
202 Editorial  
203 Entwurf  
204 Typografie  
205 Bewegtbild  
206 Industriedesign Grundlagen  
207 Fotodesign  
208 Werbung  
209 Modellbau  
210 Zeichnen  
211 Erweiterung und Vertiefung I

### 3. Semester

301 Designmanagement  
302 Webdesign  
303 Reportage  
304 Ergonomie  
305 3D-Animation  
306 Corporate Identity  
307 Projekt I  
308 Erweiterung und Vertiefung II

### 4. Semester

401 Gesellschaftl. Grundl. des Designs  
402 Dokumentation  
403 Design Technik  
404 Designstrategie  
405 Projekt II  
406 Erweiterungen und Vertiefungen III

### 5. Semester

501 Praxisseminar  
502 Betriebliches Praktikum

### 6. Semester

601 Allgemeinwissenschaft  
602 Gastvortraege  
603 Projekt III  
604 Projekt IV

### 7. Semester

701 Wirtschaftl. Grundl. des Designs  
702 Ausstellungsdesign  
703 Exposé  
704 Bachelorarbeit

# STUDIENPLAN Bachelor-Studiengang Design

**FD ID KD** Der Studiengang beinhaltet die Studienrichtungen  
 Fotodesign, Industriedesign und Kommunikationsdesign  
 Entsprechend der Studien- und Prüfungsordnung x/2017, Hochschule München, FK 12



ECTS Leistungspunkte

	0	6	12	18	24	30						
I.	<b>101 Gestaltungsgrundlagen</b> 4 SWS / LNoN		<b>102 Gestaltungstheorie</b> 102.1 Gestaltungslehre 2 SWS / TLNoN 102.2 Design- und Kommunikationstheorie 2 SWS / TLNoN		<b>103 Zeichnen Grundlagen</b> 103.1 Portraitstudien 3 SWS / TLNoN 103.2 Gegenständliches Zeichnen 3 SWS / TN		<b>104 Fotografie Grundlagen</b> 3 SWS / TLNoN		<b>105 Typografie Grundlagen</b> 3 SWS / TLNoN		<b>106 Interaktion Grundlagen</b> 106.1 Interaktion Grundlagen 4 SWS / TLNoN 106.2 Digit. Kurse 2 SWS / TLNoN	
II.	<b>201 Gestaltungsprozess</b> 4 SWS / StA		<b>FD 202 Editorial</b> 202.1 Modefotografie/StA 202.2 Publishing/StA <b>ID 203 Entwurf</b> 203.1 Technisches Design Grundlagen/StA 203.2 Transportation- Design Grundlagen / StA <b>KD 204 Typografie</b> StA		<b>FD 205 Bewegtbild</b> 205.1 Film & Video/StA 205.2 Schnitt: Bild & Ton/StA <b>ID 206 Industriedesign Grundlagen</b> 206.1 Industriedesign/StA 206.2 Interface Design/StA <b>KD 207 Fotodesign</b> 207.1 Fotodesign/StA 207.2 Bildlabor/StA		<b>FD 208 Werbung</b> 208.1 Produktfotografie/StA 208.2 Fachtechnologie I/StA <b>ID 209 Modellbau</b> 209.1 Modellbau analog/StA 209.2 Modellbau digital/StA <b>KD 210 Zeichnen</b> 210.1 Illustration/StA 210.2 Zeichensysteme/StA		<b>211 Erweiterung &amp; Vertiefung I (Wahlpflicht)</b>			
III.	<b>301 Designmanagement</b> 2 SWS / StA		<b>302 Webdesign</b> 2 SWS / StA		<b>FD 303 Reportage</b> 303.1 Bildjournalismus/StA 303.2 Fotografiegeschichte/KI <b>ID 304 Ergonomie</b> 304 Ergonomie/KI <b>ID 305 3D-Animation</b> 305 3D-Animation/StA <b>KD 306 Corporate Identity</b> 306.1 Vernetzte Systeme/StA 306.2 Branding/StA		<b>307 Projekt I (Wahlpflicht)</b> 8 SWS / PA				<b>308 Erweiterung &amp; Vertiefung II (Wahlpflicht)</b>	
IV.	<b>401 Gesellschaftl. Grundlagen des Designs</b> 401.1 Kunst- und Designgeschichte 2 SWS / schrP 1/2 401.2 Design im gesellschaftlichen Kontext 2 SWS / SA+Ref 1/2		<b>FD 402 Dokumentation</b> 402.1 Architekturfotografie/StA 402.2 Fachtechnologie II/StA <b>ID 403 Design &amp; Technik</b> 403.1 Digitales Prototyping/StA 403.2 Technisches Design/StA <b>KD 404 Designstrategie</b> 404.1 Marketing/SchrP 404.2 Text/LNoN		<b>405 Projekt II (Wahlpflicht)</b> 8 SWS / PA				<b>406 Erweiterung &amp; Vertiefung III (Wahlpflicht)</b>			
V.	<b>501 Praxisseminar (2-wöchiges Blocksem.)</b> 501.1 Praktikumsbericht 2 SWS / Bericht, Ref. 501.2 Praktikumsanalyse Existenzgründung 2 SWS / TN		<b>502 Betriebliches Praktikum</b> Praktikum 18 Wochen entweder im 5. oder 6. Semester 18 Wochen									
VI.	<b>601 Allgemeinwissenschaft</b> 601.1 Allgemeinwissenschaftliches-Wahlpflichtfach I Zw. 1. u. 7. Sem. 2 SWS LN 1/2 601.2 Allgemeinwissenschaftliches-Wahlpflichtfach II Zw. 1. u. 7. Sem. 2 SWS LN 1/2		<b>602 Gastvorträge</b> Zw. 1. u. 7. Sem. 2 SWS TN		<b>603 Projekt III (Wahlpflicht)</b> 8 SWS / PA				<b>604 Projekt IV (Wahlpflicht)</b> 8 SWS / PA			
VII.	<b>701 Wirtschaftliche Grundlagen d. Designs</b> 701.1 Recht und Normen 2 SWS / schrP 1/2 701.2 BWL 2 SWS / schrP 1/2		<b>702 Ausstellungsdesign</b> 2 SWS / StA		<b>703 Exposé</b> 2 SWS / StA				<b>704 Bachelorarbeit</b> BA / Präsentation			

Ergänzung ab SoSe2020 zu schrP: (Sem.ende, in Präsenz oder online)

schrP: schriftliche Prüfung (Sem.ende); LN: Leistungsnachweis; StA: Studienarbeit; PA: Projektarbeit; TN: Teilnahmenachweis; SA: Seminararbeit / Exposé; BA: Bachelorarbeit; Farbcodierung: ■ Allgemeine Grundlagen für alle Studienrichtungen; ■ Spezifische Grundlagen Studienrichtungsbezogen; ■ Erweiterungs-/Vertiefungsmodul:Wahlpflicht; ■ Projekt: Wahlpflichtmodul;

# 101 Gestaltungsgrundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 1  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
101: Gestaltungsgrundlagen

*Geplante Gruppengröße:*  
101: 3 x 35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
101: 4 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
101: 150h/90h

*ECTS:*  
101: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ben Santo

*Lehrende:*  
Prof. Ben Santo  
NN

## Lehrinhalte

- Formalästhetische Gestaltungsgrundlagen im Kontext der Wahrnehmung, der Reflektion, der sprachlichen Ausdrucksweise und der praktischen Umsetzung
- Kreativprozesse und Fehlerfreundlichkeit
- Konzeptionelle und prozessorientierte Arbeitsweise
- Methodische Weiterentwicklung von handwerkliche und technische Fähigkeiten im Kontext von Gestaltung
- Selbst- und Sozialkompetenz zur Präsentation von einfachen gestalterischen Zusammenhängen
- Selbstkompetenz, Gestaltungsarbeiten zu kritisieren und Feedback entgegennehmen

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage kreative Prozesse zu beschreiben, sich kleine Konzeptrahmen selbst zu stecken und sich darin prozessorientiert zu bewegen. Dabei können sie die erforderliche Fachsprache anwenden, um eigene Gestaltung zu präsentieren und analysieren. Auch die Gestaltung anderer können sie sprachlich angemessen erläutern. In den von Ihnen gewählten Medien haben sie sich in der Anwendung im Laufe des Seminars auch handwerklich und technisch weiterentwickelt. Ihre Resonanzfähigkeit zu einfachen Gestaltungsmitteln wird angeregt und die Wahrnehmungssensibilität gefördert.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage mit Frustration und Misslingen positiv umzugehen und es als Teil des Gestaltungsprozesses anzuerkennen (Fehlerfreundlichkeit). Durch bearbeiten einfacher Aufgaben lernen Sie den methodischen Einsatz vom Prinzip der Einschränkung (Konzeption) und dem Prinzip des Spiels (prozessorientiertes Arbeiten). Sie haben gelernt eine Präsentation über einfache Gestaltungsprobleme vorzubereiten, im Team abzustimmen, zu strukturieren und zu halten. In den selbst gewählten Medien entwickeln sich die Studierenden handwerklich, technisch und gestalterisch weiter.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden werden befähigt, Sachverhalte selbstständig zu erschließen und anwendungsorientiert zu übertragen. Durch das Konzept des täglichen Skizzenbucheintrags, entwickeln sie Ausdauer, Fehlerfreundlichkeit, Lockerheit, Resonanzfähigkeit und Selbstbestimmung.

### *Sozialkompetenz*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, die Fachinhalte adäquat zu verbalisieren und entsprechende Fachdiskussionen mit Peers führen zu können, um sich gegenseitig zu fördern. Durch Gruppenarbeit, Diskussionen und Präsentationen lernen sie die Unterschiedlichkeit in der Gruppe kennen und eine ihren Kompetenzen entsprechende Rolle einzunehmen. Sie lernen selbstständig auf Probleme und Widerstände zu reagieren und sich zielgerichtet Hilfe vom Team, dem Dozenten oder durch Medien zu holen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Es sind keine fachlichen Voraussetzungen nötig. Eine Binnendifferenzierung durch freie Medien und Themenwahl ermöglicht verschiedene Schwierigkeitsstufen innerhalb des gleichen Kurses.

*Verwendung des Moduls*

Grundlagenfach für alle nachfolgenden Kurse

*Prüfungsform*

LNoN, Leistungsnachweis ohne Note, Hausarbeit (Skizzenbuch), Abschlussarbeit

*Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*

Projektunterricht mit Einzelfeedback, Gruppenarbeit, Peerteaching, Impulsvorträge mit Fragend-entwickelnden Unterrichtseinheiten

**Literatur**

- Skript aus dem Kurs Gestaltungslehre 101.1
- David A. Lauer und Stephen Pentak (2005): Design Basics, Belmont, USA: Wadsworth

-

# 102 Gestaltungstheorie

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
102.1: Gestaltungslehre  
102.2: Design- und Kommunikationstheorie

*Geplante Gruppengröße:*  
102.1: ca. 100 Studierende  
102.2: ca. 35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
102.1: 2 SWS  
102.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
102.1: 75h/45h  
102.2: 75h/45h

*ECTS:*  
102.1: 3 ECTS  
102.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Markus Frenzl

*Lehrende:*  
Prof. Markus Frenzl  
Prof. Ben Santo

## Lehrinhalte

Das Modul Gestaltungstheorie ist der theoretische Unterbau des ersten Semesters, das den Studierenden studienrichtungsübergreifende theoretische Perspektiven auf Gestaltung gibt.

*102.1 Gestaltungslehre*  
*Das Teilmodul 101.1 Gestaltungslehre stellt einen direkten theoretischen Bezug zu den praktischen Fächern da und verzahnt sich inhaltlich besonders mit dem Modul Gestaltungsgrundlagen.*

- Formalästhetische Gestaltungsgrundlagen
- Gestaltung im Kontext von wahrnehmen, denken und handeln
- Gestaltung und Gestaltungsprozess
- Gestaltung zwischen Konzeption und Resonanz
- Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens

*102.2 Design- und Kommunikationstheorie*  
*Im Teilmodul 101.2 Design- und Kommunikationstheorie werden die Grundlagenkenntnisse verschiedener Ansätze der Designtheorie in Vorlesungen und kurzen Team- und Einzelprojekten vermittelt und erarbeitet.*

- Theoretisch-praktische Einführung in die Theorie der Produktsprache
- Einführung in die Funktionalismusdebatte
- Einführung in die Kommunikationstheorie

- Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie
- Grundlegende Kommunikationsmodelle
- Einführung in Historie und Relevanz der Semiotik im Designkontext.

Inhaltliche Beispiele für durchzuführende Aufgaben und Kurzprojekte sind etwa eine Pro/Contra-Aufgabe der Bewertung von Designentwürfen, eine produktsprachliche Analyse oder eine Zeichensammlung im öffentlichen Raum.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

*102.1 Gestaltungslehre*  
*Nach dem Besuch des Teilmoduls 101.1 Gestaltungslehre können Studierende beschreiben und reflektieren, wie Gestaltung im Wechselspiel zwischen Konzeption und Experiment prozesshaft entsteht. Sie sollen das theoretische Wissen auf praktische Gestaltungsprozesse in anderen Modulen übertragen und reflektieren.*

*102.2 Design- und Kommunikationstheorie*  
*Das Teilmodul 101.2 Design- und Kommunikationstheorie versetzt die Studierenden in die Lage, die Grundlagen designtheoretischer Debatten, wie z. B. der Funktionalismusdebatte, zu verstehen, Grundbegriffe der Theorie der Produktsprache auf unterschiedliche Entwürfe selbständig anzuwenden und Designentwürfe hinsichtlich ihrer grundlegenden Zeichenhaftigkeit zu beurteilen und zu kommunizieren.*

### *Methodenkompetenz*

*102.1 Gestaltungslehre:*  
*Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Sachverhalte mit adäquaten Fachvokabular zu beschreiben. Sie erwerben das nötige Fachvokabular und Verständnis um eigene einfache Konzepte für die Gestaltungspraxis zu formulieren.*

*102.2 Design- und Kommunikationstheorie:*  
Die Studierenden sind in der Lage, sich gestalterischen Aufgaben kompetenter anzunähern, in ihrer Komplexität zu begreifen und auch hinsichtlich theoretischer Aspekte zu erfassen. Sie haben ihren Wortschatz um die Grundbegriffe der Theorie der Produktsprache erweitert und können diese auf praktische Aufgaben übertragen. Sie sind in der Lage, ihren Arbeitsprozess und den anderer Gestalter/innen hinsichtlich grundlegender designtheoretischer Fragestellungen zu reflektieren.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden können ihr Interesse und ihre Begabung für designtheoretische Fragestellungen, Ansätze und Herangehensweisen reflektieren und zielorientiert bei entsprechenden Projekten einsetzen.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Arbeitsergebnisse fachsprachlich kompetent, aber gleichzeitig verständlich zu präsentieren und interdisziplinär in kleinen Teams zusammenzuarbeiten.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
LNoN, Leistungsnachweis ohne Note

*Lehrformen*  
- Vorlesung  
- Gruppenarbeit  
- Präsentation der Studierenden

*Lehrmethoden*  
Gruppenarbeit/Impulsvorträge/Forschendes Lernen/ Reflexionsfragen

## **Literatur**

### *102.1 Gestaltungslehre:*

- Skript mit weiteren Literaturangaben
- David A. Lauer und Stephen Pentak (2005): Design Basics, Belmont, USA: Wadsworth

### *102.2 Design- und Kommunikationstheorie:*

- Skript
- Eco, Umberto: Zeichen - Einführung in einen Begriff und seine Geschichte, 1973
- Barthes, Roland: Mythen des Alltags, 1957
- Auszüge aus: Edelmann, Klaus Thomas und Terstiege, Gerrit (Hrsg): Gestaltung Denken: Grundlagentexte zu Design und Architektur, 2010
- Auszüge aus: Fischer, Volker Thomas und Hamilton, Anne (Hrsg): Theorien der Gestaltung: Grundlagentexte zum Design. Band 1, 1999

# 103 Zeichnen Grundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
103.1: Porträtstudien  
103.2: Gegenständliches Zeichnen

*Geplante Gruppengröße:*  
103.1: ca. 30–35 Studierende  
103.2: ca. 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
103.1: 3 SWS  
103.2: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
103.1: 75h/30h  
102.2: 75h/30h

*ECTS:*  
103.1: 3 ECTS  
103.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Thomas Günther

*Lehrende*  
LB Dipl. Des. Florian Scheuerer  
Prof. Thomas Günther

## Lehrinhalte

Das Modul Zeichnen Grundlagen ist der praktische, analoge, traditionelle Anfang des Gestaltungsstudiums und holt mit der Abfrage nach ihrer zeichnerischen Kompetenz die Studierenden dort ab, wo sie mit ihrer erfolgreichen Bewerbungsmappe, die zumeist zeichnerische und malerische Arbeiten enthielt, im Moment stehen und macht den Vergleich und die Ausrichtung untereinander möglich.

*103.1 Portraitstudien*  
*Das Teilmodul 103.1 Portraitstudien hat am Studienbeginn den wichtigsten Aspekt jeder Gestaltungslehre zum Thema, das genaue, konzentrierte wie reflektierende Betrachten und verzahnt sich inhaltlich mit dem Modul Gestaltungsgrundlagen (Prof. Ben Santo). Intensive bildnerische Auseinandersetzung - neben einigen eingeschobenen Akttagen (in der Regel ein Viertel des Semesters) - ausschließlich mit Kopf, Gesicht, Portrait. Die Studierenden im ersten Semester aller drei Studienrichtungen (Fotodesign, Industriedesign und Kommunikationsdesign, durchgemischt zu gleichen drei Teilen) sind angehalten, mittels schon beherrschter bis neu auszuprobierender Zeichentechniken ihr Gegenüber kennenzulernen, zu beschreiben, auszuforschen, „festzuhalten“ in einer bildnerischen Form, in „lebendigem Lernen“ - die Studierenden werden selbst Thema ihrer eigenen Lehrveranstaltung.*  
- Kopf, Gesicht, Portrait

- verschiedene Zeitvorgaben/Intensitäten
- Naturalismus und Karikatur, Ähnlichkeit und Abstraktion
- Zeichentechniken, Materialien

*103.2 Gegenständliches Zeichnen*  
*Im Teilmodul 103.2 Gegenständliches Zeichnen werden die Grundlagenkenntnisse verschiedener Ansätze zeichnerischen Herangehens in verschiedenen Aufgaben intensiv inhouse/outdoor vermittelt.*

- Die Studierenden üben elementare zeichnerische Mittel, ausgehend von verschiedenen Aspekten der Beobachtung am menschlichen Körper (die menschliche Figur (teils mit Gestik, Mimik) als Proportionsgeber in der räumlichen Darstellung), Naturstudium, komplexen organisch-gewachsenen Formen, sowie Experimenten mit Körpern im Raum und architektonischen Formen unter der Bezugnahme bildgestalterischer Grundprinzipien.
- Konstruktives Zeichnen: dreidimensionale passive Objekte, Körper: Kombination Strich und Fläche, Durchdringung, Aneinanderreihung, Licht und Schatten, Spiegelungen, Farbverläufe, Flächen in einfachen Strukturen, Überlagerungen, Texturen, Parallel- und Kreuzschraffuren, Tonwerte, rhythmische Gliederung des Bildaufbaus mit Vorder-, Mittel- und Hintergrund, Kontraste
  - Komposition, Bildaufbau / Komposition, Farbe
  - Darstellung geometrischer Grundelemente, Volumen und Gewicht

- Konstruktives Zeichnen: Perspektivkonstruktionen, unterschiedliche Horizonte (Vogelperspektive, Froschperspektive, Normalperspektive). Axonometrien (Frontalaxonometrie, Parallelperspektive, Isometrie, Explosionsperspektive, Zentralperspektive, Perspektive mit 2 und 3 Fluchtpunkten (Extremperspektive)
- Architektonische Übungen (Stadtplätze / urban sketching)
- Naturstudium: Tiere, Pflanzen
- Schnelles Skizzieren
- Naturalismus und Abstraktion
- Teilaspekte: Materialcheck: Vorstellen verschiedener Zeichenmaterialien und Materialexperimente

## **Kompetenzorientierte Lernziele**

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erfahren in dem Kurs, wie wichtig die Skizze und Ideenskizze für den Begriff des Gestaltens generell sein kann. Indem sie ihre Prozesse achtsamer untersuchen können, lernen sie sich besser kennen und erwerben ein grundlegendes Verständnis für einen gewünschten Zustand, der als „Kreativität“ bezeichnet wird und für sie unverzichtbar sein wird. Sie erfahren, was Planung und Konzeption bedeutet auf spielerische Weise, da sie zunächst Zeichnen wenig mit Design zusammendenken und es eher noch der Schule zuordnen. Sie erhalten einen Überblick wieviele Menschen in einem Raum wieviele unterschiedliche Auffassungen vom selben Gegenstand finden können, die alle legitim wären und erleben damit eine Art Reichtum, wie es diesen auf wenigen sonstigen Feldern gibt. Sie erwerben die Kenntnis der konstruktiven Beschreibung eines Objektes und seiner Darstellungsmittel. Sie können Objekte schnell räumlich erfassen und skizzenhaft wiedergeben. Sie erwerben die Fähigkeit, die Wirkung eines Bildes durch Darstellungsart und Bildaufbau zu steuern.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden wenden dem Begriff von Zeichnen innewohnende konzeptionelle Methoden und Techniken an. Sie planen, experimentieren, setzen um und lernen, leichter aus Fehlern zu lernen und genauer zu beobachten, bevor sie etwas

verwerfen. Durch das Erlernen des genauen Aufspürens, des reflektierenden Erkennens und bildnerischen Ausdifferenzierens des Zeichenobjekts im eigenen gestalterischen Ausdruck und in der Findung von bisher unbekanntem Sichtweisen ist beispielhaft eine behutsame und genaue Arbeitsweise eingeübt, die in jeder zukünftigen gestalterischen Aufgabe von Belang sein wird und ein wesentliches Kapital darstellt, welches mit der Erfahrung nur grösser werden kann.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden lernen, ihre Wahrnehmung durch genaueres Hinsehen zu schulen, zu begreifen was wirkliche Ideen ausmacht und sich achtsamer im Gestaltungsprozess zu bewegen. Da über bildnerische Arbeiten nur mittels Sprache kommuniziert werden kann, müssen auch hier von beiden Seiten exaktere Begriffe gefunden werden, um überhaupt einen verständnisvollen Austausch zu ermöglichen. Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, ihre Arbeiten und Auffassungen der Bilddarstellung vor KommilitonInnen und Interessierten erklären, begründen, präsentieren und vertreten zu können.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden üben miteinander konstruktiv zu kommunizieren indem sie voneinander lernen und verbessern sich in ihren Auffassungen der gestellten Aufgaben - indem nichts verboten und alles zugelassen wird an bildnerischen

Ausdrucksmöglichkeiten. Es geht um Wertschätzung, den Reichtum von Auffassungen, da der Beruf des Designers nicht ohne das Verstehen von Menschen und den zu lösenden Problemen existiert. Der Werkstattcharakter im Zeichenatelier baut die Scheu ab, vor anderen Studierenden Fehler zu machen, da alle sie machen. Gemeinsames Arbeiten fördert die Teamfreundlichkeit und beseitigt zu einem gewissen Teil Konkurrenzdenken. Jeder nimmt den anderen auch in seinen Stärken wahr. Durch Referate zu Beginn zeigen sich gestalterische Vorlieben und entstehen Gemeinsamkeiten mit anderen

### *Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Es sind keine fachlichen Voraussetzungen nötig, welche über die Eignungsfeststellung durch das Aufnahmeverfahren hinaus gehen.

### *Verwendung des Moduls*

Grundlagenfach für alle nachfolgenden Kurse

### *Prüfungsform*

103.1: LNoN, Leistungsnachweis ohne Note, Abgabe ALLER erstellten Arbeiten / Auswahl zur Ausstellung bei Werkschauen

103.2: TN, Teilnahmenachweis

### *Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

### *Lehrmethoden*

Einzelfeedback, Gruppenbesprechungen, Impulsvorträge, Auswahl von guten Beispielen

# 104 Fotografie Grundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 1  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
104: Fotografie Grundlagen

*Geplante Gruppengröße:*  
104: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
104: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
104: 75h/30h

*ECTS:*  
104: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ralph Buchner

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Buchner  
Renate Gress  
LB Lisa Kerp

## Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung Fotografie vermittelt technische, gestalterische und wissenschaftliche Grundlagen der Fotografie. Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden folgende Themen vermittelt: Kamerasysteme und Bedienung, Objektive und ihre Eigenschaften, Belichtung über die Parameter Blende, Verschlusszeit und ISO, Weißabgleich, digitale Bildbearbeitung, Print-Ausarbeitung, Bildkomposition, fotografische Stilmittel, Bilder in der Medienkommunikation. Weitere Themen sind Bildwahrnehmung, Bildkonzeption, das Phänomen des Iconic Turn sowie Meilensteine der Fotografiegeschichte.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage kameratechnische sowie aufnahmetechnische Grundlagen zu verstehen und anzuwenden. Durch die praktischen Übungen sind sie befähigt, fotografische Stilmittel wie z.B. Schärfentiefe oder Objektiv-Perspektive bewusst gestalterisch einzusetzen, sowie ihre Aufnahmen digital zu bearbeiten. Im Erstellen einer Print-Dokumentation (Konzeption, Layout und Ausdruck einer Broschüre) begreifen sie Fotografie zusammen mit Typografie als eine der tragenden Säulen in der Medienkommunikation.

*Methodenkompetenz*  
Die Studierenden sind in der Lage, Theorie und Praxis durch eigenständiges Erarbeiten von Lösungen zu erschließen. Experimentelles, exploratives Herangehen an fotografische Themen erweitert ihre visuelle Wahrnehmung, die Präsentation der Ergebnisse vor der Gruppe fördert die Reflexion ihres Schaffensprozesses.

*Selbstkompetenz*  
Die Studierenden werden befähigt, sich durch verschiedene fotografische Themenstellungen eigenständig in ihrem fotografischen Schaffen zu organisieren. Sie üben, sich in die Ideenwelt anderer einzudenken und mit fachlicher Kritik umzugehen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten reflektieren und damit zielorientiert in entsprechenden Projekten einsetzen.

*Sozialkompetenz*  
Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, ihre Arbeitsergebnisse in der Gruppe zu präsentieren, Fachinhalte zu verbalisieren und Fachdiskussionen mit Peers führen zu können.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Es sind keine fachlichen Voraussetzungen nötig, welche über die Eignungsfeststellung durch das Aufnahmeverfahren hinaus gehen.

*Verwendung des Moduls*  
(innerhalb des Studiengangs?) Fotografie ist neben Typografie, Film, Grafik und Illustration eine der tragenden Säulen des modernen Mediendesigns und findet in vielen anderen Modulen in den späteren Semestern Verwendung.

*Prüfungsform*  
LNoN, Leistungsnachweis ohne Note  
Hausarbeit, Präsentation, Portfolio

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Technische und gestalterische Grundlagen werden lebendig vermittelt und die Studierenden damit für das Medium Fotografie begeistert.  
Die einzelnen Lehrinhalte werden fortlaufend im Rhythmus »lehren – üben – prüfen« vermittelt. Nach einem Dozentenvortrag mit anschließender Diskussion folgt im Seminar meist eine praktische experimentelle Vorführung und die Übung mit allen Studierenden. Eine daraus abgeleitete fotografische Themenstellung wird von den Studierenden selbstständig bis zum nächsten Seminartermin ausgearbeitet und die Ergebnisse werden selbstreflektiert der Gruppe präsentiert und mit ihr

diskutiert. So werden technische Grundlagen wie Blende, Belichtungszeit, ISO, Weißabgleich, Brennweite zusammen mit bildgestalterischen Grundlagen lebendig und ganzheitlich vermittelt. Die in den Vorträgen verwendeten Bildbeispiele stellen Meilensteine der Fotografiegeschichte dar.

## Literatur

- Galer, Mark (2015) Introduction to Photography. A visual guide to the essential skills of photography and lightroom. New York and London: Focal Press
- Daly, Tim (2014) The Fundamentals of Digital Photography. New York and London: Bloomsbury
- Koetzle, Hans-Michael (2002) Photo Icons. Die Geschichte hinter den Bildern, Band 1. Köln: Taschen
- Koetzle, Hans-Michael (2002) Photo Icons. Die Geschichte hinter den Bildern, Band 2. Köln: Taschen
- Esen, Jacqueline (2013) Der große Fotokurs. Bonn: Galileo Press
- Pisculla, Christian, PDF/X und Colormanagement 2016, (2016) Cleverprinting

# 105 Typografie Grundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jeder Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
105: Typografie Grundlagen

*Geplante Gruppengröße:*  
105: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
105: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
105: 75h/30h

*ECTS:*  
105: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Xuyen Dam

*Lehrende:*  
Prof. Xuyen Dam (KD)  
LB Markus Lingemann (ID)  
LB Sabine Otzelberger (FD)

## Lehrinhalte

- Anatomie der Buchstaben
- Umgang mit Buchstaben und Schriften in den elementarsten Bereichen der Kommunikationsdesign
- Typografische Grundlagen (Schriftfamilien, Schriftschnitte, Schriftgrößen, Spationierung, Laufweite, Satzarten, Zeilenabstände usw.)
- Typografische Anwendungen
- Formate, Proportionen, Satzspiegel, Leseratten, Satzbild
- Gestaltung mit Schriften
- Gestaltung eigener Schriften
- Geschichte der Typografie, Schreib- und Drucktechnik
- Typografie in den geschichtlichen Epochen (Bauhaus-Lehre, HFG Ulm, Computer-Generation, Neue Typografie usw.)
- Abschlussprojekt

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erfahren durch den Besuch des Moduls Typografie das Grundwissen und den elementaren Stellenwert der Typographie im Kommunikationsdesign.

Das Seminar vermittelt in Theorie (Vorträge, Referate) und Praxis (Gestaltungsanwendungen, Projektrealisationen, Gruppendiskussionen, Einzelgespräche) alle elementaren Gestaltungsthemen. Der Praxis- und Anwendungsbezug in der typografischen Lehre findet in den Seminaren im Abgleich zu geschichtlichen und aktuellen Gestaltungsbeispielen statt.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden lernen die Methodik in der Anwendung von typografischen Mitteln und Gestaltungsgesetzen unter fachlicher Begleitung des Lehrenden. Die Seminare werden durch Diskussionen über aktuelle Anwendungen und Trends in der Typografie begleitet. Dies wird anhand unterschiedlicher Medienbeispiele (div. Publikationen, Trailer, neue Medientechniken, etc.) sowie aktuellen Ausstellungsterminen, Typografie-Symposien thematisiert.

### *Selbstkompetenz*

Theorie und Konzeption werden im Seminar Typografie durch praktische Übungen, Referate und Präsentation von Ergebnissen umgesetzt. Die Studierenden lernen bei Gruppen- und Einzelkorrekturen sowie

den Referaten über Typografie verbal zu kommunizieren und zu diskutieren. Durch gestalterische und praktische Arbeitsweise (Gruppenkorrektursituationen, Diskussion und Einzelgespräche) werden die typografischen Themen inhaltlich und formal umgesetzt. Das eigene Beurteilungsvermögen wird entwickelt und in der Praxis formal umgesetzt.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden lernen bei dem Modul Kritik über Arbeiten sachlich und kompetent zu formulieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
LNoN, Leistungsnachweis ohne Note,  
Hausarbeit, Abschlussprojekt, Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Wissen und Inhalt erfahren und verstehen, Übungen, Präsentationen, Beurteilen, Verbessern, Wissen in neuen Aufgaben einsetzen und anwenden

#### **Literatur**

- Lesetypografie: Willberg, Forssman
- Detailtypografie: Forssman, de Jong
- Satztechnik Typografie 1-4: GDP-Verlag
- Welt aus Schrift: Verlag der Buchhandlung Walther König
- Erfreuliche Drucksachen durch gute Typografie: Jan Tschichold
- Ausbildung in typografischer Gestaltung: Hans-Rudolf Lutz
- Anatomie der Buchstaben: Cheng
- Rastersysteme: Müller-Brockmann
- Das Detail in der Typografie: Verlag Niggli
- Formen Lesen - Ein Plädoyer für bewusste Gestaltung: Treibholz

# 106 Interaktion Grundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester: 1*  
*Häufigkeit: jedes Wintersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltungen:*  
106.1: Interaktion Grundlagen  
106.2: Digitale Kurse

*Geplante Gruppengröße:*  
106.1: Max. 40 Studierende  
106.2: Max. 40 Studierende

*Präsenzzeit:*  
106.1: 4 SWS  
106.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
106.1: 100h/40h  
106.2: 50h/20h

*ECTS:*  
106.1: 4 ECTS  
106.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ralph Ammer

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer  
Prof. Matthias Edler-Golla  
Hans Deumling  
NN

## Lehrinhalte

### 106.1 Grundlagen der Interaktion

*FD Interaktion mit Bildern:*  
Der Kurs soll den Fotodesign-Studierenden ein grundlegendes Verständnis näher bringen, wie man mit bildgebenden Mitteln visuell und sozial interagieren kann. Das Bild als Immersionsraum steht dabei im Vordergrund. Untersucht wird das Wesen der Fotografie.

*ID Interaction im Industrie-Design:*  
Ein grundlegendes Verständnis von Interaction Design ist für Industrie-Design-Studierende entscheidend, um als Designer\*in in einer Welt zu bestehen, in der immer mehr Artefakte „intelligent“ und vernetzt werden. Im Kurs werden deswegen konzeptionelle Grundlagen unterrichtet, die bei der Gestaltung eines digitalen, interaktiven Produktes benötigt werden:

- Human Centered Design
- User Interface Design
- Prototyping (Paper Prototyping, Grundlagen Processing)

Die oben genannten Bereiche werden mittels Vorlesungen und Diskussionsrunden vermittelt. Im Anschluss daran wenden die Kursteilnehmer\*innen die dort gewonnenen Erkenntnisse in Sprintprojekten an, die jeweils in (ausgelosten) Kleingruppen erarbeitet werden.

*KD Grundlagen der Interaktion:*  
Die Durchdringung unseres Alltags durch das systembasierte Medium Computer

hat auch im Design zu neuen systemischen Denk- und Arbeitsweisen geführt. In diesem Kurs werden die Grundlagen für ein Studium des Interaction Designs gelegt:

- Systemtheorie
- Interface Design
- UX Design
- Service Design
- Prototyping

### 106.2 Digitale Kurse

Die Studierenden bekommen hier die Möglichkeit, die Grundlagen der Software-Tools zu erlernen, die sie für die Umsetzung ihrer Entwürfe benötigen. Diese konzentrieren sich im Wesentlichen auf:

- Adobe Photoshop (Bildbearbeitung)
- Sketch (Interface Gestaltung)
- Adobe Illustrator (Illustration)
- Adobe InDesign (Layout)

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Die Studierenden erfahren in dem Kurs, was unter Interaction Design zu verstehen ist, welche beruflichen Beschäftigungsfelder sich Interaction Designern eröffnen (Interface Design, Service Design, Informationsarchitekt, etc.) und welche Software- und Hardware-Tools in diesen Gestaltungs-Bereichen üblicherweise verwendet werden.

Sie erwerben ein grundlegendes Verständnis Interaktiver Systeme und systemischen Denkens. Sie erhalten einen Überblick über die unterschiedlichen für Designer relevanten digitalen Datei-Formate (für Bilder, Videos, Tonaufnahmen, Layouts, Datenstrukturen, usw.) und mit welchen digitalen Tools diese bearbeitet werden können.

Sie bestimmen semantische Ordnungsstrukturen und untersuchen Prozesse. Außerdem untersuchen sie Kontexte und Bedürfnisse eines potenziellen Publikums. Sie erschaffen Darstellungen semantischer Ordnungsstrukturen, Prozessdarstellungen und entwerfen interaktive Prototypen.

Die Studierenden erfahren in dem Kurs, welche Software- und Hardware-Tools in diesen Gestaltungs-Bereichen üblicherweise verwendet werden. Sie erhalten einen Überblick über die unterschiedlichen für Designer relevanten digitalen Datei-Formate (für Bilder, Videos, Tonaufnahmen, Layouts, Datenstrukturen, usw.) und mit welchen digitalen Tools diese

bearbeitet werden können. Die Studierenden erlernen die Anwendung branchenüblicher Design-Software, vor allem aktueller Bildbearbeitungsprogramme. Die Studierenden können einschätzen, welche Software-Tools für unterschiedliche Bereiche sinnvoll sind.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden wenden konzeptionelle Design-Methoden und -Modelle an, wie etwa Ideenfindungsprozesse, Design Thinking oder die visuelle Darstellung interaktiver Systeme durch Szenarien, Wireframes oder Storyboards.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden lernen, ihren Gestaltungsprozess und ihre Ideen klar und strukturiert zu kommunizieren. Dazu gehört die wöchentliche Aufbereitung des aktuellen Projektstands ebenso wie die schlüssige Präsentation in Wort und Bild. Die Studierenden entwickeln individuelle Lernmethoden und -gewohnheiten, wie sie sich selbstständig Software-Kenntnisse erschließen.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden lernen, gemeinsam Gestaltungslösungen miteinander konstruktiv zu diskutieren und zu verbessern.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
LNoN, Leistungsnachweis ohne Note

*Lehrformen*  
- seminaristischer Unterricht  
- Frontalunterricht, Übungen

*Lehrmethoden*  
Design Thinking

#### **Literatur**

- Bill Moggridge, „Designing Interactions“, Mit University Press Group Ltd
- Don Norman, „The Design of Everyday Things“, Basic Books
- UX Strategy, „Jaime Levy“, O'Reilly Media
- Dan Saffer: Designing for Interaction ISDN: 0-321-43206-1
- Dan Saffer: Microinteractions ISDN: 1-491-94592-3
- Alan Cooper: About Face 3: The Essentials of Interaction Design ISDN: 0470084111
- Steve Krug: Don't Make Me Think (Revisited) ISDN: 0-321-96551-5
- Sibylle Mühlke, „Adobe Photoshop CC: Das umfassende Handbuch“
- Monika Gause, „Adobe Illustrator CC: Das umfassende Handbuch“
- <https://www.sketchapp.com/learn/>
- <https://www.sketchapp.com/learn/>
- <https://www.video2brain.com/>
- <https://www.video2brain.com/>
-

# 201 Gestaltungsprozess

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
201: Gestaltungsprozess

*Geplante Gruppengröße:*  
201: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
201: 4 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
201: 150h/90h

*ECTS:*  
201: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ben Santo

*Lehrende:*  
Prof. Ben Santo (FD, KD)  
Prof. Marion Kießling (ID)

## Lehrinhalte

„Gestaltungsprozess“ ist konsekutiv zum Kurs „Gestaltungsgrundlagen“, dessen prozesshafte Arbeitsweise erweitert und vertieft wird.

In diesem Modul wird Wissen über den Gestaltungsprozess erworben und ein Verständnis für die psychosozialen Vorgänge des Gestalters geweckt. Ziel ist, die Wahrnehmung und Imagination in eine Lösung zu übersetzen.

Die Lehrinhalte umfassen die folgenden Themen:

- Fachliche Grundbegriffe, Methoden und Zusammenhänge des Gestaltungsprozesses
- Zusammenspiel von Kopf, Herz und Hand
- Technische und psychologische Gestaltungsgrundlagen
- Organisation eines Projektes
- Projektkommunikation

Der Entwicklungsprozeß wird beispielhaft an einem Übungsprojekt durchlaufen und parallel durch Kreativitätstechniken unterstützt.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Im Modul „Gestaltungsprozess“ wird nach Studienrichtung getrennt unterrichtet, damit auch auf fachspezifisch formale und technische Kompetenzen eingegangen werden kann. Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen haben die Studierenden ein Verständnis der Kreativität als einer für ihre Tätigkeit grundlegenden Disposition und Fähigkeit entwickelt, setzen Neugier und Lösungsoffenheit bewußt ein. Sie können Kriterien zur Beurteilung kreativer Leistungen aufstellen. Gestalterische, handwerkliche und technische Fähigkeiten werden weiterentwickelt und verfeinert. Die Resonanzfähigkeit zu Gestaltungsmitteln wird weiter angeregt und ihre Sensibilität gefördert.

### *Methodenkompetenz*

Wie gehe ich in einem Projekt vor? Die Teilnehmer üben und analysieren ein strukturiertes Vorgehen, von der Recherche, der Ausarbeitung einer Problemdefinition bis hin zur Präsentation des Ergebnisses. Nach Abschluß sind sie in der Lage, eine konkrete Aufgabenstellung zu abstrahieren, dem aktuellen Entwicklungsstatus einer Phase im Kreativprozeß zuzuordnen und durch geeignete Methoden wie den Einsatz vom Prinzip der Einschränkung (Konzeption) und dem Prinzip des Spiels (prozessorientiertes Arbeiten) zu stützen. Durch das Training der analytischen Fähigkeiten und des Abstraktionsvermögens können Ziele und Ideen ergebnisoffen

und verständlicher kommuniziert, Entscheidungen nachvollziehbarer begründet werden. Zudem wird der Transfer der Methoden auf neue Aufgaben ermöglicht.

### *Selbstkompetenz*

Welche persönlichen Stärken, welche Schwächen habe ich – und wie kann ich sie einsetzen bzw. kompensieren? Die Übungsthemen ermöglichen, die eigenen Fähigkeiten bezüglich Konzentrationsfähigkeit, Motivation, Geläufigkeit und die eigene Motivationslage während der einzelnen Arbeitsphasen einzuschätzen und mit Frustration und Misslingen positiv umzugehen und es als Teil des Gestaltungsprozesses anzuerkennen. Geübt wird Entscheidungskompetenz, indem selbstständig ein Thema bzw. eine Fragestellung ausgewählt und selbst gesetzte Grenzen eingehalten werden. Indem die Teilnehmer Neugier und Lösungsoffenheit bewußt einsetzen, schulen und erweitern sie ihre Wahrnehmung und damit auch ihre Resonanzfähigkeit. Sie sind in der Lage, andere Perspektiven zu erkennen und zuzulassen und erkennen Spielräume. Die Suche nach einer Haltung zur eigenen Rolle als Gestalter wird in der Diskussion und im Rollenspiel unterstützt.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, die Kommunikationsstile mit anderen und mit sich selbst zu analysieren, erkennen Killerphrasen und können alternative Kommunikationsmethoden einsetzen. Durch das Einnehmen verschiedener Per-

spektiven erkennen die Teilnehmer die Unterschiedlichkeit der Bedürfnisse und erweitern ihre Selbständigkeit und letztlich ihre Empathiefähigkeit.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Keine

*Verwendung des Moduls*  
Grundlagenfach für die nachfolgende Projektarbeit

*Prüfungsform*  
Hausarbeiten (Ausarbeitung der Übungen, Projektergebnis), Referat

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Projektunterricht mit Einzelfeedback; Gruppenarbeit; Peer Teaching, Impulsvorträge mit fragend-entwickelnden Unterrichtseinheiten; Just-in-Time Teaching (JiTT)

#### **Literatur**

- Skript bzw. Handout mit weiterführenden Literaturangaben
-

# 202 Editorial

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
202.1: Modefotografie  
202.2: Publishing

*Geplante Gruppengröße:*  
202.1: 30–35 Studierende  
202.2: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
202.1: 4 SWS  
202.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
202.1: 100h/40h  
202.2: 50h/20h

*ECTS:*  
202.1: 4 ECTS  
202.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Hans Deumling

*Lehrende:*  
Hans Deumling  
LB Andreas Lorenz

## Lehrinhalte

Inhalt der Lehrveranstaltung ist die Beschäftigung mit der editoriiellen Modefotografie und dem Verarbeitungsprozess des Bildes zum fertigen Endprodukt in Magazin-, Buch- oder elektronischer Form. Vermittelt werden historische, theoretische und praktische Grundlagen der Modefotografie. Dabei steht die Fähigkeitsentwicklung und Schaffung eines Repertoires fotografischer Gestaltungsmöglichkeiten im Vordergrund.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage die Grundlagen der Modefotografie zu verstehen und in eigenen Übungen nachvollziehen und anwenden zu können. Ihr Repertoire fotografischer Gestaltungsmöglichkeiten hat sich erweitert und sie sind fähig editorielle Bildstrecken zu gestalten. Sie beherrschen den Weg vom Bild zum Druck und können in einer gewünschten Endform digital oder analog präsentieren.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage die Komplexität der modernen Modefotografie begreifen und historisch einordnen zu können. In den Bildbesprechungen wird die Reflexion und konstruktive Kritik am eigenen Ergebnis gefördert, trainiert und hinterfragt. Die Zusammenhänge von Theorie und Praxis der Bildbearbeitung, Datenaufbereitung, Druckvorbereitung und Drucklegung können sie nachvollziehen.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden sind nach dem Besuch der Lehrveranstaltung zur selbstständigen Planung, Organisation und Umsetzung editoriieller Modestrecken in der Lage, sowie ein fertiges Endprodukt in Magazin-, Buch- oder digitaler Form herstellen zu können.

### *Sozialkompetenz*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, ihre Arbeiten vor KommilitonInnen und Interessierten präsentieren und vertreten zu können und sind in der Lage die Notwendigkeit adäquater Verarbeitungsqualität für ihr Endprodukt beurteilen und einfordern zu können.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Grundlagen der Fotografie 1.Semester FD

*Verwendung des Moduls*  
Grundlagenfach für nachfolgende Kurse

*Prüfungsform*  
StA

*Lehrformen*  
Vorlesung, seminaristischer Unterricht,  
Übungen

*Lehrmethoden*  
Vorlesung, Projektunterricht mit Einzel-  
feedback, Gruppenbesprechung, Vorträge  
von Experten, Exkursionen

#### Literatur

- Hall-Duncan, Nancy: History of Fashion Photography. New York, Alpine Books, 1979
- Harrison, Martin: Appearances - Modefotografie seit 1945. München, Schirmer&Mosel, 1991
- Poschardt, Ulf: Archeology of Elegance. München, Schirmer/Mosel, 2002
- Editors of Phaidon: The Fashion Book. London, Phaidon Verlag, 2014
- Angeletti, Norberto + Olivia, Alberto: Vogue. München, Collection Rolf Heyne, 2006
- Avedon, Richard: Evidence. New York, Random House, 1994
- Bailey, David: Shots of Style. London, Victoria & Albert Museum, 1985
- Bailey, David + Harrison, Martin: Birth of the Cool. Göttingen, Steidl Verlag, 1999
- Bailey, Glenda: Harper's Bazaar – Greatest Hits. New York, Abrams, 2011
- Borthwick, Mark: Not in Fashion, New York, Rizzoli, 2009
- Devlin, Polly: Vogue – Book of Fashion Photography, London, Thames & Hudson, 1979
- Ewing, William A.: Blumenfeld – A Fetish for Beauty. Zürich, Edition Stemmler, 1996
- Ewing, William A.: The Photographic Art of Hoyningen-Huene. London, Thames & Hudson, 1986
- Gundlach, F.C.: The Heartbeat of Fashion. Bielefeld/Leipzig, Kerber Verlag, 2006
- Hack, Jefferson: Another Fashion Book. Paris, Edition 7L, 2009
- Herschdorfer, Nathalie: Zeitlos schön – 100 Jahre Modefotografie. München, Prestel Verlag, 2012
- Kean, Barbara: Grace - 30 Years of Fashion in Vogue. Paris, Edition 7L, 2002
- Keaney, Magdalene: Fashion Photography Next. London, Thames & Hudson, 2014
- Kismaric, Susan + Respini, Eva: Fashioning Fiction. New York, Moma, 2004
- Lehmann, Ulrich + Morgan, Jessica: Chic Clicks. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2002
- MacSweeney, Eve: Vogue – The Editor's Eye, New York, Abrams, 2012
- Nickerson, Camilla + Wakefield, Neville: Fashion – Photography of the 90ies. Zürich, Scalo 1998
- Nonkin, Lesley Jane: On the Edge - 100 Jahre Vogue. New York, Random House, 1992
- Remy, Patrick: The Art of Fashion Photography. München, Prestel Verlag, 2014
- Sloman, Paul: New Fashion Photography. München, Prestel Verlag, 2013
- Tonchi, Stefano: W – Fashion Stories. New York, Abrams, 2014
- Versace, Gianni: Rock and Royalty. New York, Abbeville Press Publishers, 1998
- PDF/X und Colormanagement 2016, Cleverprinting-Handbuch 2016
- Adobe Photoshop CC. Sibylle Mühlke, Rheinwerk Verlag, 2016
- Adobe InDesign CC. Hans Peter Schneeberger, Robert Feix, Rheinwerk Verlag, 2016

# 203 Entwurf

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltungen:*  
203.1: Technisches Design Grundlagen  
203.2: Transportation Design Grundlagen

*Geplante Gruppengröße:*  
203.1: 15–30 Studierender  
203.2: 15–30 Studierender

*Präsenzzeit:*  
203.1: 3 SWS  
203.2: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
203.1: 75h/30h  
203.2: 75h/30h

*ECTS:*  
203.1: 3 ECTS  
203.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Florian Petri  
Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

*Lehrende:*  
Prof. Florian Petri  
Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

## Lehrinhalte

*203.1 Technisches Design Grundlagen*  
In dem Teilmodul „Technisches Design Grundlagen“ werden Entwurfsideen analog in Form von einfachen Modellen, Mockups und Prototypen entwickelt. Diese ermöglichen die schnelle Entwicklung eines Entwurfs, seine systematische Überprüfung und Bewertung sowie die 3-dimensionale Weiterentwicklung seiner funktionalen, konstruktiven und gestalterischen Details. Die Vormodelle, Mockups und Prototypen werden in einem iterativen Arbeitsprozess unter Verwendung von einfach und intuitiv zu verarbeitenden Materialien, wie bspw. Papier- und Pappwerkstoffen sowie Holz-, Kunststoff- und Metallhalbzeugen, umgesetzt. Zur Systematisierung der modell- und prototypenhaften Entwurfsentwicklung erfolgt im Rahmen des Kurses eine Einführung in grundlegende Methoden und Werkzeuge zum „Technischen Design“. Dazu gehört eine Einführung in die Grundlagen des Konstruierens, die Anleitung zur Anfertigung von technischen Zeichnungen und technischen Skizzen sowie die Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen zu den für die Anfertigung von Modellen, Mockups und Prototypen geeigneten Materialien und deren Verarbeitungsmöglichkeiten. Anhand der Aufgabenstellungen wird zudem das Spannungsfeld von Technologie und Ästhetik hinsichtlich der auftretenden Wechselwirkungen eruiert. Die begleitenden Übungen beinhalten im „Technischen Design Grundlagen“ die

Umsetzung in Form von einfachen Modellen, Mockups und Prototypen.

*203.2 Transportationdesign*  
Im Teilmodul „Transportationdesign“ wird die Visualisierung von Entwürfen in zwei- und dreidimensionaler Form vorgestellt. Dazu werden traditionelle Darstellungstechniken von der einfachen Linienzeichnung bis zur schattierten Volumenansicht ggf. Klebebandmaßstabsdarstellungen bzw. Airbrushanwendungen erörtert.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

*203.1 Technisches Design Grundlagen*  
Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung sind die Studierenden aufgrund der erlernten grundlegenden Arbeitsweisen und Methoden des Technischen Design in der Lage, den Umfang und die Möglichkeiten einer Entwurfsaufgabe zu erkennen, zu definieren und diese geplant, zielgerichtet und nachvollziehbar zu bearbeiten.

*203.2 Transportationdesign*  
Im Teilmodul Transportation Design werden entsprechend der unterschiedlichen Designprozessentwicklungsschritte die geeigneten Darstellungsformen verfolgt und dynamische Körper in ihrem Ausdruck, ihrer Ausrichtung und intendierten Bewegungsgeste untersucht und skizziert.

### *Methodenkompetenz*

*203.1 Technisches Design Grundlagen*  
Die Studierenden sind in der Lage die für die grundlegende funktionale und technische Entwicklung eines Entwurfs maßgeblichen Methoden abhängig vom Entwurfsfortschritt zielgerichtet einzusetzen.

*203.2 Transportationdesign*  
Im Teilmodul Transportation Design ist das wesentliche Merkmal das zielorien-

tierte Arbeiten um die gewünschten darstellungstechnischen Ergebnisse professionell zu erreichen.

#### *Selbstkompetenz*

##### *203.1 Technisches Design Grundlagen:*

Die Studierenden können die grundsätzliche Qualität eines Entwurfs aufgrund der bei der Entwicklung berücksichtigten funktionalen und technischen Aspekte realistisch einschätzen und sind sich den so entstandenen gestalterischen Möglichkeiten einer Umsetzung bewusst.

##### *203.2 Transportationdesign*

Im Teilmodul Transportation Design erarbeiten die Studierenden sich sukzessive die Sicherheit im Bezug auf die unterschiedlichen Designprozessentwicklungsschritte das geeignete Darstellungsmedium auszuwählen und dieses in der dafür angemessenen Zeit zur erwünschten Kommunikationsanforderung anzuwenden.

#### *Sozialkompetenz*

##### *203.1 Technisches Design Grundlagen*

Die Studierenden sind in der Lage die grundlegende gestalterische Umsetzung einer Aufgabenstellung anhand der zugrundeliegenden funktionalen und technischen Kriterien in einem Entwicklungsteam überzeugend und fachlich kompetent zu kommunizieren und zu argumentieren.

##### *203.2 Transportationdesign*

Im Teilmodul Transportation Design präsentieren die Studierenden ihre Gestaltungsergebnisse mit dem Ziel für das Serienprodukt die notwendige ästhetische Aussagekraft für ein erfolgreiches Bestehen am Markt zu erreichen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Grundlage für weiterführende Projekte

#### *Prüfungsform*

203.1 Studienarbeit (StA 6,11),  
203.2 Studienarbeit (StA 6,11)

#### *Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

#### *Lehrmethoden*

Projektorientiertes Lernen

#### **Literatur**

##### *203.1 Technisches Design Grundlagen:*

- Skript bzw. Handout mit weiterführenden Literaturangaben

##### *203.2 Transportationdesign:*

- Othmar Wickenheiser: Audi Design. Automobilgestaltung von 1965 bis zur Gegenwart, Berlin (Nicolai Verlag) 2006, 368 Seiten, 64 Euro ISBN 978-3-89479-160-5
- Othmar Wickenheiser: Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: Car Design Studies. Kooperationsprojekte mit Deutschlands Automobil Design Studios, Bielefeld (Delius Klasing Verlag) 2007, 320 Seiten, 34,90 Euro ISBN 978-3-7688-1994-7
- Othmar Wickenheiser: Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: Audi Design Projekt. Automobil Visionen unter dem Motto "Intelligent Emotion", Königswinter (Heel Verlag) 2009, 124 Seiten, 29,95 Euro ISBN 978-3-86852-170-2
- Othmar Wickenheiser: Design by Mercedes, Bielefeld (Delius Klasing Verlag) 2009, 256 Seiten, 74,00 Euro ISBN 978-3-7688-2507-8
- Othmar Wickenheiser: Mini Design. Past, Present, Future, Stuttgart (Motorbuch Verlag) 2009, 411 Seiten, 98 Euro ISBN 978-3-613-03123-4
- Othmar Wickenheiser CoAutor: Auto und Karosserie. Geschichte, Fertigung, Design. Von der Kutsche bis zum Personenwagen, Kapitel „Vom Quader- zum Dynamik-Design 1963-2004“, S. 77-83,

Wiesbaden (SpringerVieweg), 978-3-658-01193-2

- Othmar Wickenheiser: Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: LAMBORGHINI DESIGN PROJEKT Kompromisslose Supersportwagen unter dem Motto „Raw Material“, Aachen (Shaker Media Verlag) 2011, 124 Seiten, 59 Euro ISBN-978-3-86858-664-0
- Othmar Wickenheiser Audi Design. Zwischen Evolution und Revolution, Bielefeld (Delius Klasing Verlag), 628 Seiten, zwei Bände ISBN-10: 3-7688-37513 Ausgabe in Deutsch / ISBN-13: 978-3768837828 Ausgabe in Englisch
-

# 204 Typografie

## Zusammenfassung

*Studiensemester: Semester 2*  
*Häufigkeit: jedes Sommersemester*  
*Dauer: 1 Semester*

*Lehrveranstaltung:*  
204: Typografie

*Geplante Gruppengröße:*  
204: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
204: 4 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
204: 150h/90h

*ECTS:*  
204: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Xuyen Dam

*Lehrende*  
Prof. Xuyen Dam

## Lehrinhalte

- Layoutgestaltung in und mit Typografie
- Makro-Mikro-Ästhetik
- Schriftgestaltung
- Gestaltung einer Schrift
- Fontlab - Einführung, Programmierung
- Digitalisierung und Anwendung eigener Schrift
- Typografie in neuen Medien
- Typografische Raster
- Abschlussprojekt

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erfahren in diesem Modul neben typografischer Vertiefung weitere Funktionen und Anwendungen von Typografie. Neben der Seminarstruktur von Gestaltung (Schriftmischung, Gestaltung und Digitalisierung eigener Schrift, Raster, Layout, Satz), Theorie (Referate und Vorträge) und Praxis (Eigene Gestaltungsarbeiten, Gruppendiskussionen, Einzelgespräche) sind die Fachkompetenz und den Anwendungs- und Praxisbezug zu verschiedensten Gestaltungsthemen elementar.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden lernen die Methodik in der Anwendung von typografischen Mitteln und Gestaltungsgesetzen unter fachlicher Begleitung des Lehrenden. Die Seminare werden durch Diskussionen über aktuelle Anwendungen, aktuelle und neue Schriften und Trends in der Typografie und in der visuellen Gestaltung begleitet. Dies wird anhand unterschiedlicher Medienbeispiele (div. Publikationen, Trailer, Blogs, Online-Erscheinungen, neue Medientechniken, Filme etc.) sowie Typografen, Schriftgestalter, aktuelle Ausstellungsterminen, Typografie-Symposien, Typefoundries etc. thematisiert und verdeutlicht.

### *Selbstkompetenz*

Theorie und Konzeption werden im Seminar Typografie durch praktische Übungen,

Kurzreferate, Handouts und Präsentation von Ergebnissen umgesetzt. Die Studierenden lernen bei Gruppen- und Einzelkorrekturen sowie den Kurzreferaten über Typografie, Foundries, Schriftgestalter, Gestaltungsagenturen verbal zu kommunizieren und zu diskutieren. Das eigene Beurteilungsvermögen wird entwickelt und in der Praxis formal umgesetzt.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden lernen bei dem Modul Kritik über Arbeiten sachlich und kompetent zu formulieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Typografische Grundwissen aus dem ersten Semester

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
Studienarbeit,  
Hausarbeit, Abschlussprojekt, Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Wissen und Inhalt erfahren und verstehen, Übungen, Präsentieren, Beurteilen, Verbessern, Wissen in neuen Aufgaben einsetzen und anwenden

#### **Literatur**

- Schrift und Schreiben: Korger
- Schrift als Experiment: Blackwell
- Meister der Typographie: Tschichold
- Makro-Mikroästhetik Typografie: Kunz
- Typografie: Emil Ruder
- New Typographie Design: Fawcett-Tang
- Buchgestaltung in der Schweiz: Hochuli
- Type Team, Perfect Typeface Combinations: Seddon
- Read + Play: Designlabor Gutenberg
- Wie man's liest: Unger
-

# 205 Bewegtbild

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
205.1: Film und Video  
205.2: Schnitt: Bild und Ton

*Geplante Gruppengröße:*  
205.1: max. 35 Studierende  
205.2: max. 35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
205.1: 4 SWS  
205.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium*  
205.1: 100h/40h  
205.2: 50h/20h

*ECTS:*  
205.1: 4 ECTS  
205.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Knut Karger

*Lehrende*  
LBAs

## Lehrinhalte

Praktische und theoretische Einführung in die Kernbereiche der Technik, Filmtheorie & Gestaltung, Schnitt von Bild und Ton, sowie Konzeptentwicklung und Produktion bei Bewegtbildproduktionen. Anhand von Filmbeispielen werden Arbeitsweisen, Technik und Produktionsweisen erläutert. Ebenso die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Foto und Bewegtbild. Des Weiteren werden die unterschiedlichen Formen wie Animations-, Real- und experimentellem Film vorgestellt. Mittels eines semesterbegleitenden Projektes soll ein Bewusstsein für die Anforderungen und den Ablauf bei einer Bewegtbildproduktion von der Ideenfindung über die praktische Realisation bis zur finalen Montage geschaffen werden. Workflow, Workload und das Arbeiten in Teams mit spezifischer Aufgabenverteilung soll gefördert werden. Ebenso ein Gefühl für Aufwand, Zeitmanagement und Art der Umsetzung.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erwerben durch den Besuch der Lehrveranstaltung ein grundlegendes Verständnis für das Medium Film und Bewegtbild und die Verarbeitung des Materials im Schnitt von Bild und Ton. Sie erlangen Kenntnisse und Fertigkeiten in allen Produktionsschritten und deren praktischer Ausführung. Ebenfalls sind sie in der Lage mit technischem Equipment für die Erstellung von Bewegtbildproduktionen zu arbeiten. Sie erwerben eine theoretische Grundlage über das Wesen des Filmes, der praktischen Umsetzung von Filmkonzepten, sowie insbesondere der künstlerischen und technischen Verfahren der Bildgestaltung.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind auf dem Kenntnisstand, ein Bewegtbildprojekt in Bezug auf Arbeitsaufwand, Arbeitspensum und Wirtschaftlichkeit abwägen und vertreten zu können. Sie erwerben ein fundamentales Verständnis für Funktion und Zusammenspiel der verschiedenen theoretischen und praktischen Disziplinen im Bereich Bewegtbild und können diese anwenden.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden erlangen nach Besuch der Lehrveranstaltung im Allgemeinen die Fähigkeit und Bereitschaft, selbstständig, flexibel und verantwortlich zu handeln und die eigene Handlungsfähigkeit weiter

zu entwickeln. Durch Projektbesprechungen und Präsentationen ist es ihnen möglich ihre Arbeiten kritisch zu reflektieren und ggf. zu modifizieren.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden sind prinzipiell befähigt, Arbeiten im Team zu realisieren, diese fachspezifisch nach Kompetenz und Fachwissen zu delegieren und zu einem gemeinsamen Endergebnis zu formen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Grundlagen der Fotografie aus dem 1. Semester

*Verwendung des Moduls*  
Grundlagenpflichtmodul Studienrichtung  
FD

*Prüfungsform*  
Studienarbeit

*Lehrformen*  
seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Vorlesung, Projektunterricht mit Einzel-  
feedback, Gruppenbesprechung

#### **Literatur**

- Monaco, James - Film verstehen, ro ro Verlag
- Steinmetz, Rüdiger - Filme sehen lernen, Grundlagen der Filmästhetik, Verlag Zweitausendeins
- Steinmetz, Rüdiger - Licht, Farbe, Sound, Filme sehen lernen 2, Verlag Zweitausendeins
- Beil / Kühnel / Neuhaus - Studienhandbuch Filmanalyse, Verlag UTB
- Ottersbach, Beatrice + Schadt, Thomas - Filmlehren - Ein undogmatischer Leitfaden für Studierende, Verlag Bertz + Fischer
- Truffaut, Francois - Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, Verlag Heyne
- Bordwell, David - Visual Style in Cinema, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main 2001
- Baute, Michael und Pantenburg, Volker (Hrsg.), - Minutentexte - The Night of the Hunter, Brinkmann + Bose, Berlin 2006
- Tan, Shaun - The Arrival, Hodder Children's Books, Sydney 2006
- Raffaseder, Hannes - Audiodesign, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München 2002
-

# 206 Industriedesign Grundlagen

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
206.1: Industriedesign  
206.2: Interfacedesign

*Geplante Gruppengröße:*  
206.1: 30–35 Studierende  
206.2: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
206.1: 3SWS  
206.2: 3SWS

*Workload/Selbststudium:*  
206.1: 75h/30h  
206.2: 75h/30h

*ECTS:*  
206.1: 3 ECTS  
206.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Matthias Edler-Golla

*Lehrende:*  
Prof. Peter Naumann  
Prof. Matthias Edler-Golla

## Lehrinhalte

Die Schnittschnelle von Mensch & Maschine steht im Mittelpunkt des Aufgabenfeldes der Industriedesigner. Dabei spielt die Benutzerfreundlichkeit immer komplexerer Produktsysteme eine entscheidende Rolle. Vorallem die Einbeziehung haptischer wie auch visueller und akustischer Interfaces stellt eine zunehmende Herausforderung für die Ausbildung von Gestaltern dar. Um diese Entwicklung richtig einordnen zu können, ist das Basiswissen über die geschichtliche und methodische Entwicklung des Industriedesign unverzichtbar.

*206.1 Industrie Design*  
Einstieg in die geschichtliche Entwicklung des Industriedesigns und Kennenlernen der wichtigsten Designer auf diesem Feld. Mithilfe von Referaten erarbeiten sich die Studierenden ein umfangreiches Wissensrepertoire zu ihrem Studienfach. Im kritischen Diskurs werden die unterschiedlichen Dekaden und Strömungen des Industriedesigns erörtert, bewertet und reflektiert. Weiter wird die Methodik des Designprozesses untersucht und die Schritte von der Recherche, Nutzeranalyse, Ideenentwicklung und Entwurfskonzeption bis hin zur Umsetzung beleuchtet. Grundlegende Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Herstellungstechnik werden in ihrem Einfluss auf die Gestaltung einschätzbar.

## 206.2 Interface Design

Im Teilmodul „Interface Design“ werden die Grundlagen der Gestaltung von unterschiedlich komplexen Mensch-Maschinen-Schnittstellen mit einem Schwerpunkt auf „Graphical User Interfaces“ (GUI) bzw. „Natural User Interfaces“ (NUI) behandelt. In einem Schritt für Schritt Prozess wird den Studierenden der Weg von einfachen Paper-Prototyping über Wireframing bis hin zur detaillierten Ausgestaltung von Interfaces vermittelt. Dabei werden auch so wichtige Interface-Komponenten wie Icons, Bildschirmraster und -Typografie angeschnitten.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz

*206.1 Industrie Design*  
Die Studierenden werden befähigt unterschiedliche Ausprägungen des Industriedesigns zu bewerten und sich für die Vielfalt des Genres zu begeistern. Sie verfügen über einen historischen Kontext und sind in der Lage ihre Projektaufgabe mit aktuellen Entwicklungen und Strömungen zu reflektieren.

*206.2 Interface Design*  
Nach Abschluss des Moduls „Interface Design“ sind die Studierenden in der Lage, Interfaces digitaler Produkte zu konzipieren, via einfacher User-Tests auf ihre Verständlichkeit zu prüfen und so weit auszugestalten, dass diese von Software-Entwicklern übernommen werden können.

### Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage die grundlegenden, nutzerzentrierten Methoden der Analyse, Konzeption, Entwicklung und Gestaltung von Produkten einzusetzen. Darüber hinaus verstehen sie, was ein Minimal Viable Product ist und wie schon in einer sehr frühen Entwicklungsphase und mit geringen Aufwand aussagekräftige User Tests gemacht werden können.

### Selbstkompetenz

Die Studierenden lernen den Entwurfsprozess konzeptionell zu planen. Dabei

wird das Instrument der Recherche sowie der Reflexion intensiv eingesetzt. Darüber werden sie befähigt, Entscheidungen über den Verlauf des Entwurfsprozesses zu fällen. Sie lernen, in Bedienabläufen zu denken, die nicht immer linear ablaufen, sondern häufig eine vernetzte Struktur haben.

#### *Sozialkompetenz*

Sie lernen, sich Wissen anzueignen und dieses gemeinsam mit Kommilitonen zu diskutieren und zu bewerten. Dabei wird Toleranz gegenüber der Vielfalt gestalterischer Ausprägungen und subjektiver Bewertungen im Design vermittelt. Innerhalb der Übungseinheiten erarbeiten die Studierenden gemeinsam Lösungsansätze und testen diese mittels einfacher User Tests, die ebenfalls nur als Teamarbeit durchführbar sind.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“, Studienrichtung „ID“  
*Prüfungsform*

*206.1 Industrie Design:*  
Studienarbeit

*206.2 Interface Design:*  
Studienarbeit mit vereinfachter Benotung

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht; Vorlesungen und Übungen

*Lehrmethoden*  
- Projektunterricht mit Einzelfeedback  
- Projektorientiertes Lernen/Forschendes, experimentierendes Lernen

#### **Literatur**

*Teilmodul 206.1 Industrie Design*  
/

*Teilmodul 206.2 Interface Design*

- Scripte aus dem Kurs, frei zugänglich unter: <https://scripte.matthias-edler-golla.de/https://scripte.matthias-edler-golla.de/>
- SNYDER Carolyn: Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces; ISDN 978-1558608702
- COOPER Alan: About Face: The Essentials of Interaction Design; ISDN 978-1118766576
- RASKIN Jef: The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems; ISDN 0-201-37937-6
- GOODWIN Kim: Designing for the Digital Age; ISDN 0-470-22910-1
- BUXTON Bill: Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design; ISDN 0-123-74037-1
- KRUG Steve: Don't Make Me Think (Revisited); ISDN 0-321-96551-5
- KRUG Steve: Rocket Surgery Made Easy; ISDN 0321657292
- NORMAN Donald A.: The Design of Everyday Things; ISDN 0-465-06710-7
- GOTHELF Jeff: Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience; ISDN 1449311652
- William Lidwell: Universal Principles of Design, Revised and Updated; ISDN 978-1592535873
- CLARK Josh: Designing for Touch; ISDN 978-1-9375572-9-4

- SAFFER Dan: Microinteractions; ISDN 1491945923
- SPIES Marco: Branded Interactions: Creating the Digital Experience; ISDN 0500518173
- Online-Tutorials
- <https://sketchapp.com/learn/https://sketchapp.com/learn/>
-

# 207 Fotodesign

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
207.1: Fotodesign  
207.2: Bildlabor

*Geplante Gruppengröße:*  
207.1: 15–20 Studierende  
207.2: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
207.1: 4 SWS  
207.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
207.1: 100h/40h  
207.2: 50h/20h

*ECTS:*  
207.1: 4 ECTS  
207.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ralph Buchner

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Buchner  
LB Matthias Steuer

## Lehrinhalte

Für Kommunikationsdesigner typische fotografische Genres werden im Seminar erschlossen und in praktischen Arbeiten umgesetzt. Aufbauend auf die Lehrinhalte des Grundlagenkurses im ersten Semester liegt das Hauptaugenmerk hierbei auf der Lichtführung. Sowohl der Umgang mit Bildern im Layout, Fotografie als Mittel zur Kommunikation, als auch die Möglichkeiten eigener Foto-Produktionen werden im Kurs thematisiert.

Die praktischen Licht- und Aufnahme-Übungen finden in den Bereichen People/Portraitfotografie, Produktfotografie/Werbefotografie, Reprofotografie sowie experimentelle Aufnahme- und Labortechniken statt. Im analogen Labor wird tonwertrichtiges Vergrößern geübt und es werden unter anderem Chemogramme, Luminogramme und Fotogramme vorgestellt, als Möglichkeiten für unkonventionelle, eigenständige Bildfindungen neben der digitalen Fotografie.

Am Beispiel einer fotografisch umgesetzten Werbekampagne durchlaufen die Studierenden den kompletten Designprozess inklusive Ausarbeitung und Präsentation.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach dem Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage Lichtführung und Lichtregie in wichtigen fotografischen Genres wie Portrait-, Produkt-, und Repro-Fotografie wahrzunehmen, zu analysieren und mit Hilfe der Studio-Blitzanlage praktisch anzuwenden. Durch praktische Übungen sind sie befähigt, unterschiedliche fotografische Lichtqualitäten mit verschiedenen Lichtformern darzustellen und gestalterisch einzusetzen. Dabei lernen sie den Umgang mit Generatoren und Lampenköpfen ebenso wie mit Kompaktblitzgeräten, sowie mit Kamera- und Lichtstativen und der Studio-Hintergrundanlage. Durch das Erarbeiten unterschiedlicher Aufnahmesituationen bekommen sie Einblick in die technischen, ästhetischen und konzeptionellen Komponenten des Mediums Fotografie und steigern ihre fotografischen Ausdrucksmöglichkeiten. Durch die Übungen im Studio und im Labor wird fotografisches Qualitätsbewusstsein und Beurteilungsvermögen gesteigert, die Lust an der Gestaltung und am Experiment entfacht, sowie Begeisterung für fotografisches Arbeiten mit all seinen Facetten geweckt.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, Theorie und Praxis der fotografischen Lichtführung durch eigenständiges Erarbeiten von Lösungen zu erschließen. Die Studierenden wenden die Methode des Design

Thinking in deren wichtigsten Phasen an und lernen die konzeptionelle Vorgehensweise für angewandte Fotografie im Kommunikationsdesign. Durch experimentelles, exploratives Herangehen an fotografische Themen erweitern sie ihre visuelle Wahrnehmung. Die Präsentation der Ergebnisse vor der Gruppe fördert die Reflexion ihres Schaffensprozesses.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden werden befähigt, sich durch verschiedene fotografische Übungen eigenständig in ihrem fotografischen Schaffen zu organisieren, sowie eine eigene fotografische Handschrift in Ansätzen zu entwickeln. Sie lernen fachliche Kritik anzunehmen, zu geben und sich in die Bilderwelt anderer einzudenken. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten reflektieren und damit zielorientiert in entsprechenden Projekten einsetzen.

### *Sozialkompetenz*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, ihre Arbeitsergebnisse in der Gruppe zu präsentieren, Fachinhalte zu verbalisieren und Fachdiskussionen mit Peers führen zu können. Zwei größere Übungen des Kurses werden in Teams ausgeführt, die zum einen über einen längeren Zeitraum, zum anderen in kurzer Zeit unter Zeitdruck sich koordinieren und organisieren müssen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Der Kurs baut auf die Kenntnisse des Grundlagenkurses Fotografie im ersten Semester auf.

*Verwendung des Moduls*  
Fotografie ist neben Typografie, Film, Grafik und Illustration eine der tragenden Säulen des modernen Mediendesigns und findet in vielen anderen Modulen in den späteren Semestern, sowie im Beruf Verwendung.

*Prüfungsform*  
Studienarbeit,  
Hausarbeit, Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Nach einer theoretischen Einführung in das Thema Licht, welches aus der Sicht der Kunst, des Alltags und der Wissenschaft betrachtet wird, erfahren die Studierenden in einer Exkursion mit Workshop in der Pinakothek das Thema Licht in der Malerei als historisches Vorbild für die Lichtführung in Fotografie und Film. Im Fotostudio werden daraufhin technische und gestalterische Grundlagen für das Arbeiten mit Licht lebendig durch Vorführung und Übung vermittelt und die Studierenden damit für das Medium Fotografie begeistert.  
Einzelne Lehrinhalte werden fortlaufend im Rhythmus »lehren – üben – prüfen« vermittelt. Nach einem Dozentenvortrag

mit anschließender Diskussion folgt im Seminar meist eine praktische experimentelle Vorführung und die Übung mit den Studierenden. Eine daraus abgeleitete fotografische Themenstellung wird von den Studierenden selbständig ausgearbeitet und die Ergebnisse werden selbstreflektiert der Gruppe präsentiert und mit ihr diskutiert. So werden mehrere fotografische Genres mit dem Schwerpunkt Lichtführung lebendig und ganzheitlich vermittelt.

## Literatur

- Esen, Jacqueline (2013) Der große Fotokurs. Bonn: Galileo Press
- Neusüss, Floris (1990) Das Fotogramm in der Kunst des 20. Jahrhunderts. Köln: DuMont
- Barnes, Martin (2010) Shadow Catchers. camera-less photography. London: Merrell
- Pisculla, Christian, PDF/X und Colormangement 2016, (2016) Cleverprinting
- Rausch, Oliver (2016) Gestalten mit Licht und Schatten: Licht sehen und verstehen. dpunkt.verlag
- Large, Alex und Wood, Jane (1999) Moderne Produktfotografie. Konzeption, Inszenierung, Beleuchtung. München: Laterna Magica
-

# 208 Werbung

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
208.1: Produktfotografie  
208.2: Fachtechnologie I

*Geplante Gruppengröße:*  
208.1: 15–20 Studierende  
208.2: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
208.1: 4 SWS  
208.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
208.1: 100h/40h  
208.2: 50h/20h

*ECTS:*  
208.1: 4 ETCS  
208.2: 2 ETCS

*Modulverantwortlicher:*  
Renate Gress

*Lehrende:*  
Renate Gress  
Lehrbeauftragte/r

## Lehrinhalte

Praktische und theoretische Einführung in die werbliche Produktdarstellung mit unterschiedlichen digitalen Kamerasystemen und dem damit verbundenen Workflow beim Fotografieren und in der Postproduktion.  
Exemplarische Übungen unter besonderer Berücksichtigung von Form, Materialstrukturen, Farbe, Licht und Perspektive unter Zuhilfenahme von entsprechender Aufnahme- und Verarbeitungssoftware. Vertiefung und Erweiterung der digitalen Möglichkeiten in der Studiopraxis (z.B. Erreichung von größerer Tiefenschärfe oder Montage aus mehreren Belichtungen). Weiterführend Bewusstmachung und Sensibilisierung für den gesellschaftlichen Stellenwert von Werbefotografie an historischen und aktuellen Kampagnen. Reflexion von Werbefotografie als teamorientiertem, fotografisch-interdisziplinärem Prozess.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Durch den Besuch dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage, Gegenstände/Produkte unverzeichnet und realistisch darzustellen. Der digitale Workflow beginnend mit der digitalenameratechnik, über geeignete Aufnahmesoftware bis zur Datensicherung und deren Weiterverarbeitung befähigt sie, technisch qualitativ hochwertige Vorlagen in S/W und Farbe herzustellen.

Prämisse hierbei ist die formal-ästhetische Darstellung. Darauf aufbauend - durch die erweiterten Möglichkeiten der Digitaltechnik - ist die selbstständige, kreative Umsetzung in zielgruppenorientierte Auftragsarbeiten, die weit über die reproduktive Abbildung hinausgehen, zeitgenössische Strömungen aufnehmen und die persönliche Bildsprache der Studierenden widerspiegeln. Darüber hinaus lernen sie, Bildsprachen und Looks zu analysieren und auf ihre Arbeit anzuwenden.

### *Methodenkompetenz*

Durch die vielfältigen gemeinsamen exemplarischen Demonstrationen in Punktlichtführung, Unter- und Hintergrundgestaltung und experimentelle Aufbauten mit dem Dozenten im Studio sind die Studierenden selbst in der Lage, gezielt das geeignete Equipment und die passenden Lichtquellen auszuwählen, um sich eigenen Bildideen in Teamarbeit spielerisch zu nähern, zu verfeinern, zu hinterfragen

und auch wiederholen zu können. Wichtig hierbei ist die ständige Rückkopplung zu den Lehrenden und Mitstudierenden, die unterstützend auf den Arbeitsprozess ein- und mitwirken können.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden werden befähigt, eigenständig in logischen Schritten an die Aufgabenstellung heranzugehen: Recherche, Organisation der zu fotografierenden Produkte (Firmen, Leihgebühr, Leihdauer), Requisite, spezielle Unter-/Hintergründe und der benötigte Zeitraum im Fotostudio. Dadurch lernen sie, sich selbst besser einzuschätzen und mit dem vorgegebenen Zeitrahmen umzugehen. Weiterhin lernen sie durch die erweiterten Möglichkeiten der Digitaltechnologie experimentelle und kreative Lösungen herauszuarbeiten und somit ihren eigenen Stil voranzutreiben, zu entwickeln und zu vertreten.

### *Sozialkompetenz*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden, ihre Arbeiten im Hinblick auf technische Ausführung, Inhalt und Zielgruppenorientiertheit vor der Gruppe zu verbalisieren und zu vertreten. In der Diskussion über die eigene Arbeit werden die Präsentationsform, Sprache, Stehvermögen und Eigenreflexion gefördert, um somit für die spätere Arbeitswelt ein besseres Standing zu haben. Weiterhin lernen die Studierenden, dass die gestellten Themen im Hinblick auf Präzision, Qualität

und Schnelligkeit besser in Teamarbeit zu bewältigen sind.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Das Modul baut in Teilen auf die „Grundlagen der Fotografie“ des 1. Semesters Fotodesign auf.

*Verwendung des Moduls*  
Grundlage für alle fotografische Disziplinen der Studienrichtung Fotodesign.

*Prüfungsform*  
StA

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht und Übungen

*Lehrmethoden*  
Theorievorträge, Praxisdemonstrationen, gemeinsame praktische Übungen im Studio, Teamarbeit, Gruppengespräche

#### **Literatur**

- Hansen, Hans: Sachfotografie, Lars Müller Publishers, 2001
- Schuy, Eberhard: Objektfotografie im Detail, Addison-Wesley, 2010
- Eibelshäuser, Eib: Fotografische Lichtgestaltung, dpunkt.verlag, 2009
- Eibelshäuser, Eib: Fotografische Grundlagen, dpunkt.verlag, 2005
- selected views still life special, 2008
- stillife Album 01, contemporary german & international photography, Seltmann & Söhne, 2008
- BFF Jahrbücher
- ADC Jahrbücher
- aktueller Zeitschriftenmarkt: Lürzers Archiv, Form, Designers Digest
-

# 209 Modellbau

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
209.1: Modellbau Analog  
209.2: Modellbau Digital

*Geplante Gruppengröße:*  
209.1: 30 Studierende  
209.2: 30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
209.1: 3 SWS  
209.2: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
209.1: 75h/30h  
209.2: 75h/30h

*ECTS:*  
209.1: 3 ECTS  
209.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Florian Petri

*Lehrende*  
Prof. Florian Petri  
Werkstattleiter ID (Max Kronthaler, Marc Zimmerhackl, Stefan Hoffmann, Thomas Wolf)  
Lehrbeauftragter

## Lehrinhalte

Analoge und digitale Modelle unterstützen im Industriedesign die Überprüfung von Entwürfen auf ihre gestalterische Qualität und ermöglichen es diese analog oder digital zu kommunizieren.

*209.1 Modellbau analog*  
Im Teilmodul „Modellbau analog“ werden dreidimensionale Modelle unter Anwendung klassischer und neuer Fertigungsverfahren angefertigt. Es werden grundsätzliche Fähigkeiten vermittelt, die den Studierenden den Umgang mit den Maschinen und Werkzeugen der Werkstätten für Holz und Kunststoff, Metall sowie für neue Fertigungsverfahren ermöglichen. Innerhalb des Kurses wird ein kompletter Modellbauprozess abgebildet – von der Vorplanung des angestrebten Modells bis hin zu seiner effizienten Umsetzung. Neben dem Erlernen vielfältiger Methoden zur Anfertigung von dreidimensionalen Modellen erwerben die Studierenden fundiertes Wissen zum sicheren Umgang mit Maschinen und Gefahrstoffen sowie zu geeigneten Schutzmaßnahmen.

*209.2 Modellbau digital*  
Im Teilmodul „Modellbau digital“ werden die Grundlagen im Umgang mit der CAD-Software „Rhinoceros 3D“ gelegt, die zur Erstellung von digitalen Modellen dient. Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse im Erstellen und Modellieren von Linien, Flächen und Volumenkörpern. Die Studierenden sind

in der Lage die erstellten Daten für die verschiedensten Anwendungsbereiche zu nutzen. Das sind beispielsweise die Erstellung von Technischen Zeichnungen, die bei der Fertigung von Modellen, Mockups und Prototypen helfen, oder Renderings, die zur Präsentation der Arbeitsergebnisse genutzt werden. Ferner dienen die Daten zur Fertigung von Modellen in computer-gesteuerten Fertigungsverfahren und bilden die Grundlage, um bewegte Bilder in Form von Animationen zu erstellen.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage den Bau eines Modells systematisch zu planen und die geeigneten Maschinen, Modellbaumaterialien und –techniken auszuwählen. Sie können Modelle unter Einsatz geeigneter Modellbaumethoden in hoher Qualität umsetzen und die Qualität der erarbeiteten Modelle fachlich richtig einschätzen. Die Studierenden beherrschen zudem den sicheren Umgang mit den eingesetzten Maschinen und den entsprechenden Gefahrstoffen.

*Methodenkompetenz*  
Die Studierenden sind in der Lage eine Modellbauaufgabe eigenständig zu planen und mithilfe der richtigen Werkzeuge umzusetzen. Verschiedenste Modellbautechniken und –materialien können beurteilt, ausgewählt und angewendet sowie die Modellbauarbeit sicher durchgeführt werden. Die Studierenden sind befähigt mit den erworbenen Grundkenntnissen im Modellbau kreativ umzugehen, diese zu interpretieren und sich so neue oder weiterentwickelte Techniken des Modellbaus selbst zu erarbeiten.

*Selbstkompetenz*  
Die Studierenden sind in der Lage den Aufwand für die Erstellung eines Modells richtig einschätzen und realistische Zeitpläne für den Bau zu erstellen. Sie lernen ihre eigenen Fähigkeiten und Stärken

im Modellbau kennen und können so die Konzeption und Ausführung der Modelle nach diesen Fähigkeiten planen.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage mit technischem Fachpersonal zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Sie können einschätzen, ob eine Modellbauarbeit alleine bewältigt werden kann oder unter Zuhilfenahme weiterer Teammitglieder und/oder Spezialisten bessere Ergebnisse erzielt werden können. Die Studierenden sind in der Lage bei technischen Schwierigkeiten selbstständig oder mit geeigneten Ansprechpartnern konstruktiv nach Lösung eines Problems zu suchen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
StA: Abgabe der praktischen Übungen

*Lehrformen*  
Workshop

*Lehrmethoden*  
Anleitungen und praktische Übungen

#### **Literatur**

- Handout mit Literaturangaben
-

# 210 Zeichnen

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
210.1: Illustration  
210.2: Zeichensysteme

*Geplante Gruppengröße:*  
210.1: 30–35 Studierende  
210.2: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
210.1: 4 SWS  
210.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
210.1: 100h/40h  
210.2: 50h/20h

*ECTS:*  
210.1: 4 ECTS  
210.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Thomas Günther  
Prof. Béla Stetzer

*Lehrende:*  
Prof. Thomas Günther  
Prof. Béla Stetzer

## Lehrinhalte

*210. Zeichnen*  
Das Modul 210 Zeichnen legt die Grundlagen für die Fragestellungen, was Zeichen als Bilder und Bilder als Zeichen bedeuten, wo sie herkommen, was ihre Symbolkraft ausmacht und wofür sie zu nutzen sind. Themen sind sowohl die methodische Entwicklung von Zeichensystemen in einem breiten angewandten Spektrum des Kommunikationsdesigns als auch das Erzeugen und Bereitstellen von Bildern, analog wie digital, vereinfacht wie opulent, konzentriert wie ausufernd, zu einem erklärenden und illustrativen Ziel hin, inklusive der Möglichkeiten eines 'illustrative Brandings'. Beides immer in Verbindung mit Typographie, diversen Medien, diversen Präsentationsformen. Gesellschaftliche Notwendigkeiten werden in beiden Teilmodulen kritisch erörtert.

*210.1 Illustration*  
Das Teilmodul 210.1 Illustration (Zeichnen als Medium) vermittelt sinnlich und unmittelbar zwischen Sehen und Denken. Illustration ist die Schnittstelle zwischen Kunst und Design in allen Bereichen des Kommunikationsdesigns und schafft vielfältige Einsatzmöglichkeiten.  
- Vorgegebene Themenstellungen für ca. 4-8 Semesterarbeiten kommen aus einem Pool einiger dieser Bereiche: Plakat, Buch-/Musikcover, Verpackung, Bedienungsanleitung, Zeitschriften, Storytelling/Comic/Storyboard, GIF/Trickfilm, Characterdesign, Leitsysteme.

- Das Zeichnen aus der Beobachtung sowie das Zeichnen aus der Vorstellung zielen auf ein breites Zeichenrepertoire und eine differenzierte Bildsprache.
- Durchspielen unterschiedliche Auffassungen, Modi und Funktionen der Zeichnung.
- Verhandelt wird die Entwicklung von experimentellen Visualisierungs- und Gestaltungsstrategien als Grundlage für das Transportieren von Informationen sowie auf dem Aneignen von Kompetenzen im Visualisieren von komplexen Sachverhalten mittels der Entwicklung eigenständiger visueller Repertoires.
- Der Frage wird nachgegangen, wie Bilder entstehen und was sie aussagen können, der Bedeutung von Illustration und wo sie sich unterscheidet vom Kunstbild, was Symbolik, Codes, Inszenierung, Instrumentalisierung mit dem Betrachter anstellen.
- Alle Werkzeuge des Beobachtens, Aufzeichnens, Abbildens – Schreibzeug, Kameras, Tonaufzeichnungsgeräte etc. sind erlaubt und erwünscht. Nach dem Motto: kein Bild ist schlecht, wird bei einigen Übungen soviel Material wie möglich produziert.
- Serielles Arbeiten wird gefördert. Das Sammeln, die Auswahl sowie das Ordnen der Bilder ist ein wichtiger Teil der Arbeit.
- Spontaneität und Zufall spielen eine grosse Rolle in einem experimentellen Rahmen, absichtloses zweckfreies Ausprobieren wird begrüsst im Sinne eines unverzichtbaren Möglichkeitsraumes:

- „Spielen ist die Erkundung des Möglichen“ (Gerald Hüther).
- Beispiele aus der Design- und Kunstgeschichte und der aktuellen Kunstentwicklung aus einer umfangreichen Präsenzbeispielsammlung wird zu den Themen und Übungen hinzugezogen, individuell empfohlen und besprochen.
- Regelmässige und aktive Teilnahme am als Werkstatt- und Atelierbetrieb verstandenen Kurs ist vorausgesetzt.

*210.2 Zeichensysteme*  
Das Teilmodul 210.2 Zeichensysteme führt grundlegend ein in die methodische Entwicklung von Zeichensystemen (Signets, Wort-/Bildmarken, Logos, Pictogramme, Navigationszeichen) und verzahnt sich inhaltlich besonders mit dem Modul 306 Corporate Identity.  
- Visualität auf kompaktem Raum  
- Ideen/Vorgaben in Zeichensprache übersetzen  
- Wirkung von Zeichen  
- Zeichen und Typografie  
- Zeichen und Farbe  
- Vereinfachung und Reduktion  
- Arbeiten mit geometrischen Grundformen  
- dynamische Zeichensysteme  
- optische Phänomene  
- Steuerung des Entwurfs durch Änderung inhaltlicher Vorgaben  
- Zeichen- und Markenarchitektur  
- technische Realisierbarkeit  
- Optimierung der Entwurfs- und Arbeitsschnelligkeit  
- Präsentationsformen

- argumentative Haltung zum Entwurf

### **Kompetenzorientierte Lernziele**

#### *Fachkompetenz*

Die Studierenden erfahren und üben die Bildmittel bezüglich ihres Ausdrucks und der Aussage bis zur Beherrschung der Transferierung in aussagekräftige Narration. Sie entwickeln differenzierte Wahrnehmungs-, Ausdrucksfähigkeiten und Visualisierungsmöglichkeiten. Nach dem Besuch der Module können sie die Anwendung von Zeichen und Bildern für verschiedenste kommunikative Zwecke verstehen, entwerfen und eigenständig anwenden.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden verwenden eigenständig und aussagekräftig Bilder und Zeichensysteme, verargumentieren Betrachtern bzw. Kunden gegenüber konzeptionell nachvollziehbar die Lösungsansätze und verbinden beide Ebenen hierarchisch sinnvoll gewichtet mit Typographie nach angestrebter Bedeutung. In Illustration können sie in spielerischer Weise unterschiedliche Materialien erkunden. Sie loten kommunikative, konzeptuelle und sinnliche Potenziale der Zeichnung aus. Sie erlernen die Generierung von Bildideen in größtmöglicher Variationsbreite, sie testen den Spielraum für individuelle Interessenlagen experimentell aus. Sie beherrschen die Verbindung von Illustration mit Typographie, Photographie, audiovisuellen Medien und wenden sie zielgerichtet an. Sie verstehen und wenden prozesshaftes sowie konzeptionelles Ar-

beiten an. Sie können zu gestellten Anforderungen angemessene Recherche betreiben. Einen bewegten, unübersichtlichen Markt an kommerziellen Bildangeboten analysieren sie und orientieren sich darin.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden erproben die eigene gestalterisch-künstlerische Haltung und werden befähigt zu einer selbstständigen Ideen- und Formenwelt, deren Verwandtschaften und Herkunft sie kennengelernt haben und selbstbewusst vertreten können. Sie werden bestärkt in der Einsicht, dass Fehler Umwege sind, diese positiv zu sehen und als Teil des Gestaltungsprozesses zu begreifen. Mitführen des Skizzenbuches als antrainierte Gewohnheit zum Notieren und Beobachten wird erwartet. Die Studierenden sind so in der Lage, sich im übergrossen Angebot aller bild anbietenden Mitbewerber durch eine eigenständige Sicht ihrer Arbeitsweise und Erkenntnisse mit einer tragfähigen, verantwortungsvollen und seriösen Haltung zu behaupten.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden werden befähigt, eine kontextorientierte und zielgerichtete Sicht vorurteilsfrei möglich zu halten und ein Verständnis für die Bedürfnislage und die Anforderungen von Kunden als Betrachter heranzubilden. Sie üben auch die kritische Auseinandersetzung mit ihrem eigenen Werk und werden befähigt zur Präsentation und Dokumentation desselben. Durch die finale Umsetzung in

durchgängiger wie eigenständiger Bildsprache und die professionelle Konfektionierung z.B. im Medium Drucktechnik und im hauseigenen Printcenter werden Ergebnisse in Realbedingungen prüf- und einschätzbar. Betreffs Illustration wird die Mitarbeit an der Erstellung von Kleinauflagen zur Präsentation auf Messen in Eigenverantwortung angeregt.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Es sind keine fachlichen Voraussetzungen nötig.

#### *Verwendung des Moduls*

Bachelor-Studienrichtung Kommunikationsdesign, Grundlage für die spätere Auseinandersetzung mit Illustration, Bildverwendung und Corporate Design, Corporate Identity und Branding. Grundlagenfach für die nachfolgende Projektarbeit.

#### *Prüfungsform*

Studienarbeit. Hausarbeit, Präsentation, Dokumentation, Werkschauausstellung der Arbeiten

#### *Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

#### *Lehrmethoden*

Projektunterricht mit Einzelfeedback, Einzelarbeit, Entwurfsvorstellung vor den Kommilitonen, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten in beiden Teilmodulen.

Historische wie zeitgenössische Beispiele im Kontext Zeichen, Kontext Zeichnung. Kunst, Illustration, Bild- und Medienwissenschaft liegen aus, stehen zur Diskussion und dienen der Inspiration und der Kontextualisierung der eigenen Auseinandersetzung. Eigene zeichnerische Recherchen durch Selbststudium werden mittels immer mitgeführtem Skizzenbuch gefördert - die möglichst tägliche Zeichenpra-

xis stärkt die Sicherheit und Kompetenz beim Kommunizieren und Denken in Bildern (visual literacy) und stellt ein wichtiges Instrument für eigene künstlerische Praxis dar.

#### **Literatur**

*210.1: Es werden individuelle Empfehlungen gegeben. Spektrum:*

- Felix Scheinberger, „Mut zum Skizzenbuch“; Hermann Schmidt Mainz 2009
- Johannes Ceccelli, „Texte aus dem Atelier“; Hatje Cantz, Ostfildern 1997
- Karl Bohrmann, „Notizen 1972-1986“; Frankfurt am Main 1988 (vergriffen; private Kopie)
- Hugo Peters, „Äugel und der eingebildete Raum“, Ravensburger, Ravensburg 1972
- Hugo Peters, „Der Äugel. Die Kunst des räumlichen Zeichnens“, Leipzig 1994
- Franz Xaver Baier, „Der Raum“, Walther König, Köln 2000
- Brian O'Doherty, „Atelier und Galerie“, Merve, Berlin 2012
- Gottfried Boehm, „Spur und Gespür. Zur Archäologie der Zeichnung“ in „Wie Bilder Sinn erzeugen“, Berlin University Press, Berlin 2008
- Richard Williams, „The Animators Survival Kit. A Manual of Methods, Principles & Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators“, Faber & Faber, London/New York, 2003
- Peter Geimer, „Theorien der Fotografie zur Einführung“, Junius, Hamburg 2014
- Susan Sontag, „On Photography“, Penguin, London 2008
- John Berger, „Understanding a Photography“, Penguin, London 2013
- Henri Cartier-Bresson, „Auf der Suche nach dem rechten Augenblick“, Edition Pixis, München 2002
- Tomi Ungerer - Interviewfilm von Andreas Ammer, München 2007 (private DVD; nicht im Handel)
- Hannes Böhlinger: „einfach“, Merve, Berlin 2009
- Friedrich von Borries, „Weltentwerfen: Elne politische Designtheorie“, Merve, Berlin 2016
- Jana Milev, „Emergency Design“, Merve, Berlin 2011
- Nicolas Bourriaud, „Radikant“, Merve, Berlin 2009
- Paul Virilio, „Geschwindigkeit und Politik“, Merve, Berlin 2008
- Alain Badiou, „Versuch, die Jugend zu verderben“, Suhrkamp, Berlin 2016
- Wolf Schneider, „Deutsch für junge Profis“, Rowohlt, Berlin 2011
- Raymond Queneau, „Stilübungen“, Suhrkamp, Berlin 2016
- Georges Perec, „Träume sind Räume“, Diaphanes, Zürich 2013
- Wilhelm Genazino, „Das Bild des Autors ist der Roman des Lesers“, Kleinheinrich, Münster 1994
- Durs Grünbein, „Vom Stellenwert der Worte: Frankfurter Poetikvorlesung 2009“, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 2010
- Willberg/Forssman, „Lesetypografie“, Hermann Schmidt, Mainz 2005
- sowie umfangreiche Bestandsbibliothek (Bücher, Theorie, Bildbände/DVDs/Originalgraphiken zu Illustration/Kinderbuch/Comic & Kunst) Prof. Th. Günther

- <http://www.sgsm.eu><http://www.sgsm.eu>
- <http://www.albertina.at><http://www.albertina.at>
- <http://www.drawingcenter.org><http://www.drawingcenter.org>
- <https://www.societyillustrators.org><https://www.societyillustrators.org>
- <http://www.bdangouleme.com><http://www.bdangouleme.com>
- <http://www.bookfair.bolognafiere.it><http://www.bookfair.bolognafiere.it>
- <https://www.comic-salon.de><https://www.comic-salon.de>
- Webseite Zeichnung:[www.horrorvacui.de](http://www.horrorvacui.de)[www.horrorvacui.de](http://www.horrorvacui.de)(vorübergehend stillgelegt)

210.2:

- Logo / Evamy / Laurence King
- Logolicious! a tasty collection of the best logos from around the globe / Collins Design
- Logo design love, a guide to creating iconic brand identities / Berkeley, Calif / New Riders
- Wirklich gute Logos erklärt / Margo Chase / Stiebner
- Design matters / Stiebner
- Los Logos / Robert Klanten / Gestalten-Logo Modernism / Müller, Wiedemann / Taschen

# 211 Erweiterung und Vertiefung I

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2., 3., 4.  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
211: Erweiterung und Vertiefung I

*Geplante Gruppengröße:*  
211: 15–30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
211: 3, 4, 5 oder 6 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
211: 150h/105h, 150/90h, 150/75h,  
150/60h

*ECTS:*  
211: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ben Santo

*Lehrende:*  
Prof. Thomas Günther  
Prof. Dr. Othmar Wickenheiser  
Prof. Markus Frenzl  
Prof. Ben Santo  
N. N.

## Lehrinhalte

Die Erweiterungs- und Vertiefungs-Module sind ein wichtiger Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie fördern die Grundlagenausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designerinnen und Designern. Ab dem zweiten Semester können Studierende damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinärer ausrichten möchten. Die Module ›Erweiterung und Vertiefung‹ bieten jedes Semester frei wählbare Angebote an, die studienrichtungsunabhängig gewählt werden können. Die Module bieten so eine notwendige Flexibilisierung mit der Möglichkeit, auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche, inhaltliche oder formale Veränderungen einzugehen. Die Module können als Brücke zu einem (späteren) Projektunterricht fungieren, der auf bereits gelegte handwerkliche, technische, gestalterische oder inhaltliche Kompetenzen aufbauen muss. Sie können aber auch völlig unabhängig vom Projektunterricht angelegt werden. Auch wenn der Unterricht in den Modulen ›Erweiterung und Vertiefung‹ projekthaft konzipiert sein kann, sollte er auf keinen Fall in Konkurrenz zum Projektunterricht stehen, nicht mit dem Druck eines Projektes oder in Form eines „kleinen Projektes“ stattfinden: im Vordergrund steht die Auseinandersetzung mit Inhalten und das Erlernen von Prinzipien oder Fertigkeiten, nicht das Entwurfsergebnis.

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung handwerklicher, technischer, theoretischer oder wissenschaftlicher Fähigkeiten und Prinzipien
- Ggf. flankierender Unterricht zu Projektmodulen, für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind

## Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernziele sind je nach Lehrangebot unterschiedlich und werden durch das Semesterangebot im Web bekannt gegeben.

### *Fachkompetenz*

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

### *Methodenkompetenz*

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

### *Selbstkompetenz*

Die Wahl eines ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Moduls‹ benötigt Entscheidungskompetenz und fordert die Studierenden heraus, selbstbestimmt Themen zu wählen, die ihren Fähigkeiten und Neigungen entsprechen. So können Studierende die Kompetenz und die Bereitschaft entwickeln, die eigene Begabung, Motivation und Leistungsbereitschaft zu entfalten sowie ihre ›eigene Stimme‹ und Haltung im Studium zu finden.

### *Sozialkompetenz*

In den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppenspezifische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ der soziale Umgang mit homogenen Inter-

essengruppen geübt, die zwar sehr motivierend aber auch sehr anstrengend durch die Konkurrenzsituation sein können.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche haben keine Voraussetzungen, manche Seminare sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme des vorhergehenden ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modules.

*Verwendung des Moduls*  
Spezialisierung oder Generalisierung im Studiengang Design

*Prüfungsform*  
variabel

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Impulsvorträge, Projektorientiertes Lernen, Forschendes Lernen

#### **Literatur**

- wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben.
-

# 301 Designmanagement

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
301: Designmanagement

*Geplante Gruppengröße:*  
301: 25–30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
301: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
301: 75h/45h

*ECTS:*  
301: 3 ECTS

*Modulverantwortliche:*  
Prof. Marion Kießling

*Lehrende:*  
LB Alexandre Javier und LB Oliver Burger  
(FD)  
LB Lenz Lampertsdörfer (ID)  
LB Dr. Eunkyong Baek (KD)

## Lehrinhalte

Der Kurs bietet eine breite Übersicht über den Bereich Designmanagement, sowohl theoretisch als auch in unternehmerischen Bezügen. Er führt die Schlüsselthemen ein, die den Bereich beschreiben und untermauern. Themen, die das Designmanagement ausmachen und prägen, werden im Kurs hinterfragt und diskutiert. Beispiele hierfür sind Bezüge wie Gesellschaft, Regierung, Staatsbürgerschaft, Umwelt, Service, NGOs, Kultur, Religion. Der Kurs vermittelt eine Einführung in die grundlegenden Konzepte und Prinzipien, die das Management zu Team und Prozessen eines Designprojektes wissen muß. Dies wird durch eine Einführung zur historischen Entwicklung und dem Umfeld des Designmanagement im 20. und 21. Jh. ergänzt.

Die Lehrinhalte umfassen die folgenden Themen:

- Design: Prozeß, Team, Unternehmen
- Chancen, die das Design dem Unternehmen bietet
- Den Markt verstehen, die Bedürfnisse der Klienten und der Kunden kennen
- Gängige Marktanalysemethoden
- Eine Designstrategie einführen, vermitteln, sie zeitlich und örtlich ausdehnen, sie evaluieren und anpassen
- Den Einfluß des Design messen
- Designmanagement – Markenmanagement – Service Design

Im Unterricht und in der Semesteraufgaben haben die Studierenden die Gelegenheit, sich aktiv in die laufende Debatte in

der Disziplin Designmanagement einzubringen. An einem konkreten Firmenbeispiel könne sie ihr eigenes Verständnis der Synergie zwischen Theorie und Praxis des Designmanagement anwenden.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Im Verlauf des Kurses entwickeln die Studierenden ein Verständnis von Märkten und Unternehmen, in kleinen und regionalen bis hin zu globalem Umfeld. Zunehmend verstehen sie die Rolle des Designers in der Zusammenarbeit mit unterstützenden Firmen und handeln im Wissen um ökonomische Zusammenhänge.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, das Wissen um die gegenseitigen Einflüsse von Theorie und Praxis des Designmanagement anzuwenden.

### *Selbstkompetenz*

Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltung können die Studierenden selbständig ein Thema erarbeiten und in vorgegebener Zeit den Randbedingungen entsprechende, schriftliche Lösungen erarbeiten.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden verstehen die Geschichte und das Eingebundensein von Design und Designmanagement in weitere Kontexte.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
DS

*Prüfungsform*  
Studienarbeit

*Lehrmethoden*  
Projektorientiertes Lernen

**Literatur**

- Best, Kathryn: Design Management.  
AVA Academia, Lausanne 2006
-

# 302 Webdesign

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
302: Webdesign

*Geplante Gruppengröße:*  
302: max. 35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
302: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
302: 75h/45h

*ECTS:*  
302: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Matthias Edler-Golla

*Lehrende:*  
(KD)  
Prof. Matthias Edler-Golla (KD)  
LB Amadeus Stadler (ID)  
LB Fabian Glatzeder (FD)

## Lehrinhalte

Die Lehrveranstaltung „Webdesign“ vermittelt sowohl gestalterische wie technische Grundlagen. Innerhalb der Lehrveranstaltung wird den Studierenden ein Einblick in die aktuellen Front-End-Technologien (HTML&CSS, ansatzweise Javascript) des Webdesigns gegeben. Sie lernen das Erstellen semantisch korrekter HTML-Dokumente, die Verlinkung dieser untereinander, das Einbinden multimedialer Elemente sowie die medien- und benutzergerechte Gestaltung via CSS.

Die Inhalte dieser Lehrveranstaltung werden in einer Kombination aus Vorträgen und Übungseinheiten vermittelt. In den Vorträgen werden unterschiedliche Aspekte des Webdesigns (HTML5-DOM, Benutzerführung, Informations-Architektur, Responsive Webdesign, Usability & Accessibility, Konventionen & Mentale Modelle, CSS-Typografie, CSS-Positionierung, CSS-Interaktivität ...) angeschnitten, um dann in den Übungseinheiten von den Student\*innen selbst anhand von verschiedenen Übungsaufgaben erlernt zu werden.

Diese Übungsaufgaben bauen aufeinander auf und ermöglichen es den Kursteilnehmer\*innen am Ende des Kurses, selbstständig einfache bis mittelkomplexe Websites zu erstellen.

## Kompetenzorientierte Lernziele

zugrundeliegenden Technologien und Fachinhalte

### *Fachkompetenz*

Nach Abschluss des Moduls „Webdesign“ sind die Studierenden in der Lage, einfache bis mittelkomplexe Websites selbstständig zu erstellen und zu veröffentlichen. Der Umgang mit HTML/CSS-Source-Code und der dazu gehörigen Fach-Terminologie ist ihnen vertraut, so dass sie auch Arbeiten anderer Webdesigner\*innen kritisch untersuchen und bewerten können. Sie können sich und ihre eigenen Arbeiten mit einem eigenen Portfolio adäquat im WWW präsentieren;

### *Methodenkompetenz*

Anhand der gestellten Übungen haben sie gelernt, eine rein visuelle Darstellung einer Website in funktionierenden Code umzuwandeln. Die Grundlagen des Code-Schreibens und -Debuggings sind ihnen vertraut und befähigt sie, eigenständige Lösungen zur Darstellung von Informationen im Internet zu finden;

### *Selbstkompetenz*

Die Kursteilnehmer\*innen sind in der Lage, sich im ständig wandelnden Feld „Webdesign“ selbstständig neue Fachkompetenzen anzueignen („lebenslanges Lernen“).

### *Sozialkompetenz*

Innerhalb der Übungseinheiten helfen sich die Studierenden gegenseitig („peer teaching“); durch die dazugehörige Diskussion vertieft sich das Verständnis der

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Im Bachelor-Studiengang „Design“ in allen 3 Studienrichtungen (FD, ID, KD)

*Prüfungsform*  
(Abgabe der eigenen Portfolio-Website sowie diverser Übungen; Präsentation der eigenen Website)  
Studienarbeit

*Lehrformen*  
Vorlesungen und Übungen

*Lehrmethoden*  
- Projektunterricht mit Einzelfeedback  
- Projektorientiertes Lernen/Forschendes, experimentierendes Lernen

#### **Literatur**

- Scripte aus dem Kurs, frei zugänglich unter: <https://scripte.matthias-edler-golla.de/>
- MÜNZ, Stefan & GULL Clemens (2014): HTML5 Handbuch; ISBN 978-3645603454
- ZELDMAN, Jeffrey, MARCOTTE Ethan (2009): Designing with Web Standards; ASIN: B00LXNO9EG
- KRUG, Stephe (2014): Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability; ISBN 978-0321965516
- MEYER, Eric (2016): CSSCSS: The Definitive Guide; ISBN 978-1-4493-9319-9
- CLARKE, Andy (2015): Hardboiled Web Design; ISBN 978-3-945749-37-1
-

# 303 Reportage

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
303.1: Bildjournalismus  
303.2: Fotografiegeschichte

*Geplante Gruppengröße:*  
303.1: 30–35 Studierende  
303.2: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
303.1: 4 SWS  
303.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
303.1: 100h/40h  
303.2: 50h/20h

*ECTS:*  
303.1: 4 ECT  
303.2: 2 ECTS

*Modulverantwortliche/r:*  
Diplom-Designerin Renate Niebler

*Lehrende:*  
Dipl.-Des. Renate Niebler  
LB Rudolf Scheutle

## Lehrinhalte

Inhalt der Lehrveranstaltung ist es, das gegenwärtige und historische Zeitgeschehen in gesellschaftlichen und politischen Kontexten mit dem Medium der Fotografie in anschaulichen Zusammenhängen festzuhalten, wobei insbesondere Fragen nach der Authentizität von Bildern, sowie unterschiedliche Herangehens- und Sichtweisen, wie Augenzeugenschaft, Bestandsaufnahme, Erinnerungsarbeit, Spurensuche oder künstlerische Lesarten thematisiert und problematisiert werden. Voraussetzung einer solchen reflektierenden Arbeitsweise ist die umfassende Kenntnis von kunst- und fotohistorischen Zusammenhängen, Vorgehensweisen und Strategien in der Gegenwartsfotografie. Bildjournalistische Arbeit bedarf darüber hinaus immer auch der Kenntnis und Reflexion des Kontextes, in dem Reportagen publiziert werden.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Nach dem Besuch dieser Lehrveranstaltung sind die Studenten/Innen in der Lage, sowohl sozial- und kulturhistorische, als auch bildjournalistische Frage- und Aufgabenstellungen zu verorten, erfassen und zu erarbeiten, komplexe Themen selbst zu entwickeln und sich darin prozessorientiert zu bewegen. Den dazu erforderlichen fachspezifischen Kanon können sie anwenden, um die eigene fotografische Arbeit zu analysieren und zu präsentieren. Die fotografischen Arbeiten anderer Bildautoren/Innen können sie konstruktiv und sachbezogen erfassen und erläutern. Die Wahrnehmungssensibilität der Studenten/Innen wird gefördert und die ästhetisch-gestalterisch und handwerklich-technischen Fähigkeiten weiterentwickelt.

*Methodenkompetenz*  
Durch das selbständige Bearbeiten fotohistorischer und zeitgemäßer Aufgabenstellungen lernen die Studenten/Innen den methodischen Einsatz von Konzeption, Reflexion und problem- und zielorientiert zu arbeiten. Dabei wird insbesondere auf die Auswahl, der zu der jeweiligen Aufgabenstellung gehörenden Anzahl der Bilder, Wert gelegt. Sie lernen, an Regeln orientiert zu handeln, eine Präsentation ihrer Arbeitsergebnisse zu planen (Planungsfähigkeit), zu strukturieren (Analysefähigkeit) und im Team vorzutragen (Rhetorik).

*Selbstkompetenz*  
Die Studenten/Innen lernen sich inhaltlich und zeitlich zu organisieren (Selbst- und Zeitmanagement), Sachverhalte selbstständig zu analysieren und anwendungsorientiert auf die jeweiligen Aufgabenstellungen zu übertragen. Durch das Konzept der seminaristischen Zusammenarbeit entwickeln sie Eigeninitiative, Gelassenheit, Humor, die Fähigkeit mit Fehlern und Kritik umzugehen, Resilienz, Selbstdisziplin, Entschlossenheit und Selbstbestimmung.

*Sozialkompetenz*  
Die Lehrveranstaltung befähigt die Studenten/Innen dazu, die Fachinhalte entsprechend zu visualisieren, Diskussionen darüber mit den Kommilitonen/Innen zu führen und sich gegenseitig mit Empathie und Wertschätzung zu unterstützen. Durch Gruppenarbeit, Diskussionen und Präsentationen lernen sie die Unterschiedlichkeit jedes Einzelnen in der Gruppe kennen, diese zu tolerieren und eine ihren Kompetenzen entsprechende Rolle einzunehmen. Sie lernen situationsadäquat auf Probleme und Widerstände fair zu reagieren und sich, zur Lösung derselben, mit dem/der Dozenten/In, den Kommilitonen/Innen auszutauschen oder sich entsprechender Medien zu bedienen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Grundlagenfach für alle nachfolgenden  
Kurse

*Prüfungsform*  
StA

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht, Übung

*Lehrmethoden*  
Projektunterricht, Gruppenarbeit, Dis-  
kussionsvorträge mit Fragestellungen zu  
aktuellen gesellschaftspolitischen Ereig-  
nissen

#### **Literatur**

- Lars Bauernschmitt, Michael Ebert  
: Handbuch des Fotojournalismus.  
dpunkt, Heidelberg 2015
- Rolf Sachsse: Bildjournalismus heute  
(Reihe Journalistische Praxis), List, Mün-  
chen 2003
- Anton Holzer: Rasende Reporter. Eine  
Kulturgeschichte des Fotojournalismus.  
Primus, Darmstadt 2014
- Elke Grittmann, Irene Neverla, Ilona  
Ammanno (Hrsg.): Global, lokal, digital  
– Fotojournalismus heute. Herbert von  
Halem Verlag, Köln 2008
- Wolfgang Pensold: Eine Geschichte des  
Fotojournalismus, Springer, Wiesbaden  
2015
- Peter Geimer, Theorien der Fotografie.  
Zur Einführung, Hamburg 2009;
- Jens Jäger, Fotografie und Geschichte,  
Frankfurt/M. 2009;
- Liz Wells, Hg., Photography – A Critical  
Introduction, 4. Aufl., New York 2009.

# 304 Ergonomie

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltungen:*  
304: Ergonomie

*Geplante Gruppengröße:*  
304: 20–30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
304: 4 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
304: 75h/15h

*ECTS:*  
304: 3 ECTS

*Modulverantwortliche:*  
Prof. Marion Kießling

*Lehrende:*  
Prof. Marion Kießling

## Lehrinhalte

Im Teilmodul 304.Ergonomie wird ein Verständnis für die Struktur, die Fähigkeiten und Beschränkungen des menschlichen Körpers geweckt, sowie Wissen um ergonomische Prinzipien und Methoden vermittelt.

Die Lehrinhalte umfassen die folgenden Themen:

- Begriff und Disziplin Ergonomie;
- Anthropometrie (Variationsparameter und körperliche Eigenschaften der Nutzer, Perzentilierung, Reichweiten, Greifräume, Sehräume, Darstellung bzw. Ermittlung der Daten);
- Physiologie (biomechanische Grundlagen des menschlichen Körpers);
- Anwendung in Produkten (Gestaltung eines niederkomplexen Produktes unter ergonomischen Gesichtspunkten).

Die Themen werden durch Anwendungsbeispiele erläutert und in Referaten der Teilnehmer vertieft. Eine ergonomische Analyse eines bestehenden Produktes übt die Anwendung ergonomischer Kriterien und Begriffe wie auch den Perspektivwechsel zum Erleben des Nutzers (User Experience).

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, ergonomische Kriterien aufzustellen und selbständig auf Produkte bzw. deren Nutzung anzuwenden und diese ergonomische Beurteilung auch fachsprachlich kompetent zu vermitteln.

Durch die Anwendung der Lehrinhalte auf eigene Gestaltungsbemühungen und auf bestehende Produkte wird zudem eine Sensibilität für die ergonomische Qualität eines Produktes entwickelt.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, die vermittelten Inhalte selbständig vorab in ihre Briefings aufzunehmen bzw. auf eigene Designentwürfe anzuwenden und ihre Gestaltungslösungen u. a. mit ergonomischer Fachterminologie zu beschreiben. Sind Daten zur ergonomischen Auslegung eines spezifischen Produktes nicht zugänglich, können sie einfache Verfahren entwickeln, diese Daten zu ermitteln.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, die spezifischen Fähigkeiten und Eigenschaften der Nutzer ihrer Produkte nachzuvollziehen. Ihre gesteigerte Aufmerksamkeit für ergonomische und gestalterische Unstimmigkeiten beeinflusst die Qualität der eigenen Produktentwicklungen. Das Rüstzeug umfaßt die Fähigkeit, ergonomische Kriterien auch bei zukünftigen, noch nicht

existierenden Produkten und Technologien anzuwenden.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden nehmen die Perspektive der Nutzer ein und verstehen, daß diese Nutzer häufig andere Bedürfnisse als sie selbst haben. Durch den Perspektivwechsel werden sie in die Lage versetzt, Objekteigenschaften so zu optimieren, daß diese Produkte auch für andere Nutzergruppen attraktiv werden.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
DS / ID

*Prüfungsform*  
Klausur

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht, Exkursionen

*Lehrmethoden*  
Projektorientiertes Lernen/forschendes Lernen im Wechsel mit kurzen Abfragen, eigenen Darstellungen der Inhalte, der Umsetzung der erarbeiteten Kriterien in einem eigenen Entwurf (Übungsentwurf)

#### **Literatur**

- Handouts
- Bubb, Heiner, Bengler, Klaus, Grünen, Rainer E. und Vollrath, Mark: Automobi-  
lergonomie.
- Wiesbaden, Springer Fachmedien 2015
- Bullinger, Hans-Jörg: Ergonomie – Pro-  
dukt- und Arbeitsplatzgestaltung.
- Stuttgart, Teubner 1994
- Neufert, Ernst: Bauentwurfslehre –  
Grundlagen, Normen, Vorschriften über  
Anlage, Bau, Gestaltung, Raumbedarf,  
Raumbeziehungen, Maße für Gebäude,  
Räume, Einrichtungen, Geräte mit dem  
Menschen als Maß und Ziel. Braun-  
schweig, Vieweg 2000
- Pheasant, Stephen: Bodyspace – Ergo-  
nomics and the Design of Work. London,  
Taylor & Francis 2005
- Sanders, Mark S. und McCormick, Ernest  
J.: Human Factors in Engineering and  
Design. New York, McGraw Hill 1993
- Schmauder, Martin und Spanner-Ulmer,  
Birgit: Ergonomie – Grundlagen zur In-  
teraktion von Mensch, Technik und Or-  
ganisation. München, Carl Hanser 2014
- Schmidtke, Heinz: Lehrbuch der Ergono-  
mie. München, Carl Hanser 1993
- Tilley, Alvin R. und Henry Dreyfuss Asso-  
ciates: The Measure of Man & Woman  
– Human Factors in Design. New York,  
John Wiley & Sons 2002
- DIN 33402 – Körpermaße des Menschen
- DIN EN ISO 15536 – Computer-Manikins  
und Körperumriß-Schablonen
-

# 305 3D-Animation

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
305: 3D Animation

*Geplante Gruppengröße:*  
305: 30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
305: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
305: 75h/35h

*ECTS:*  
305: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Peter Naumann

*Lehrende:*  
Lehrbeauftragter

## Lehrinhalte

Die Visualisierung von digital modellierten Designentwürfen mithilfe des Mediums Film wird erlernt. Als Basis dient das Teilmodul "Modellbau digital" aus dem zweiten Semester. Anhand von Beispielen werden zuerst die unterschiedlichen Möglichkeiten der Animation von Objekten erläutert und in der Gruppe diskutiert. Weiter werden die Grundlagen der Render- und Animationssoftware KeyShot gelegt. Die Studierenden werden in die Lage versetzt ihre selbst erstellten Daten für die unterschiedlichsten Sachverhalte und Prozesse verständlich zu visualisieren. Sie entwickeln die Fähigkeit zur Synthese verschiedener Aspekte der eigenen Gestaltungslösungen im dreidimensionalen Raum kritisch zu reflektieren und zu bewerten. Damit werden auch die diskursiven Fähigkeiten weiterentwickelt.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Teilnahme an der Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden die Animation von 3D Modellen systematisch zu konzipieren, zu planen und umzusetzen. Sie können die Qualität der entstehenden filmischen Ergebnisse qualitativ einschätzen und kritisch reflektieren. Die dafür benötigten digitalen Werkzeuge werden erlernt und eingeübt. Großer Wert wird auf den sinnvollen Einsatz der Mittel gelegt um emotionalisierende, erklärende und technische Aspekte bewusst einzusetzen.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden werden in die Lage versetzt eine Animationsaufgabe eigenständig zu planen und mithilfe der richtigen Werkzeuge auszuführen. Sie werden befähigt mit den erworbenen Grundkenntnissen kreativ umzugehen, diese zu interpretieren und sich so neue und weiterführende Techniken der 3D Animation selbst zu erarbeiten. Die erlernten Methoden sind weitgehend Programm unabhängig und können jederzeit auf die sich weiterentwickelnde Softwareumgebung übertragen werden.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden werden in die Lage versetzt, den Aufwand für die Ausführung einer 3D Animation richtig einzuschätzen und den Zeitaufwand korrekt einzuschätzen. Sie lernen Ideen auszuprobieren und

zu verfolgen, aber auch mit Rückschlägen umzugehen und aus Fehlern zu lernen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden lernen, ihre selbst erarbeiteten Animationen zielgruppengerecht und anschaulich zu präsentieren, zu erklären und zu demonstrieren. Sie können einschätzen, ob der Aufwand alleine bewältigt oder unter die Unterstützung weiterer Teammitglieder oder Spezialisten erfordert. Bei technischen Schwierigkeiten soll selbstständig und konstruktiv nach Problemlösungen gesucht werden.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen* **Literatur**  
Teilnahme am Modul 209 Modellbau

/

*Verwendung des Moduls*  
Grundlage für weiterführende Projekte

*Prüfungsform*  
Abgabe Semesterarbeit und Präsentation

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Projektorientiertes Lernen

# 306 Corporate Identity

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
306.1: Vernetzte Systeme  
306.2: Branding

*Geplante Gruppengröße:*  
306.1: 30–70 Studierende  
306.2: 30–70 Studierende

*Präsenzzeit:*  
306.1: 4SWS  
306.2: 2SWS

*Workload/Selbststudium:*  
306.1: 100h/40h  
306.2: 50h/20h

*ECTS:*  
306.1: 4ECTS  
306.2: 2ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Béla Stetzer

*Lehrende:*  
Prof. Béla Stetzer

## Lehrinhalte

Das Modul Corporate Identity vermittelt auf der einen Seite die grundlegenden praktischen Herangehensweisen der vernetzten Gestaltung, wie z.B. der Gestaltung medienübergreifender Unternehmensidentitäten und führt andererseits theoretisch ein in die historische Entwicklung des Brand-Designs und der gängigen Markenentwicklungsmethodiken. Die Teilmodule 306.1 Vernetzte Systeme 301.2 Branding ergänzen sich inhaltlich.

### *306.1 Vernetzte Systeme*

Im Rahmen dieses Teilmoduls werden u.a. folgende Themen, ihre Kombinationsmöglichkeiten und ihr strategisches Potential behandelt:

- formale Parameter wie Form, Fläche, Farbe, Bildsprache, Typografie...
- sensorische Parameter wie Sehen, Fühlen, Riechen, Schmecken
- mediale Kanäle/Touchpoints
- Raum und Licht
- Übersetzung von Idee und Konzept in formale Sprache
- medienübergreifende Herangehensweise
- systematische Gestaltung und gestalterische Systeme
- Denken in Serien/Kombinationen/Variationen

Das Modul wird begleitet von Vorträgen externer Referenten und Besuchen bei Agenturen mit unterschiedlichen Spezialisierungen im Bereich des Themenfeldes Corporate Identity.

Recherche, Kurzvorträge und eine praktische Arbeit der Studierenden runden das Modul ab.

### *306.2 Branding*

In diesem Teilmodul werden die grundlegenden Fragen des Themas Branding theoretisch und anhand von Beispielen aus der Praxis vermittelt.

Im Rahmen der Veranstaltung werden folgende Teilaspekte des Brandings beleuchtet: Historische Entwicklung/Herleitung/Tendenzen/Ausblick, Recherche, Briefing, Teamkonstellation, Planung, Arten des Workflow, die klassischen Projektphasen: Analyse/Strategie/Idee/Umsetzung/Betrieb, Prozess- und Planungstools, Best Practice.

Das Modul wird begleitet von Vorträgen externer Referenten und Besuchen bei Agenturen unterschiedlicher Brandingkompetenzen.

Recherche, Kurzvorträge und eine praktische Arbeit der Studierenden runden das Modul ab.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

#### *306.1 Vernetzte Systeme:*

Nach dem Besuch des Teilmoduls sind die Studierenden für das strategische Potenzial im Einsatz bzw. in der Kombinatorik von Gestaltungsparametern sensibilisiert, verstehen Gestaltungselemente bewusst und zielgerichtet einzusetzen und mit gestalterischen Mitteln steuernd auf den eigenen Entwurfsprozess einzuwirken.

#### *306.2 Branding:*

Nach dem Besuch des Moduls sind die Studierenden in die Grundlagen des Themas Branding eingeführt. Sie verstehen die Unterschiede von CD/CI/Branding, sind in Fachterminologie, Brandingprozesse und -tools eingeführt und können diese selbstständig auf eigene Projekte anwenden.

### *Methodenkompetenz*

#### *306.1 Vernetzte Systeme:*

Die Studierenden sind in der Lage Kommunikationsdesign unter objektiven Gesichtspunkten zu analysieren, zu planen und anzuwenden. Die Studierenden haben ein Verständnis für medienübergreifende Lösungsfindung entwickelt und sich darüber hinaus eine methodisch geprägte Herangehensweise angeeignet.

### 306.2 Branding:

Die Studierenden sind in der Lage komplexe Brandingabläufe und deren Relevanz zu verstehen und wiederzugeben. Sie haben ihren Wortschatz um die Fachterminologie des Branding erweitert und zentrale Brandingtools kennengelernt die sie nun selbständig in Ihrer praktischen Arbeit anwenden können. Sie haben ein Verständnis entwickelt für die individuelle Ausprägung des Brandingbegriffs im Zusammenspiel mit den unterschiedlichen Designdisziplinen.

### Selbstkompetenz

#### 306.1 Vernetzte Systeme:

Die Studierenden werden befähigt ihre Aufgaben und Ideen reflektiert wie auch zielorientiert unter professionalisierten Rahmenbedingungen umzusetzen, darüber hinaus aber auch ihre ganz persönlichen Begabungen zu kanalisieren und eigenständig auszubauen.

#### 306.2 Branding:

Die Studierenden werden befähigt kompetent mit der Historie, den Begrifflichkeiten und den Methodiken der Markenentwicklung umzugehen. Recherchearbeit, Kurzvorträge und die Auseinandersetzung mit externen Spezialisten schaffen Praxisbezug und erweitern den Horizont.

### Sozialkompetenz

#### 306.1. Vernetzte Systeme:

Die Studierenden sind in der Lage ihren Entwurfsprozess gestalterisch kompetent umzusetzen und inhaltlich argumentativ bei entsprechenden Fachdiskussionen zu vertreten.

#### 306.2 Branding:

Die Arbeit in Teams und der Besuch externer Referenten erdet die Theorie und schafft die Möglichkeit sich inhaltlich aktiv einzubringen. Das Abschlußprojekt bündelt die Arbeit der Kommilitonen und macht die Recherchearbeit allen Modulbeteiligten in gedruckter Form zugänglich.

### Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Basiskonntnisse von Gestaltungsprogrammen und über technische Umsetzungsmöglichkeiten sind hilfreich.

### Verwendung des Moduls

Bachelor-Studienrichtung Kommunikationsdesign, Grundlage für die spätere Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen im Corporate Design, Brand Design und in der Corporate Identity.

### Prüfungsform

#### 306.1 Vernetzte Systeme:

Studienarbeit, Hausarbeit, Präsentation, Dokumentation

### 306.2 Branding:

Studienarbeit mit vereinfachter Benotung. Teilnahme an Hausarbeit, Kurzvorträgen, Exkursionen

### Lehrformen

Seminaristischer Unterricht, Projektseminar, Problemorientiertes Lernen, Vorlesung

### Lehrmethoden

#### 306.1 Vernetzte Systeme:

Einführungsvorlesung, Gruppen- oder Einzelarbeit, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten, Exkursion, Externe Referenten.

#### 306.2 Branding:

Vorlesung, Gruppenarbeit an Abschlußprojekt, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten, Exkursion, Externe Referenten

### Literatur

#### 306.1 Vernetzte Systeme

- Introducing: Culture Identities/Robert Klanten/Gestalten
- Corporate Architecture/Messedat/av-edition
- Serialize/Robert Klanten/Gestalten
- Dynamic Identities/Irene van Nees/BIS Publishers
- Colour Mania/viction:ary
- Grid Systems/Josef Müller-Brockmann/Niggli

- When Space meets Art, when Art meets Space/Victor Che-ung/Index Book
- Manuals 1/Tony Brook, Adrian Shaughnessy, Sarah Schrauwen/uniteditions
- Absolute Stationary Design/Gingko Press
- und weiteres projektbezogenes Anschauungsmaterial

#### 306.2 Branding

- Understanding Branding/Daniela Hensel/stiebner
- Branding to go/Thorsten Greinus/stiebner
- Brandet Interactions/Marco Spies/Hermann Schmidt Mainz
- Branding in five and a half Steps/Michael Johnson/Thames & Hudson
- Creating a Brand Identity/Catharine Slade-Brooking/Laurende King
- Brand Identity now!/Julius Wiedemann/Taschen
- Design als Unternehmensstrategie/Peter Vetter/DDC
- Von Marken und Menschen/Andreas Freitag/Hermann Schmidt Mainz
- To Do: Die neue Rolle der Gestaltung.../Florian Pfeffer/Hermann Schmidt Mainz

# 307 Projekt I

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 3  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
307: Projekt I

*Geplante Gruppengröße:*  
307: 10–25 Studierende

*Präsenzzeit:*  
307: 8 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
307: 300h/180h

*ECTS:*  
307: 12 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Markus Frenzl

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer, Prof. Ralph Buchner, Prof. Suzan Cigirac, Prof. Xuyen Dam, Hans Deumling, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Renate Gress, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Marion Kießling, Prof. Peter Naumann, Renate Niebler, Prof. Florian Petri, Prof. Ben Santo, Prof. Belá Stetzer, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

## Lehrinhalte

Der Projektunterricht ist zentraler Bestandteil[des Lehrkonzepts der Fakultät für Design (Vorschlag Ben)] . Die Studierenden lernen dabei, im Team an konkreten Aufgabenstellungen zu arbeiten. Sie lernen den kompletten Entwurfsprozess von Aufgabenstellung/Briefing bis zur Präsentation der eigenen Entwürfe kennen. Je nach Projektangebot reichen die Themen und Schwerpunktsetzungen dabei von freien, künstlerisch oder experimentell-forschenden Projekten, über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte, bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses. Sie können Aufgabenstellungen in eigene Entwurfsansätze umsetzen und eine eigenständige Haltung dazu entwickeln. Je nach Projektangebot haben sie sich in fachspezifische Themen eingearbeitet und darüber hinaus Einblicke in die Zusammenarbeit mit Auftraggebern/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Anforderungen und Nutzergruppen zu berücksichtigen und ein Gefühl für Projektablauf und Zeitmanagement zu entwickeln. Sie haben verschiedene Kreativitätstechniken auf eine konkrete Entwurfsaufgabe angewandt. Sie haben das Präsentieren vor Auftraggebern und Team geübt.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden haben während der Projektarbeit gelernt, ihren Arbeitsprozess und ihre gestalterische Haltung hinsichtlich realer Aufgaben zu reflektieren, die eigenen Ansätze kritisch zu überprüfen und ihre spezifischen Kompetenzen ins Team einzubringen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auf-

traggebern umzugehen, professionell aufzutreten und fachlich kompetent zu agieren. Sie können ihre Rolle im Team reflektieren und ggf. interdisziplinär mit anderen Studierenden zusammenarbeiten. Bei der Projektteilnahme in höheren Semestern haben die Studierenden darüber hinaus gelernt, erworbene Kompetenzen an niedrigere Semester weiterzugeben und Führungsaufgaben im Team zu übernehmen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums. Zulassung zum Projekt gemäß Projektwahlverfahren und Zustimmung des Lehrenden (hier zum Teil Bewerbung für die Projektteilnahme durch kurze Motivationsschreiben der Studierenden)

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
Projektarbeit

*Lehrformen*  
Projektbetreuung  
Je nach Projektangebot zusätzlich: Vorlesung/Exkursion/Workshop etc.

*Lehrmethoden*  
Projektarbeit/Ggf. Teamteaching/Forschendes Lernen

**Literatur**

- je nach Projektangebot.  
-

# 308 Erweiterung und Vertiefung II

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2., 3., 4., 5., 6.  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
308: Erweiterung und Vertiefung II

*Geplante Gruppengröße:*  
308: 15–30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
308: 3, 4, 5 oder 6 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
308: 150h/105h, 150h/90h, 150h/75h,  
150h/60h

*ECTS:*  
308: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ben Santo

*Lehrende:*  
Prof. Thomas Günther  
Prof. Dr. Othmar Wickenheiser  
Prof. Markus Frenzl  
Prof. Ben Santo  
N. N.

## Lehrinhalte

Die Erweiterungs- und Vertiefungs-Module sind ein wichtiger Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie fördern die Grundlagenausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designerinnen und Designern. Angefangen im zweiten Semester können Studierende bei einem unterschiedlichen Angebot entscheiden ob sie eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich eher interdisziplinärer ausrichten. Die ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Module‹ bieten jedes Semester frei wählbare Angebote aus den Studienrichtungen an, die Studienrichtungsunabhängig gewählt werden können. Diese Module bieten nun eine notwendige Flexibilisierung mit der Möglichkeit auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche oder formale Entwicklungen einzugehen. Diese Module fungieren als inhaltliche Brücke zu einem Projektunterricht, der auf bereits gelegte handwerkliche, technische, gestalterische oder inhaltliche Kompetenzen aufbauen muss.

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung von handwerklichen und technischen Fähigkeiten
- Flankierender Unterricht zu Projektmodulen für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind

## Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernziele sind je nach Lehrangebot unterschiedlich und werden durch das Semesterangebot im Web bekannt gegeben.

*Fachkompetenz*  
Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

*Methodenkompetenz*  
Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

*Selbstkompetenz*  
Die Wahl eines ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Module‹ benötigt Entscheidungskompetenz und fordert die Studierenden heraus selbstbestimmt Themen zu wählen die ihren Fähigkeiten und Neigungen entsprechen. So können Studierende die Kompetenz und die Bereitschaft entwickeln die eigene Begabung, Motivation und Leistungsbereitschaft zu entfalten sowie ihre ›Eigene Stimme‹ und Haltung im Studium finden.

*Sozialkompetenz*  
In den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppenspezifische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ der soziale Umgang mit homogenen Inter-

essengruppen geübt, die zwar sehr motivierend aber auch sehr anstrengend durch die Konkurrenzsituation sein können.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche haben keine Voraussetzungen, manche Seminare sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme des vorhergehenden ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modules.

*Verwendung des Moduls*

Spezialisierung oder Generalisierung im Studiengang Design

*Prüfungsform*

Variabel

*Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*

Impulsvorträge, Projektorientiertes Lernen, Forschendes Lernen

**Literatur**

- wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben.

-

# 401 Gesellschaftliche Grundlagen des Designs

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 4  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Geplante Gruppengröße:*  
401.1: ca. 100 Studierende  
401.2: ca. 100 Studierende / Seminar: ca. 35 Studierende

*Lehrveranstaltung:*  
401.1: Kunst- und Designgeschichte  
401.2: Design im Gesellschaftlichen Kontext

*Präsenzzeit:*  
401.1: 2 SWS  
401.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
401.1: 75h/45h  
401.2: 75h/45h

*ECTS:*  
401.1: 3 ECTS  
401.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Markus Frenzl

*Lehrende:*  
Prof. Markus Frenzl  
LB Rudolf Scheutle

## Lehrinhalte

Bereits in den ersten drei Studiensemestern werden designhistorische Grundlagenkenntnisse im Modul Gestaltungstheorie (sowie ggf. in weiteren Fächern z. B. im Modul Erweiterung und Vertiefung) begleitend oder exemplarisch vermittelt. Im Teilmodul „Kunst- und Designgeschichte“ werden die historischen Wurzeln des Designs und seine ästhetischen Bezüge nun tiefer gehend vermittelt – von der Industrialisierung bis in die jüngere Vergangenheit – und in einen größeren historischen und gesellschaftlichen Zusammenhang gestellt.

Im Teilmodul „Design im gesellschaftlichen Kontext“ werden daran anknüpfend aktuelle Entwicklungen im Design als Ausdruck gesellschaftlicher Entwicklungen aufgegriffen und dienen als Ausgangspunkt für eine eigenständige Reflexion der Studierenden in Form einer ersten umfassenderen wissenschaftlichen Hausarbeit. Dazu wird ein übergeordnetes kulturelles, soziales oder ästhetisches Phänomen ausgewählt, zu dem die Studierenden aus den unterschiedlichen Studienrichtungen eigene Schwerpunktthemen entwickeln, in Form eines Kurzvortrages vor der Gruppe darstellen und schließlich in einer Hausarbeit behandeln.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltungen kennen die Studierenden die wichtigsten Eckpunkte der Designgeschichte und sind in der Lage sie in den historischen Zusammenhängen zu verstehen, vor dem jeweiligen historischen Hintergrund zu analysieren und zu beurteilen. Sie können diese Kenntnisse auf aktuelle Entwicklungen in der Designwelt übertragen und diese in Bezug auf aktuelle gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen beurteilen und eine eigenständige Position dazu zu entwickeln.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, sich mit designhistorischen Fragestellungen auseinanderzusetzen und diese in ihrer Wechselwirkung zwischen Zeitgeschichte, technologischen Bedingungen und formalästhetischen Ausprägungen zu erfassen. Sie verfügen über das grundlegende designhistorische Begriffsrepertoire (z. B. hinsichtlich Funktionalismus/Moderne) und können dieses auf eigene Betrachtungen übertragen. Sie haben gelernt, die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden, eigene wissenschaftliche/forschende Fragestellungen und Thesen zu einem Themenkomplex zu entwickeln, vor der Gruppe darzustellen und schriftlich weiterführend zu behandeln.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden können ihr Interesse und ihre Begabung für designhistorische Fragestellungen und Ansätze reflektieren und ihr eigenes Handeln als Gestalter/innen im größeren historischen Kontext gestalterischen Handelns und gesellschaftlicher Arbeit reflektieren. Sie können aktuelle gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen auf die eigene Arbeitspraxis übertragen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, im gestalterischen Diskurs fachsprachlich korrekt zu argumentieren. Sie haben erste Erfahrungen damit gesammelt, ihre Arbeitsergebnisse auch hinsichtlich Designgeschichte und Design im sozialen Kontext kompetent zu vermitteln. Sie sind dazu in der Lage, Ihre theoretischen Arbeiten und Ansätze vor der Gruppe zu referieren und zur Diskussion zu stellen und im Team gemeinsam an der Entwicklung eines übergeordneten designrelevanten Themas weiterzuarbeiten.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*    **Literatur**

Grundlagenkenntnisse der Designgeschichte und Designtheorie (aus den Semestern 1-3)    *ergänzen*

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
401.1: Schriftliche Prüfung  
401.2: Referat und Studienarbeit

*Lehrformen*  
Vorlesung/Seminar

*Lehrmethoden*

*ergänzen*

# 402 Dokumentation

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 4  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
402.1: Architekturfotografie  
402.2: Fachtechnologie II

*Geplante Gruppengröße:*  
402.1: 15–20 Studierende  
402.2: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
402.1: 4 SWS  
402.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
402.1: 100h/40  
402.2: 50h/20h

*ECTS:*  
402.1: 4 ECTS  
402.2: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Hans Deumling

*Lehrende:*  
LB Florian Holzherr  
LB Andreas Lorenz

## Lehrinhalte

Praxis einer abbildorientierten Fotografie. Dies umfasst einen Bereich von der Architektur- und Industriefotografie bis hin zu den Anforderungen im wissenschaftlichen Kontext wie z.B. bei der Medizin- und Makrofotografie. Der komplexe Verarbeitungsweg von den fotografischen Rohdaten zum druckfertigen Bild und die geforderte Langzeitarchivierung des digitalbasierten Bildes.

## Kompetenzorientierte Lernziele

Nach dem erfolgreichen Abschluss dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage mit den klassischen kamerabasierten Technologien fotografische Themen mit dem Anspruch größtmöglicher Authentizität zu bearbeiten.

### *Fachkompetenz*

Nach Abschluss des Semesters sind die Studierenden in der Lage von den zum Teil sehr komplexen dreidimensionalen Raumbedingungen vorgegebener Architekturen einen Transfer in den zweidimensionalen fotografischen „Bildraum“ zu erschaffen.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden können trotz der kurzen Innovationszyklen die jeweils aktuellen Gerätschaften vollumfänglich anwenden.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage ihre „lensbased“ gewonnenen Bilderergebnisse im Zusammenhang mit dem weiteren Verarbeitungsweg vor der möglichen Überprüfung durch „digitale Forensik“ zu verstehen.

### *Sozialkompetenz*

Die Auseinandersetzung mit realitätsnahen Themen befähigt die Studierenden die sozialen Rahmenbedingungen der durch menschliche Prägung geschaffenen Umwelt zu analysieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Grundlagenpflichtmodul Studienrichtung FD

*Prüfungsform*  
StA

*Lehrformen*  
Praxisorientiertes Lernen

*Lehrmethoden*  
/

## Literatur

- Dokumentarfotografie Förderpreise der Wüstenrotstiftung

-

# 403 Design & technik

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 4  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
403.1: Digitales Prototyping  
403.2: Technisches Design

*Geplante Gruppengröße:*  
403.1: 30–35 Studierende  
403.2: 30–35 Studierende

*Präsenzzeit:*  
403.1: 3 SWS  
403.2: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
403.1: 75h/30h  
403.2: 75h/30h

*ECTS:*  
403.1: 3 ECTS  
403.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Florian Petri

*Lehrende:*  
Prof. Matthias Edler-Golla  
Prof. Florian Petri

## Lehrinhalte

*allgemeine Beschreibung/Zusammenfassung fehlt noch.*

*403.1 Digitales Prototyping*  
Das Teilmodul Digitales Prototyping ist als Fortsetzung des Kurses 301.2 Webdesign für ID-Studierende zu sehen. Die im Webdesign vermittelten Kenntnisse im Bereich von HTML/CSS/JavaScript werden in diesem Kurs mit Grundlagen des „Physical Computing“ kombiniert:  
Mit HTML/CSS/JavaScript ist es relativ einfach möglich, interaktive Prototypen von Smartphone- bzw. Tablet-Applicationen (kurz „Apps“ genannt) zu erstellen. Kombiniert man diese Web-Apps mit Sensoren, Aktoren und Daten z.B. von Microcontrollern (Arduino, Particle, Raspberry Pi ...) entstehen mehr oder weniger komplexe Prototypen digitaler Produkte, mit denen die Interaktion zwischen Mensch & Maschine getestet werden kann.

Es ist geplant, dass der Unterricht in Kooperation mit technischen Fakultäten (Informatik, Elektrotechnik, Wirtschaftsingenieurwesen...) stattfindet und somit den Studierenden einen Eindruck in das Arbeiten in interdisziplinären Teams gibt

*Teilmodul 403.2 Technisches Design*  
Technologisches Wissen ist essentiell für jede Produktentwicklung. In dem Teilmodul „Technisches Design“ werden fundierte Kenntnisse zu einer systematischen

Vorgehensweise bei der technischen Entwicklung von Produkten in Bezug auf eine fundierte Konstruktion sowie die einzusetzenden Materialien und Fertigungsverfahren gelehrt. Die Bandbreite reicht hier von der Behandlung klassischer Materialien und Fertigungsverfahren bis hin zu neuesten technologischen und materialwissenschaftlichen Entwicklungen in diesem Bereich. Vermittelt werden Kenntnisse einer systematischen Vorgehensweise bei der Recherche zu Materialien, deren Eigenschaften und Anwendungsgebieten sowie den zugehörigen Fertigungsverfahren. Die hier erworbenen Recherchefähigkeiten stellen sicher, dass das technologische Wissen der Studierenden in diesem sich ständig weiterentwickelnden Feld langfristig auf dem neuesten Stand bleibt. Das technologische Wissen wird in Form von Vorlesungen, Referaten, Exkursionen und anhand von theoretischen und praktischen Konstruktionsübungen erworben. Anhand der theoretischen und praktischen erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten sind die Studierenden in der Lage, eine Konstruktion von Produkten systematisch durchzuführen sowie unter Berücksichtigung der funktionalen, ökonomischen und ökologischen Anforderungen eine geeignete Auswahl von Materialien und Fertigungsverfahren für die Umsetzung eines Produktes zu treffen.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

*403.1 Digitales Prototyping*  
Nach dem Besuch des Moduls 403.1 Digitales Prototyping sind die Studierenden in der Lage, einfache bis mittelkomplexe digitale Produkte selbstständig zu erstellen. Sie haben ein Verständnis dafür, was das Internet of Things ist und wie sich daraus neuartige Konzepte für die Mensch-Maschinen-Interaction entwickeln lassen.

*403.2 Technisches Design*  
Nach dem Besuch des Moduls 403.2 Technisches Design sind die Studierenden in der Lage, die Anforderungen einer konstruktiven Aufgabenstellung zu verstehen und für die weitere Bearbeitung klar zu definieren. Eine Konstruktionsaufgabe kann fachgerecht und zielorientiert bearbeitet werden. Dazu gehört die Auswahl der für den Einsatzbereich geeigneten Materialien und Fertigungsverfahren, die den jeweiligen funktionalen, ökonomischen und ökologischen Anforderungen entsprechen.

### *Methodenkompetenz*

*403.1 Digitales Prototyping:*  
*fehlt noch.*

*403.2 Technisches Design:*  
Die Studierenden sind in der Lage die vermittelten Methoden der Konstruktionslehre sowie die Kenntnisse zu Materi-

alen und Fertigungsverfahren zielgerichtet zur Lösung einer Aufgabenstellung auszuwählen und einzusetzen. Darüber hinaus können die Studierenden zusätzlich benötigtes Wissen durch geeignete Recherchemethoden eigenständig generieren und in eine Umsetzung überführen. So können auch neue und über das normale Aufgabenfeld hinausreichende Themenbereiche im Technischen Design erfolgreich bearbeitet werden.

#### *Selbstkompetenz*

##### *403.1 Digitales Prototyping:*

Das Teilmodul verstärkt das Verständnis der Studierenden, dass Coding auch für Designer\*innen eine spannende, weitere Möglichkeit ist, sich kreativ zu betätigen.

##### *403.2 Technisches Design:*

Die Studierenden können das eigene und für eine Aufgabe notwendige technische Fachwissen realistisch einschätzen. Eine Aufgabe kann alleine oder im Team unter Anwendung der eigenen technischen Fähigkeiten bearbeitet werden. Notwendige Maßnahmen zur Erarbeitung zusätzlich benötigten Wissens können gezielt geplant und durchgeführt werden.

#### *Sozialkompetenz*

##### *403.1 Digitales Prototyping:*

Sie bekommen einen Einblick, wie sich Gestalter\*innen in interdisziplinären Teams (z.B. gemeinsam Informatiker\*in, Elektro-Ingenieur\*in, Betriebswirt\*in) einbringen können und lernen die Fachkompetenz anderer Disziplinen schätzen.

##### *Teilmodul 403.2 Technisches Design:*

Die Studierenden sind in der Lage ihre Arbeitsergebnisse hinsichtlich der technischen Herleitung einer Umsetzung fundiert zu argumentieren und gegenüber Auftraggebern und technischem Personal fachlich kompetent zu kommunizieren.

#### *Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

##### *403.1 Digitales Prototyping*

erfolgreiche Teilnahme am Kurs 301.2 Webdesign

##### *403.2 Technisches Design*

erfolgreiche Teilnahme an Lehrveranstaltungen Modellbau analog und Analoges Prototyping

#### *Verwendung des Moduls*

Bachelor Studiengang „Design“

#### *Prüfungsform*

##### *403.1 Digitales Prototyping:*

Studienarbeit

##### *403.2 Technisches Design:*

Studienarbeit

#### *Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht, Vorlesungen, Exkursionen, Referate

#### *Lehrmethoden*

Vorlesung, Übung, praxisbezogene Projektarbeit, forschungsbezogene Projektarbeit, Workshop

#### **Literatur**

- 403.1 Digitales Prototyping Skripte aus dem Kurs, frei zugänglich unter: <https://scripte.matthias-edler-golla.de/>
- SHILOH Michael, BANZI Massimo (2015): Getting Started with Arduino; ISBN 978-1-4493-6333-8
- BARTMANN Erik (2014): Die elektronische Welt mit Arduino entdecken; ISBN 3955611159
- GUINARD Dominique, TRIFA Vlad (2016): Building the Web of Things; ISBN 9781617292682
- MONK, Simon (2015): Getting Started with the Photon; ISBN 978-1-4571-8701-8
- KHAN Rashid, GHOSH DASTIDAR Kajari, VASUDEVAN Ajith (2016): Learning IoT with Particle Photon and Electron; ISBN 9781785885297
- 403.2 Technisches Design Skript/ Handout mit Literaturangaben

# 404 Designstrategie

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 4  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltungen:*  
404.1: Marketing  
404.2: Text

*Geplante Gruppengröße:*  
404.1: ca. 40 Studierende  
404.2: 15–20 Studierende

*Präsenzzeit:*  
404.1: 2 SWS  
404.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
404.1: 75h/30h  
404.2: 50h/20h

*ECTS:*  
404.1: 3 ECTS  
404.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Marion Kießling

*Lehrende:*  
LB Michael Hibler  
LB Joachim Scheuerer

## Lehrinhalte

Das Modul Designstrategie fördert die kommunikativen Fähigkeiten, um das eigene kreative Schaffen zu unterstützen und an den Unternehmenszielen auszurichten.

### 404.1 Marketing:

Der Markt als Verbund aus Kunden und Wettbewerbern wird als abstraktes Konzept konstruiert, dessen einzelne Komponenten strategisch aufeinander abzustimmen sind. Die Lehrveranstaltung Marketing vermittelt Einsicht in die unterschiedlichen Zielsetzungen innerhalb eines Wirtschaftsunternehmens. So entsteht ein Verständnis für die professionelle Begleitung des vom Designer entwickelten Produktes bzw. Dienstleistung durch das Marketing, ein generelles Verständnis für marktpolitische Zusammenhänge, die ein Unternehmen und seine Produkte betreffen, sowie ein betriebswirtschaftliches Grundverständnis.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden folgende Inhalte vermittelt:

- Marketing-Instrumente wie die Modellpolitik, die Preisgestaltung, die Vertriebsart und die Kommunikationskanäle
- die Balance zwischen Alleinstellungsmerkmal und Angepaßtheit
- Grundlagen der Marktforschung wie die Erhebung von Kundendaten (Big Data und Small Data), Darstellung der Kundenstruktur (Milieustudien, Zielgruppe,

- Persona), der Kundenwünsche und –anforderungen
- Wettbewerbsanalyse
- Marktdynamik

### 404.2 Text:

Die Lehrveranstaltung Text fördert die kommunikativen Kompetenzen in Bild und Sprache. Sie vermittelt die Fähigkeit, visuelle Ideen adäquat in Text und Struktur zu übertragen.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden folgende Inhalte vermittelt:

- Analyse des Ausdrucks in Bild, Text und Layout
- Darstellen einer Beobachtung, der Interpretation eines wiedergegebenen Erlebnisses (objektives Thema)
- Darstellen einer persönlichen Erfahrung, eines persönlichen Interesses (subjektives Thema)
- Ermittlung der eigenen kommunikativen Kompetenzen (Präsentationen, Copytest)

Eine beispielhafte Publikation wendet die erarbeiteten Kriterien in Bild und Text an.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz

Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, mit den sozialen Gruppen (Behörden, Kunden, Institutionen) innerhalb marktwirtschaftlicher Spielregeln zu interagieren.

### 404.1 Marketing:

Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, kompetent Auskunft zu geben über relevante Faktoren des Marketing-Mix.

### 404.2 Text:

Nach erfolgreicher Teilnahme können die Studierenden gesprochene und geschriebene Texte nach Textsorte, Sprachstil und schriftlichen Gestaltungsmitteln analysieren und gezielt einsetzen. Ihr subjektives Ausdrucksvermögen in Bild, Text und Grafik wird geübt und geschärft und aufeinander abgestimmt.

### Methodenkompetenz

Die Studierende sind in der Lage, die vermittelten Inhalte und Kommunikationsstile zielgerichtet einzusetzen.

### 404.1 Marketing:

Die Studierende sind in der Lage, die vermittelten Inhalte praxisnah umzusetzen und sich dabei an den wesentlichen Kriterien der Empirieforschung zu orientieren.

*404.2 Text:*

Die Teilnehmer erproben ihr kreatives Potential und entwickeln in Einzel- und Gruppenarbeit methodisch sprachliche Kreativität und Präzision, wie z. B. hermeneutische oder analytische Ansätze.

*Selbstkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, eigene Marketingkonzepte zu entwickeln und in einem ihnen eigenen Stil zu kommunizieren.

*404.1 Marketing:*

Die Studierende sind in der Lage, selbständig eigene Marketingkonzepte zu fertigen.

*404.2 Text:*

Anhand der Darstellung eigener Vorlieben und persönlicher Erlebnisse wird die eigene Persönlichkeit mit dem Ziel reflektiert, eine individuelle Ausdrucksweise zu finden. Die erarbeiteten Kriterien ermöglichen ein zielorientiertes Arbeiten in zeitlich begrenztem Rahmen.

*Sozialkompetenz*

Die Studierenden erweitern ihre Kommunikationskompetenz auf strategische Inhalte.

*404.1 Marketing:*

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis für die unterschiedlichen Interessenlagen in einem Wirtschaftsunternehmen.

*404.2 Text:*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, Text, Bild und Inhalt fachsprachlich adäquat darzustellen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Kommunikationsdesign

*Prüfungsform*

404.1: SchrP  
404.2: LNoN

*Lehrformen*

Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*

Seminaristischer Unterricht

**Literatur**

- 404.1: Meffert, Heribert, Baumann, Christoph und Kirchgeorg, Manfred: Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung. 11. Aufl., Gabler Verlag, Wiesbaden 2012
- 404.2: Schneider, Wolf: Stilkunde Deutsch.
- <http://www.zeit.de/serie/stilkunde-deutsch><http://www.zeit.de/serie/stilkunde-deutsch> vom 10. 5. 2012

# 405 Projekt II

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 4  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
405: Projekt II

*Geplante Gruppengröße:*  
405: 10–25 Studierende

*Präsenzzeit:*  
405: 8 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
405: 300h/180h

*ECTS:*  
405: 12 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
n.n.

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer, Prof. Ralph Buchner, Prof. Suzan Cigirac, Prof. Xuyen Dam, Hans Deumling, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Renate Gress, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Marion Kießling, Prof. Peter Naumann, Renate Niebler, Prof. Florian Petri, Prof. Ben Santo, Prof. Belá Stetzer, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

## Lehrinhalte

Der Projektunterricht ist zentraler Bestandteil[des Lehrkonzepts der Fakultät für Design (Vorschlag Ben)] . Die Studierenden lernen dabei, im Team an konkreten Aufgabenstellungen zu arbeiten. Sie lernen den kompletten Entwurfsprozess von Aufgabenstellung/Briefing bis zur Präsentation der eigenen Entwürfe kennen. Je nach Projektangebot reichen die Themen und Schwerpunktsetzungen dabei von freien, künstlerisch oder experimentell-forschenden Projekten, über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte, bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses. Sie können Aufgabenstellungen in eigene Entwurfsansätze umsetzen und eine eigenständige Haltung dazu entwickeln. Je nach Projektangebot haben sie sich in fachspezifische Themen eingearbeitet und darüber hinaus Einblicke in die Zusammenarbeit mit Auftraggebern/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Anforderungen und Nutzergruppen zu berücksichtigen und ein Gefühl für Projektablauf und Zeitmanagement zu entwickeln. Sie haben verschiedene Kreativitätstechniken auf eine konkrete Entwurfsaufgabe angewandt. Sie haben das Präsentieren vor Auftraggebern und Team geübt.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden haben während der Projektarbeit gelernt, ihren Arbeitsprozess und ihre gestalterische Haltung hinsichtlich realer Aufgaben zu reflektieren, die eigenen Ansätze kritisch zu überprüfen und ihre spezifischen Kompetenzen ins Team einzubringen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auf-

traggebern umzugehen, professionell aufzutreten und fachlich kompetent zu agieren. Sie können ihre Rolle im Team reflektieren und ggf. interdisziplinär mit anderen Studierenden zusammenarbeiten. Bei der Projektteilnahme in höheren Semestern haben die Studierenden darüber hinaus gelernt, erworbene Kompetenzen an niedrigere Semester weiterzugeben und Führungsaufgaben im Team zu übernehmen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*

Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums. Zulassung zum Projekt gemäß Projektwahlverfahren und Zustimmung des Lehrenden (hier zum Teil Bewerbung für die Projektteilnahme durch kurze Motivationsschreiben der Studierenden)

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
Projektarbeit

*Lehrformen*  
Projektbetreuung  
Je nach Projektangebot zusätzlich: Vorlesung/Exkursion/Workshop etc.

*Lehrmethoden*  
Projektarbeit/Ggf. Teamteaching/Forschendes Lernen

**Literatur**

- je nach Projektangebot.  
-

# 406 Erweiterung und Vertiefung III

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 2., 3., 4., 5., 6.

*Häufigkeit:* Sommer- und Wintersemester

*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*

406: Erweiterung und Vertiefung III

*Geplante Gruppengröße:*

406: 15–30 Studierende

*Präsenzzeit:*

406: 3, 4, 5 oder 6 SWS

*Workload/Selbststudium:*

406: 150h/105h, 150h/90h, 150h/75h, 150h/60h

*ECTS:*

406: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*

406: Prof. Ben Santo

*Lehrende:*

Prof. Thomas Günther

Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

Prof. Markus Frenzl

Prof. Ben Santo

N. N.

## Lehrinhalte

Die Erweiterungs- und Vertiefungs-Module sind ein wichtiger Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie fördern die Grundlagenausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designerinnen und Designern. Ab dem zweiten Semester können Studierende damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinärer ausrichten möchten. Die Module ›Erweiterung und Vertiefung‹ bieten jedes Semester frei wählbare Angebote an, die studienrichtungsunabhängig gewählt werden können. Die Module bieten so eine notwendige Flexibilisierung mit der Möglichkeit, auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche, inhaltliche oder formale Veränderungen einzugehen. Die Module können als Brücke zu einem (späteren) Projektunterricht fungieren, der auf bereits gelegte handwerkliche, technische, gestalterische oder inhaltliche Kompetenzen aufbauen muss. Sie können aber auch völlig unabhängig vom Projektunterricht angelegt werden. Auch wenn der Unterricht in den Modulen ›Erweiterung und Vertiefung‹ projekthaft konzipiert sein kann, sollte er auf keinen Fall in Konkurrenz zum Projektunterricht stehen, nicht mit dem Druck eines Projektes oder in Form eines „kleinen Projektes“ stattfinden: im Vordergrund steht die Auseinandersetzung mit Inhalten und das Erlernen von Prinzipien oder Fertigkeiten, nicht das Entwurfsergebnis.

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung handwerklicher, technischer, theoretischer oder wissenschaftlicher Fähigkeiten und Prinzipien
- Ggf. flankierender Unterricht zu Projektmodulen, für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind

## Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernziele sind je nach Lehrangebot unterschiedlich und werden durch das Semesterangebot im Web bekannt gegeben.

*Fachkompetenz*

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

*Methodenkompetenz*

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

*Selbstkompetenz*

Die Wahl eines ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Moduls‹ benötigt Entscheidungskompetenz und fordert die Studierenden heraus, selbstbestimmt Themen zu wählen, die ihren Fähigkeiten und Neigungen entsprechen. So können Studierende die Kompetenz und die Bereitschaft entwickeln, die eigene Begabung, Motivation und Leistungsbereitschaft zu entfalten sowie ihre ›eigene Stimme‹ und Haltung im Studium zu finden.

*Sozialkompetenz*

In den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppenspezifische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modulen‹ der soziale Umgang mit homogenen Inter-

essengruppen geübt, die zwar sehr motivierend aber auch sehr anstrengend durch die Konkurrenzsituation sein können.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche haben keine Voraussetzungen, manche Seminare sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme des vorhergehenden ›Erweiterungs- und Vertiefungs-Modules.

*Verwendung des Moduls*  
Spezialisierung oder Generalisierung im Studiengang Design

*Prüfungsform*  
Variabel

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Impulsvorträge, Projektorientiertes Lernen, Forschendes Lernen

#### **Literatur**

- wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben.
-

# 501 Praxisseminar

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 5  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 2 Wochen (Blockseminar)

### *Lehrveranstaltungen:*

501.1: Praktikumsbericht  
501.2: Praktikumsanalyse, Existenzgründung

### *Geplante Gruppengröße:*

501.1: ca. 3 x 35 Personen  
501.2: ca. 3 x 35 Personen

### *Präsenzzeit:*

501.1: 2 SWS  
501.2: 2 SWS

### *Workload/Selbststudium:*

501.1: 75h/40h  
501.2: 75h/40h

### *ECTS:*

501.1: 3 ECTS  
501.2: 3 ECTS

### *Modulverantwortliche:*

Prof. Ralph Ammer  
Prof. Florian Petri  
Hans Deumling

### *Lehrende:*

Prof. Ralph Ammer  
Prof. Florian Petri  
Hans Deumling  
diverse Gastvortragende

## Lehrinhalte

Inhaltlich besteht das Modul aus zwei Teilen. Im ersten Teil reflektieren die Studierenden die Erlebnisse ihres vergangenen Praktikums und gewinnen durch Diskussionen Einsichten über die Gestaltung ihres verbleibenden Studiums und ihre künftige berufliche Ausrichtung. Im zweiten Teil erwerben sie Grundwissen zur beruflichen Existenzgründung. Dabei werden ihnen in einer Reihe von Vorträgen Grundlagen in Finanzierung, Steuerrecht, Finanzierung und Networking vermittelt. Das Praktikumsseminar leitet somit den zweiten Teil des Studiums ein, in dem sich die Studierenden verstärkt ihre Interessen konzentrieren und sich auf ihren Berufsstart vorbereiten.

- Erfahrungsaustausch zum Praktikum
- Einblicke in Berufsfelder für DesignerInnen
- Grundwissen zur Existenzgründung für DesignerInnen

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden gewinnen Einblicke in unterschiedliche Berufsfelder des Designs. Sie bekommen durch die Berichte der anderen einen Blick auf die Abläufe und Gepflogenheiten im Alltag von Design-Agenturen, Großkonzernen und anderen Institutionen, die DesignerInnen beschäftigen. Außerdem erwerben sie Grundwissen zur Existenzgründung als DesignerIn. Eine Serie von Gastvorträgen deckt die wichtigsten Bereiche zu diesem Thema ab: Finanzierung, Steuerrecht, Versicherung und die Vernetzung durch Verbände.

### *Methodenkompetenz*

Zu Beginn des Seminars schildern die Studierenden in einem Kurzvortrag ihre Erlebnisse und Einsichten aus dem vergangenen Praktikum. Sie lernen dabei, ihr Wissen strukturiert, informativ und gut illustriert aufzubereiten. Die Studierenden können die Funktionen der unterschiedlichen Berufsverbände für DesignerInnen beschreiben und sind in der Lage die Situation und Chancen ihres zukünftigen Arbeitsfeldes zu reflektieren.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden schildern ihre eigenen beruflichen Erfahrungen während des Praktikums in einem Vortrag und fassen sie schriftlich in einem Bericht zusammen. Sie schätzen ihre Stärken und Lernfelder ein und erarbeiten eine Vorstellung davon,

welchen Wert ihre Tätigkeit als DesignerIn der Gesellschaft bieten kann. Basierend auf diesen Einsichten planen sie ihr verbleibendes Studium und ihre künftige berufliche Ausrichtung.

### *Sozialkompetenz*

Durch die Diskussion lernen die Studierenden die unterschiedlichsten Perspektiven auf das Berufsbild der DesignerInnen kennen. Sie verstehen die verschiedenen Motivationen und Interessen der anderen Studierenden und lernen, ihre eigenen Standpunkte zu formulieren und zu denen der anderen in Bezug zu setzen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
absolviertes betriebliches Praktikum

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
TN

*Lehrformen*  
Blockseminar

*Lehrmethoden*  
Vorträge, Diskussionen und seminaristischer Unterricht

#### **Literatur**

- Maaßen, Wolfgang: BFF Handbuch Verträge, 3.Auflage, Stuttgart 2011
- Maaßen, Wolfgang: BFF Handbuch Basiswissen, 4.Auflage, Stuttgart 2010
- Gem Barton, „Don't Get a Job, Make a Job“
- Christian Büning, „BDG Gründerfibel für Kommunikationsdesigner“
- Marco W. Linke, „Erfolgreich selbstständig!“
- Maaßen, W., Westphal, R. & May, M. (2003): Designers' Manual: Basiswissen für selbständige Designer, Düsseldorf: Pyramide
- Maaßen, W., May, M. & Zentek, S. (2005): Designers' Contract: Vertragsmuster, Formulare und Musterbriefe für selbständige Designer, Düsseldorf: Pyramide
-

# 502 Betriebliches Praktikum

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 5  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* mindestens 18 Wochen

*Lehrveranstaltung:*  
502: Betriebliches Praktikum

*Geplante Gruppengröße:*  
502: 3 x ca. 30 Studierende

*Präsenzzeit:*  
502:

*Workload/Selbststudium:*  
502: 600h/Oh

*ECTS:*  
502: 24 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ralph Ammer  
Hans Deumling  
Prof. Florian Petri

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer  
Hans Deumling  
Prof. Florian Petri

## Lehrinhalte

Ziele des betrieblichen Praktikums sind:

- Anwendung der im Grundstudium erworbenen Fähigkeiten in einem professionellen Kontext
- Feedback außerhalb des akademischen Umfelds zu den eigenen fachlichen und sozialen Kompetenzen
- Anregungen zur künftigen Gestaltung des Studiums und des Berufsstarts
- berufliche Vernetzung außerhalb der Hochschule

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Im Praktikum lernen die Studierenden betriebliche Abläufe kennen. Sie erwerben das für die jeweilige Branche und Firma spezifische Fachwissen. Sie erhalten einen Überblick über mögliche Berufswege und nicht zuletzt gewinnen sie einen Einblick über etwaige Verdienstmöglichkeiten.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden erlernen den Umgang mit den branchen- und firmenspezifischen Werkzeugen (Software und Geräte). Sie verstehen die gängigen Arbeits- und Projektabläufe und wenden sie selbst auch an.

### *Selbstkompetenz*

Im Praktikum lernen die Studierenden, sich selbst im beruflichen Alltag zu organisieren. Dazu gehört die Planung des Berufsalltags ebenso wie die langfristige Planung von Projekten um fristgerecht geforderte Ergebnisse abzuliefern. Im Verlauf des Praktikums verstehen sie auch ihre eigenen Kompetenzen und wie sie diese in ihrer Arbeit einbringen können. Sie erfahren auch, was sie noch nicht können und vielleicht im weiteren Verlauf des Studiums erwerben wollen.

### *Sozialkompetenz*

Im beruflichen Alltag lernen die Studierenden professionelle branchenübliche Umgangsformen. Sie arbeiten außerdem mit Menschen zusammen, die zum

Teil aus anderen beruflichen Richtungen stammen und lernen, mit ihnen eine gemeinsame Basis für eine erfolgreiche Zusammenarbeit zu entwickeln.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen* **Literatur**  
102 ECTS-Punkte aus dem bisherigen Studienverlauf /

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
Nachweis über erfolgreich abgeschlossenes Praktikum (Praktikumszeugnis)

*Lehrformen*  
- Praktikum

*Lehrmethoden*  
Learning by doing

# 601 Allgemeinwissenschaft

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 7  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* 1 Semester

### *Lehrveranstaltung:*

601.1: Allgemeinwissenschaftliches -  
Wahlpflichtfach I  
601.2: Allgemeinwissenschaftliches -  
Wahlpflichtfach II

### *Geplante Gruppengröße:*

601.1: verschieden je nach Kurs  
601.2: verschieden je nach Kurs

### *Präsenzzeit:*

601.1: 2 SWS  
601.2: 2 SWS

### *Workload/Selbststudium:*

601.1: 50h/20h  
601.2: 50h/20h

### *ECTS:*

601.1: 2 ECTS  
601.2: 2 ECTS

### *Modulverantwortlicher:*

Prof. Ben Santo

### *Lehrende:*

Unterschiedliche Dozentinnen und Dozenten

## Lehrinhalte

*Die Teilmodule 601.1 und 601.2 Allgemein-*  
*wissenschaft I und II*

werden im Katalog der Fakultät 13 FAKUL-  
TÄT STUDIUM GENERALE UND INTERDIS-  
ZIPLINÄRE STUDIEN - GENERAL STUDIES  
beschreiben.

# 602 Gastvorträge

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 6  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* Mehrere Semester

*Lehrveranstaltung:*  
602: Gastvorträge

*Geplante Gruppengröße:*  
602: ca. 100 Studierende

*Präsenzzeit:*  
602: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
602: 50h/20  
*ECTS:*  
602: 2 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ben Santo

*Lehrende:*  
Unterschiedliche Dozentinnen und Dozenten

## Lehrinhalte

Teilmodul 602 Veranstaltungsbesuch hat das Ziel die regelmäßig stattfindenden Fachvorträge oder Workshops von externen Expertinnen und Experten aus der Kreativwirtschaft, der Kultur und Wissenschaft in das Curriculum einzubinden. Dies ist wichtig um aktuelle Impulse in die Fakultät zu bringen. Um die Wichtigkeit dieser Veranstaltungen zu unterstreichen sind sie Teil der Lehre.

- Aktuelle Inhalte aus Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur
- Erlebnis des Kontakts zu Persönlichkeiten außerhalb der Hochschule
- Möglichkeit zu Teilnahme an aktuellen Diskursen

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Studierende lernen Fachkenntnisse aus aktuellen und angewandten Kontexten kennen. Sie können die Inhalte aufzählen und beschreiben und die eigene Position dazu erläutern.

### *Methodenkompetenz*

Studierende lernen sich auf einen längeren linear dargebrachten Inhalt zu fokussieren. Sie haben die Gelegenheit vor einer großen Gruppe Fragen zu stellen.

### *Selbstkompetenz*

Studierende haben die Gelegenheit Inhalte zu reflektieren und Bezüge zum eigenen Wissen herzustellen. Sie entscheiden sich aus Eigenmotivation für ein Vortragsthema und setzen sich damit auseinander. Bei der kritischen Auseinandersetzung durch Fragen haben sie die Möglichkeit Selbstwirksamkeitserfahrungen zu machen.

### *Sozialkompetenz*

Studierende lernen sich in einer Vortragsituation angemessen zu verhalten. Sie machen sich beim Vortrag Notizen und lernen am Ende analysierende, kritische Fragen zu stellen ohne den Gegenüber zu irritieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*  
TN

*Lehrformen*  
Vorlesung

*Lehrmethoden*  
Fragen entwickelnder Unterricht

## Literatur

*Verschieden bei jeder Veranstaltung. Oft sind auch Buchautorinnen und Autoren eingeladen oder Websites stehen zur Verfügung. Dies wird durch die Veranstaltungsankündigung bekanntgemacht.*

# 603 Projekt III

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 6  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
603: Projekt III

*Geplante Gruppengröße:*  
603: 10–25 Studierende

*Präsenzzeit:*  
603: 8 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
603: 300h/180h

*ECTS:*  
603: 12 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
n.n.

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer, Prof. Ralph Buchner, Prof. Suzan Cigirac, Prof. Xuyen Dam, Hans Deumling, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Renate Gress, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Marion Kießling, Prof. Peter Naumann, Renate Niebler, Prof. Florian Petri, Prof. Ben Santo, Prof. Belá Stetzer, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

## Lehrinhalte

Der Projektunterricht ist zentraler Bestandteil[des Lehrkonzepts der Fakultät für Design (Vorschlag Ben)] . Die Studierenden lernen dabei, im Team an konkreten Aufgabenstellungen zu arbeiten. Sie lernen den kompletten Entwurfsprozess von Aufgabenstellung/Briefing bis zur Präsentation der eigenen Entwürfe kennen. Je nach Projektangebot reichen die Themen und Schwerpunktsetzungen dabei von freien, künstlerisch oder experimentell-forschenden Projekten, über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte, bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses. Sie können Aufgabenstellungen in eigene Entwurfsansätze umsetzen und eine eigenständige Haltung dazu entwickeln. Je nach Projektangebot haben sie sich in fachspezifische Themen eingearbeitet und darüber hinaus Einblicke in die Zusammenarbeit mit Auftraggebern/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Anforderungen und Nutzergruppen zu berücksichtigen und ein Gefühl für Projektablauf und Zeitmanagement zu entwickeln. Sie haben verschiedene Kreativitätstechniken auf eine konkrete Entwurfsaufgabe angewandt. Sie haben das Präsentieren vor Auftraggebern und Team geübt.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden haben während der Projektarbeit gelernt, ihren Arbeitsprozess und ihre gestalterische Haltung hinsichtlich realer Aufgaben zu reflektieren, die eigenen Ansätze kritisch zu überprüfen und ihre spezifischen Kompetenzen ins Team einzubringen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auf-

traggebern umzugehen, professionell aufzutreten und fachlich kompetent zu agieren. Sie können ihre Rolle im Team reflektieren und ggf. interdisziplinär mit anderen Studierenden zusammenarbeiten. Bei der Projektteilnahme in höheren Semestern haben die Studierenden darüber hinaus gelernt, erworbene Kompetenzen an niedrigere Semester weiterzugeben und Führungsaufgaben im Team zu übernehmen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums. Zulassung zum Projekt gemäß Projektwahlverfahren und Zustimmung des Lehrenden (hier zum Teil Bewerbung für die Projektteilnahme durch kurze Motivations schreiben der Studierenden)

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
Projektarbeit

*Lehrformen*  
Projektbetreuung  
Je nach Projektangebot zusätzlich: Vorlesung/Exkursion/Workshop etc.

*Lehrmethoden*  
Projektarbeit/Ggf. Teamteaching/Forschendes Lernen

**Literatur**

- je nach Projektangebot.
-

# 604 Projekt IV

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 6  
*Häufigkeit:* jedes Sommersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
604: Projekt IV

*Geplante Gruppengröße:*  
604: 10–25 Studierende

*Präsenzzeit:*  
604: 8 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
604: 300h/180h

*ECTS:*  
604: 12 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
n.n.

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer, Prof. Ralph Buchner, Prof. Suzan Cigirac, Prof. Xuyen Dam, Hans Deumling, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Renate Gress, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Marion Kießling, Prof. Peter Naumann, Renate Niebler, Prof. Florian Petri, Prof. Ben Santo, Prof. Belá Stetzer, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

## Lehrinhalte

Der Projektunterricht ist zentraler Bestandteil[des Lehrkonzepts der Fakultät für Design (Vorschlag Ben)] . Die Studierenden lernen dabei, im Team an konkreten Aufgabenstellungen zu arbeiten. Sie lernen den kompletten Entwurfsprozess von Aufgabenstellung/Briefing bis zur Präsentation der eigenen Entwürfe kennen. Je nach Projektangebot reichen die Themen und Schwerpunktsetzungen dabei von freien, künstlerisch oder experimentell-forschenden Projekten, über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte, bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses. Sie können Aufgabenstellungen in eigene Entwurfsansätze umsetzen und eine eigenständige Haltung dazu entwickeln. Je nach Projektangebot haben sie sich in fachspezifische Themen eingearbeitet und darüber hinaus Einblicke in die Zusammenarbeit mit Auftraggebern/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Anforderungen und Nutzergruppen zu berücksichtigen und ein Gefühl für Projektablauf und Zeitmanagement zu entwickeln. Sie haben verschiedene Kreativitätstechniken auf eine konkrete Entwurfsaufgabe angewandt. Sie haben das Präsentieren vor Auftraggebern und Team geübt.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden haben während der Projektarbeit gelernt, ihren Arbeitsprozess und ihre gestalterische Haltung hinsichtlich realer Aufgaben zu reflektieren, die eigenen Ansätze kritisch zu überprüfen und ihre spezifischen Kompetenzen ins Team einzubringen.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auf-

traggebern umzugehen, professionell aufzutreten und fachlich kompetent zu agieren. Sie können ihre Rolle im Team reflektieren und ggf. interdisziplinär mit anderen Studierenden zusammenarbeiten. Bei der Projektteilnahme in höheren Semestern haben die Studierenden darüber hinaus gelernt, erworbene Kompetenzen an niedrigere Semester weiterzugeben und Führungsaufgaben im Team zu übernehmen.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums. Zulassung zum Projekt gemäß Projektwahlverfahren und Zustimmung des Lehrenden (hier zum Teil Bewerbung für die Projektteilnahme durch kurze Motivations schreiben der Studierenden)

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
Projektarbeit

*Lehrformen*  
Projektbetreuung  
Je nach Projektangebot zusätzlich: Vorlesung/Exkursion/Workshop etc.

*Lehrmethoden*  
Projektarbeit/Ggf. Teamteaching/Forschendes Lernen

**Literatur**

- je nach Projektangebot.
-

# 701 Wirtschaftliche Grundlagen des Designs

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 7  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
701.1: Recht und Normen  
701.2: BWL

*Geplante Gruppengröße:*  
701.1: ca. 100 Studierender  
701.2: 20–30 Studierender

*Präsenzzeit:*  
701.1: 2 SWS  
701.2: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
701.1: 75h/45h  
701.2: 75h/45h

*ECTS:*  
701.1: 3 ECTS  
701.2: 3 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Marion Kießling

*Lehrende:*  
LB Dr. Eva-Irina von Gamm  
LB Ubbo Groeneveld

## Lehrinhalte

Im Modul Wirtschaftliche Grundlagen des Designs werden die Voraussetzungen für wirtschaftliches Handeln im gesellschaftlichen Kontext geschaffen. Um Designkompetenz für Auftraggeber gewinnbringend einzusetzen, müssen rechtliche und wirtschaftliche Kategorien bekannt sein, der Designer als wirtschaftlicher Akteur kompetent sein. Die Studierenden erhalten Einblick in designrelevante Aspekte wie den Schutz der eigenen Position auf dem Markt und die Bestimmung der optimalen Rechtsform.

*701.1: Recht und Normen*  
Im Teilmodul Recht und Normen werden die rechtlichen Schutzmöglichkeiten und deren Voraussetzungen für Designer besprochen. Dies sind das Urheberrecht, das Designrecht, das Patent- und Gebrauchsmusterrecht, das Markenrecht und der wettbewerbsrechtliche Leistungsschutz. Ferner werden die Studierenden mit den zur Aufnahme und Verwertung von Fotos erforderliche Zustimmungen vertraut gemacht, insbesondere dem Recht am eigenen Bild.

*701.2: BWL*  
Das Teilmodul BWL bietet eine Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre. Die Teilnehmer erhalten Einblick in

- Grundprinzipien des Wirtschaftskreislaufs und der Geldwirtschaft;
- Rechtliche Kategorien;

- Betriebliche Organisationsstrukturen;
- die Rechtsformen von Unternehmen;
- das Steuerrecht, insb. unterschiedliche Steuerformen;
- das Abrechnungsverfahren eines Unternehmers.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltungen dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage, das eigene Agieren im beruflichen Kontext an rechtlichen Bestimmungen und nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten auszurichten. Sie können selbständig aus der Design Tätigkeit Wert schöpfen. Sie wissen ökonomisches Handeln innerhalb der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen (z. B. Recht und Normen).

*701.1: Recht und Normen*  
Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltung Recht und Normen sind die Studierenden in der Lage zu entscheiden, ob ihr Design ausreichend geschützt ist (z. B. durch das Urheberrecht oder das nicht eingetragene Gemeinschaftsgeschmacksmuster) oder ob noch Anstrengungen von Seiten der Studierenden erforderlich sind (z. B. Anmeldung als eingetragenes Design oder Marke). Sie wissen, welche Zustimmungen sie einholen müssen, wenn sie fotografieren und wie diese Zustimmungen ausgestaltet sein müssen.

*701.2: BWL*  
Nach dem erfolgreichen Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, Auswirkungen von Beschlüssen der EZB auf die wirtschaftliche Lage der EU-Staaten und Unternehmen in den einzelnen Ländern einzuschätzen und unternehmerisch relevante Vorgänge zu

bezeichnen und nachzuvollziehen. Im Wirtschaftskontext eines Designers können sie ihr zu versteuerndes Einkommen ermitteln und verstehen ökonomische Vorgänge wie das Verfassen von Kalkulationen, Kostenvoranschlägen, Rechnungslegung und Mahnverfahren auszuführen.

#### *Methodenkompetenz*

Die Studierenden kennen die Grundlagen wirtschaftlich orientierten Handelns und ihre rechtliche Basis.

#### *701.1: Recht und Normen*

Die Studierenden können die vermittelten Inhalte systematisch verstehen und die erlernten Gesetzesvorschriften auf Sachverhalte anwenden.

#### *701.2: BWL*

Die Studierenden kennen die Grundlagen wirtschaftlich orientierten Handelns und können in Argumentationsketten die Konsequenzen eigener und fremder wirtschaftlicher Entscheidungen analysieren und darstellen.

#### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden sind in der Lage, selbständig grundsätzliche rechtliche und ökonomische Fragestellungen zu beantworten bzw. können einschätzen, wann für diese Bereiche fachliche Unterstützung notwendig ist.

#### *701.1: Recht und Normen*

Die Studierenden sind in der Lage, selbständig rechtliche Fragestellungen zu

beantworten. Sie sind sensibilisiert zu entscheiden, wo sie selbst tätig werden können (z. B. Anmeldung eines eingetragenen Designs) und wo sie sich professionelle Hilfe holen müssen (z. B. bei der Anmeldung eines Patents).

#### *701.2: BWL*

Die Studierenden sind in der Lage, ihr eigenes gestalterisches Handeln aus einer ökonomisch-unternehmerischen Perspektive zu verstehen und selbständig wirtschaftlich zu handeln.

#### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden verstehen rechtliche und wirtschaftliche Kriterien und Grundbegriffe und können sie auf ihr eigenes professionelles Tun anwenden.

#### *701.1: Recht und Normen*

Die Studierenden verstehen rechtliche Kriterien und Grundbegriffe und können sie auf ihr eigenes professionelles Tun anwenden.

#### *701.2: BWL*

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, Entscheidungen zu von ihnen gewählten Unternehmensformen kritisch zu hinterfragen und dabei wirtschaftspolitische Maßnahmen zu berücksichtigen und sich darüber argumentativ auszutauschen. Die Studierenden verstehen unternehmerische Kriterien und Grundbegriffe und können sie mit den Blickwinkeln weiterer Entscheidungsträger und Stakeholder abgleichen. Sie ver-

stehen unternehmerisches Handeln als gesellschaftlich relevante Aktivität.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
DS

*Prüfungsform*  
Schriftliche Prüfung 90 Minuten (1/2)

*Lehrformen*  
Seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
Seminaristischer Unterricht

## Literatur

### *701.1: Recht & Normen*

- Listenkundeckhardt , Bernd und Klett, Dieter (Hg.): Wettbewerbsrecht, Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht - Vorschriftensammlung. In der jeweils aktuellen Auflage, C. F. Müller, Heidelberg
- Listenkundeichmann, Helmut und Kur, Anette (Hg.): Designrecht – Praxishandbuch. 2. Auflage, Nomos, Baden-Baden 2016

### *701.2: BWL*

- Skripte
- Internetpublikationen
-

# 702 Ausstellungsdesign

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 7  
*Häufigkeit:* jedes Wintersemester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
702: Ausstellungsdesign

*Geplante Gruppengröße:*  
702: Max. 90

*Präsenzzeit:*  
702: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
702: Total: 150h/120h

*ECTS:*  
702: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Ralph Ammer

*Lehrende:*  
Prof. Ralph Ammer

## Lehrinhalte

- Ausstellungsplanung
- Ausstellungsgestaltung
- Ausstellungsaufbau

## Kompetenzorientierte Lernziele

### *Fachkompetenz*

Die Studierenden bekommen einen Überblick über die unterschiedlichen Aufgaben eines Ausstellungsgestalters. Sie verstehen den Ablauf der Gestaltung und Durchführung einer Ausstellung, angefangen von der Zielsetzung, dem Raum- bild, den logistischen Schritten bis hin zur Außenkommunikation und dem Aufbau. Sie verorten ihr eigenes Bachelorprojekt in der Jahresausstellung, betten also ihr Exponat im Gesamtkonzept ein. Zudem klären sie logistische Fragen in Bezug auf ihr Exponat, wie etwa Stromanschluss, Lichtverhältnisse, Temperatur, etc. Die Studierenden erhalten eine Einweisung in die Sicherheitsfragen und Richtlinien zum Ausstellungsgebäude, um ihren Aufbau entsprechend planen und ungefährdet durchführen zu können. Sie erstellen zudem sämtliches Bild- und Text-Material, das zur Außenkommunikation der Ausstellung notwendig ist.

### *Methodenkompetenz*

Ein wesentlicher Bestandteil des Kurses ist die Entwicklung organisatorischer Fähigkeiten. Dazu gehört vor allem die Erstellung von Zeit- und Konstruktionsplänen. Die Studierenden entwerfen die räumliche Inszenierung ihres Bachelor-Projekts. Dazu fertigen sie ein maßstabsgetreues Modell an und kümmern sich selbst um den Auf- und Abbau ihres Exponats.

### *Selbstkompetenz*

Die Studierenden übernehmen Verantwortung für ihr Ausstellungsexponat und begleiten es durch alle etwaigen Höhen und Tiefen des Entwurfs- und Umsetzungsprozesses. Sie erstellen dabei auch selbständig einen eigenen Zeitplan und kümmern sich um die benötigten Materialien.

### *Sozialkompetenz*

Die Studierenden unterstützen sich gegenseitig bei der Ausstellung durch die gemeinsame Diskussion der Entwürfe, der Bewertung ihrer Durchführbarkeit und der Planung des Aufbaus. Zudem wenden sie ihr Wissen um die Regeln des Ausstellungsgebäudes bei der Planung und dem Aufbau des eigenen Exponats um und stimmen sich dabei mit dem Gebäude-Management ab.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
keine

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor Design

*Prüfungsform*

*Lehrformen*  
seminaristischer Unterricht

*Lehrmethoden*  
/

**Literatur**

- Aurelia Bertron, Ulrich Schwarz, „Ausstellungen entwerfen“
- Atelier Brückner, „Scenography“
- Barbara Alder, „Die perfekte Ausstellung“
- Pam Locker, „Ausstellungsdesign: Konzept - Planung - Umsetzung“
-

# 703 Exposé

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 7  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
703: Exposé

*Geplante Gruppengröße:*  
703: ca. 90–100 Studierende (4 x 20 Studierende)

*Präsenzzeit:*  
703: 2 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
703: 150h/120h

*ECTS:*  
703: 6 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Markus Frenzl

*Lehrende:*  
Dr. Andreas Belwe

## Lehrinhalte

Die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens werden bereits im Modul „Gestaltungstheorie“ zu Studienbeginn und dem Modul „Gesellschaftliche Grundlagen des Designs“ im vierten Semester vermittelt und an ersten Hausarbeiten geübt. Im Modul „Exposé“ werden die Prinzipien des wissenschaftlichen Arbeitens nun wiederholt und vertieft. Im Vordergrund stehen dabei die Entwicklung einer Forschungsfrage und Leitfrage für das Thema der Bachelorarbeit sowie die Betreuung bei der themenbezogenen Literatursauswahl und dem Erstellen des Exposés für den Theorieteil der Bachelorarbeit.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die Prinzipien des wissenschaftlichen Arbeitens in eigenen Texten anzuwenden. Sie können Fachliteratur hinsichtlich ihrer Relevanz und Qualität beurteilen und beim Erstellen eigener wissenschaftlicher Arbeiten korrekt verwenden.

*Methodenkompetenz*  
Die Studierenden sind dazu in der Lage ein Thema, eine Forschungsfrage und eine Leitfrage für wissenschaftliche Arbeiten zu entwickeln und hinsichtlich ihres Potentials, ihrer Sinnfälligkeit und Stringenz zu reflektieren. Sie können ein Exposé und eine Gliederung für eigene wissenschaftliche Arbeiten erstellen.

*Selbstkompetenz*  
Die Studierenden können wissenschaftliche Texte hinsichtlich der eigenen Forschungsfragen und Leitfragen reflektieren, bewerten und einsetzen.

*Sozialkompetenz*  
Die Studierenden können im wissenschaftlichen Designdiskurs fachsprachlich kompetent agieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens

*Verwendung des Moduls*  
Bachelor-Studiengang „Design“

*Prüfungsform*  
Studienarbeit. Abgabe Exposé

*Lehrformen*  
Vorlesung, Seminaristischer Unterricht und Gruppenbesprechungen

*Lehrmethoden*  
Projektorientiertes Lernen

## Literatur

- je nach Thema  
-

# 704 Bachelorarbeit

## Zusammenfassung

*Studiensemester:* 7  
*Häufigkeit:* jedes Semester  
*Dauer:* 1 Semester

*Lehrveranstaltung:*  
704: Bachelorarbeit

*Geplante Gruppengröße:*  
704: 1–2 Studierende

*Präsenzzeit:*  
704: 3 SWS

*Workload/Selbststudium:*  
704: 600h/555h

*ECTS:*  
704: 24 ECTS

*Modulverantwortlicher:*  
Prof. Marion Kießling

*Lehrende:*  
alle prüferberechtigten Dozenten oder Professoren und wissenschaftliche Mitarbeiter der Fakultät und ggf LBs

## Lehrinhalte

*704. Bachelor-Arbeit*  
Die Bachelor-Arbeit ist der Nachweis der Fähigkeit, eine komplexe gestalterische Fragestellung zu formulieren, zu planen und in vorgegebenem Zeitrahmen mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen selbständig durchzuführen und darzustellen.  
Entsprechend wird im Modul Bachelor-Arbeit ein vom Studierenden vorgelegtes und mit der Betreuerin/dem Betreuer abgestimmtes Thema innerhalb eines Semesters selbständig bearbeitet. Dabei hat die/der Studierende die Möglichkeit, ihre/seine Kompetenzen, darunter auch die Planungskompetenz und das Ressourcenmanagement umfassend zu belegen. Die kontinuierliche Betreuung durch den Prüfer beschränkt sich auf Hinweise zu strukturellen, inhaltlichen und praxisrelevanten Aspekten.  
Das Thema kann entweder wissenschaftlich-theoretischer oder gestalterisch-künstlerischer Natur sein. Entsprechend entsteht eine schriftliche Abhandlung oder eine gestalterische Arbeit mit schriftlicher Dokumentation. Unabhängig von der Kategorie entspricht der schriftliche Teil (Thesis) den Bedingungen einer wissenschaftlichen Arbeit.  
Die Ergebnisse werden in einer Ausstellung präsentiert und in einem Kolloquium (mündliche Prüfung) vorgestellt. Die BA-Note gibt die Qualität des Ergebnisses, des Kolloquiums und der Ausstellung wieder.

## Kompetenzorientierte Lernziele

*Fachkompetenz*  
Eine erfolgreich absolvierte Bachelor-Prüfung belegt die Kompetenz, fachspezifische gestalterische Arbeiten professionell ausführen und darstellen zu können.

*Methodenkompetenz*  
Die Absolventen sind in der Lage, geeignete, zielführende Methoden für diese Arbeiten anzuwenden.

*Selbstkompetenz*  
Die Absolventen können die eigenen fachspezifischen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Ressourcen reflektieren, einschätzen und zielorientiert einsetzen.

*Sozialkompetenz*  
Die Absolventen sind in der Lage, in Arbeitsgruppen, interdisziplinären Teams, mit Auftraggebern und Arbeitnehmern zu interagieren und ihnen Gestaltungsergebnisse verständlich und fachsprachlich korrekt zu präsentieren.

*Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen*  
absolviertes Praktikum

*Verwendung des Moduls*  
DS

*Prüfungsform*

*BA und Kol*  
Thesis / Kolloquium / Ausstellung (X/Y/Z)

*Lehrformen*  
betreute, selbständige Projektarbeit

*Lehrmethoden*  
Forschungs- oder praxisbezogene Projektarbeit; Erkenntnisgewinn durch Aktivierung des Vorwissens und ggf. Einsatz von Experten, eigenen Untersuchungen

## Literatur

- Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. 10. Auflage, Heidelberg, C. F. Müller, UTB 1977
- Franck, Norbert und Stary, Joachim (Hg.): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. 11. Auflage, Paderborn, Ferdinand Schöningh Verlag, UTB 2003
- Mackowiak, Klaus: Die 101 häufigsten Fehler im Deutschen und wie man sie vermeidet. München, Verlag C. H. Beck 2004
-

