

# Übersicht Studienplan

## Studienplan B.A. Design

Hochschule München | Fakultät für Design | Stand 01/2025



| 0 ECTS |                                                                                                                                                                                                                                                       | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 18                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 24                                                                                                                                                                                                                         | 30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | <b>100 ESSENTIALS: Gestaltungsgrundlagen</b><br>4 SWS / 180 h / ModA* und praP*                                                                                                                                                                       | <b>110 ESSENTIALS: Gestaltungsprozess</b><br>111 Gestaltungsalphale 2 SWS/180 h / ModA* und praP*<br>112 Design- und Kommunikationsprozesse 2 SWS / 90 h / ModA*                                                                                                                                                                                 | <b>120 ESSENTIALS: Bildkompetenz</b><br>3 SWS/90 h / ModA* und praP*                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>130 ESSENTIALS: Typografie</b><br>3 SWS / 90 h / ModA*                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>140 ESSENTIALS: Zeichnen</b><br>3 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>150 ESSENTIALS: 3D</b><br>3 SWS / 90 h / ModA*<br><b>152 ESSENTIALS: ID</b><br>3 SWS / 90 h / ModA*<br><b>153 ESSENTIALS: KD</b><br>3 SWS / 90 h / ModA* | <b>160 ESSENTIALS: Interaktion</b><br>4 SWS / 180 h / ModA*<br><b>161 ESSENTIALS: Interaktion PD</b><br>4 SWS / 180 h / ModA*<br><b>162 ESSENTIALS: Interaktion ID</b><br>4 SWS / 180 h / ModA*<br><b>163 ESSENTIALS: Interaktion KD</b><br>4 SWS / 180 h / ModA*<br><br><b>164 Digitale Kurse</b><br>an Blockveranstaltungen<br>2 SWS/90 h / ModA* |
| 2      | <b>200 ESSENTIALS: Gestaltungsprozess</b><br>4 SWS / 180 h / ModA*                                                                                                                                                                                    | <b>210 SKILLS: Fotodesign I</b><br>Inszenierung I – 4 SWS / 180 h / ModA<br>Fachtechnologiet – 2 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>240 SKILLS: Industriedesign I</b><br>Technisches Industriedesign I – 3 SWS / 90 h / ModA<br>Ergonomie – 4 SWS / 90 h / schP*<br><br><b>270 SKILLS: Kommunikationsdesign I</b><br>Typografie – 4 SWS / 180 h / ModA | <b>220 SKILLS: Fotodesign II</b><br>Identität I – 4 SWS / 180 h / ModA (30/77) und schP (0,33)<br><br><b>250 SKILLS: Industriedesign II</b><br>Industriedesign – 3 SWS / 90 h / ModA<br>Interface Design – 3 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>260 SKILLS: Kommunikationsdesign II</b><br>Fotografie – 4 SWS / 180 h / ModA | <b>230 SKILLS: Fotodesign III</b><br>Miniatur II – 4 SWS / 180 h / ModA und ModA*<br><br><b>280 SKILLS: Industriedesign III</b><br>Modellbau analog – 3 SWS / 90 h / ModA*<br>Modellbau digital – 3 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>290 SKILLS: Kommunikationsdesign III</b><br>Illustration – 4 SWS / 180 h / ModA (3,33)<br>Zeichensysteme – 2 SWS / 90 h / ModA (0,33)                               | <b>300 SKILLS: Vertiefung I</b><br>(Wahlpflicht)<br>4 SWS / 180 h / ModA                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 3      | <b>300 ESSENTIALS: Designmanagement</b><br>2 SWS / 90 h / ModA                                                                                                                                                                                        | <b>301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen</b><br>2 SWS / 90 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>300 PROJECTS: Projekt I</b><br>(Wahlpflicht)<br>8 SWS / 360 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                | <b>310 SKILLS: Fotodesign IV</b><br>Brennpunkt – 4 SWS / 180 h / ModA<br>Schritt 1: Montage – 2 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>340 SKILLS: Industriedesign IV</b><br>Industriedesign digital – 3 SWS / 90 h / ModA<br>Transportationsdesign – 3 SWS / 90 h / ModA<br><br><b>370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV</b><br>Visualisierungsdesign – 4 SWS / 180 h / ModA<br>Branding – 2 SWS / 90 h / ModA* | <b>350 SKILLS: Vertiefung II</b><br>(Wahlpflicht)<br>4 SWS / 180 h / ModA                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 4      | <b>400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel</b><br>401 Kunst- und Designgeschichte 2 SWS / 90 h / schP*<br>402 Design im Gesellschaftlichen Kontext 2 SWS / 90 h / ModA                                                                   | <b>400 PROJECTS: Projekt II</b><br>(Wahlpflicht)<br>8 SWS / 360 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>410 SKILLS: Fotodesign V</b><br>Inszenierung II – 4 SWS / 180 h / ModA<br>Fachtechnologiet II – 2 SWS / 90 h / ModA*<br><br><b>440 SKILLS: Industriedesign V</b><br>Digitale Produktentwicklung – 3 SWS / 90 h / ModA*<br>Technisches Industriedesign II – 3 SWS / 90 h / ModA<br><br><b>470 SKILLS: Kommunikationsdesign V</b><br>Marketing – 2 SWS / 90 h / schP*<br>Text – 2 SWS / 90 h / ModA | <b>450 SKILLS: Vertiefung III</b><br>(Wahlpflicht)<br>4 SWS / 180 h / ModA                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 5      | <b>500 Betriebliches Praktikum</b><br>18 Fortbildungswochen / LN und TN                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                            | <b>510 Praktikumsseminar</b><br>Praktikumsanforderung, Praktikumsanalyse, Existenzgründung<br>2-wöchiges Blockseminar / ModA* und PraP* und TN                                                                                                                                                                                                      |
| 6      | <b>600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs</b><br>601 Design und Recht 2 SWS / 90 h / schP*<br>602 PAK 2 SWS / 90 h / schP*                                                                                                            | <b>600 PROJECTS: Projekt III</b><br>(Wahlpflicht)<br>8 SWS / 360 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>610 SKILLS: Profilbildung</b><br>3 SWS / 180 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <b>620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis</b><br>2 SWS / 180 h / ModA                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 7      | <b>700 ESSENTIALS: Allgemeinwissen, Fachvorträge und Diskurs</b><br>701 AW Wahl aus Modulangebot (Klausur) 2 SWS / Prüfung s. § 7 Abs. 2 ASPO<br>702 AW Wahl aus Modulangebot (Klausur) 2 SWS / Prüfung s. § 7 Abs. 2 ASPO<br>703 Vorträge 2 SWS / TN | <b>700 PROJECTS: Projekt IV</b><br>(Wahlpflicht)<br>8 SWS / 360 h / ModA                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>710 PROJECTS: Bachelorarbeit</b><br>360 h / B.A., IO,8 und PraP (0,2)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

ESSENTIALS  
SKILLS  
SKILLS: Vertiefung

PROJECTS: Projekt  
PROJECTS: Bachelorarbeit  
Praktikum

Prüfungsformen:  
(s. ASPO § 20 ff.)

ModA – Modularbeit  
PraP – Präsentation  
praP\* – Praktische Prüfung

schP – schriftliche Prüfung  
(Semesterende, 60 Min.)  
TN – Teilnahmeschein

\* Die Prüfungen werden gemäß § 32 Abs. 1 Satz 2 ASPO bewertet. Die Erteilung des Indikats „mit Erfolg abgelegt“ in jeder dieser Prüfungen ist Voraussetzung für das Bestehen der Bachelorprüfung.

SWS – Semesterwochenstunden  
ECTS – European Credit Transfer System (ECTS-Credit)  
h – Gesamtaufwand für Studierende (Workload)

# 100 ESSENTIALS: Gestaltungsgrundlagen

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltung:** Gestaltungsgrundlagen

**Präsenzzeit:** 4 SWS

**Workload/Selbststudium:** 180/120 h

**ECTS:** 6 ECTS

**Modulverantwortlich:** Prof. Ben Santo

**Lehrende:** Prof. Ben Santo, N. N.

| Integrierte Querschnittsthemen             |   |
|--------------------------------------------|---|
| digital                                    | x |
| interkulturell/international               | x |
| nachhaltig                                 | x |
| gleichberechtigt/vielfältig                | x |
| entrepreneurial                            |   |
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent | x |
| sozial/ethisch                             | x |
| diskursiv                                  | x |
| wissenschaftlich                           |   |
| eigenverantwortlich                        | x |

## Lehrinhalte

### 100 ESSENTIALS: Gestaltungsgrundlagen

- Formalästhetische Gestaltungsgrundlagen im Kontext der Reflexion, der sprachlichen Ausdrucksweise, der Wahrnehmung und der praktischen Umsetzung (Denken, Fühlen und Machen aufeinander beziehen)
- Kreativprozesse im Kontext von Nicht-Wissen, Nicht-Können und Scheitern anwenden
- Konzeptionelle und prozessorientierte Arbeitsweise

- Methodische Weiterentwicklung von handwerklichen und technischen Fähigkeiten im Kontext von Gestaltung
  - Selbst- und Sozialkompetenz zur Präsentation von einfachen gestalterischen Zusammenhängen
  - Selbstkompetenz, Gestaltungsarbeiten zu kritisieren und Feedback entgegenzunehmen
- 

## 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 die 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 gestalterisch, handwerklich und technisch weiterentwickelt. Ihre Resonanzfähigkeit zu einfachen Gestaltungsmitteln wird angeregt und die Wahrnehmungssensibilität gefördert. Durch den Transfer des Erlernten in ein kleines Abschlussprojekt wird die Erfahrung des Gestaltungsprozesses konsolidiert, reflektiert und durch eigenes Entwickeln im kleinen Rahmen zusammenhängend erfahrbar gemacht.

### Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, mit Frustration und Misslingen positiv umzugehen und diese als Teil des Gestaltungsprozesses anzuerkennen (Fehlerfreundlichkeit). Durch Bearbeiten einfacher Aufgaben lernen sie den methodischen Einsatz vom Prinzip der Einschränkung (Konzeption) und vom Prinzip des Spiels (prozessorientiertes Arbeiten). Präsentationskompetenz wird in der Gruppe gemeinsam entwickelt. Studierende sind in der Lage, 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. Durch das Stecken von zeitlichen Zielen wird die Ausdauer gestärkt und die Erfahrung von Selbstwirksamkeit, in variablen Situationen erfolgreich zu bestehen, gestärkt.

### 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 der Persönlichkeiten innerhalb 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 Lehrenden oder durch Medien zu holen.

---

## **Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen**

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## **Verwendung des Moduls**

Grundlagenfach für alle nachfolgenden Kurse

## **Prüfungsform**

ModA\* und praP\*

## **Lehrformen**

Ü – Übung

## **Lehrmethoden**

Projektunterricht mit Einzelfeedback, Gruppenarbeit, Peer Teaching, Impulsvorträge mit Fragen-entwickelnden Unterrichtseinheiten

---

## **Literatur**

- Skript aus dem Kurs Gestaltungslehre 101.1
- David A. Lauer / Stephen Pentak: Design Basics. 9. Aufl., Cengage Learning, 2015

# **110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie**

## **Zusammenfassung**

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltung:** 111 Gestaltungslehre, 112 Design- und Kommunikationstheorie

**Präsenzzeit:** 111: 2 SWS, 112: 2 SWS

**Workload/Selbststudium:** 111: 90/60 h, 112: 90/60 h

**ECTS:** 111: 3 ECTS, 112: 3 ECTS

**Modulverantwortlich:** Prof. Markus Frenzl, Prof. Ben Santo

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

| Integrierte Querschnittsthemen             |   |
|--------------------------------------------|---|
| digital                                    | x |
| interkulturell/international               | x |
| nachhaltig                                 | x |
| gleichberechtigt/vielfältig                | x |
| entrepreneurial                            |   |
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent |   |
| sozial/ethisch                             | x |
| diskursiv                                  | x |
| wissenschaftlich                           | x |
| eigenverantwortlich                        | x |

## Lehrinhalte

### **110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie**

Das Modul 110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie ist der theoretische Unterbau des ersten Semesters, das den Studierenden studienrichtungsübergreifende Perspektiven zu theoretischen, konzeptionellen und wissenschaftlichen Aspekten der Gestaltung gibt. Das Modul besteht aus den Themenkomplexen „Gestaltungslehre“ und „Design- und Kommunikationstheorie“.

### **111 Gestaltungslehre**

Das Teilmodul 111 stellt einen direkten theoretischen Bezug zu den praktischen Fächern dar und ist inhaltlich besonders mit dem Modul Gestaltungsgrundlagen verzahnt.

- Formalästhetische Gestaltungsgrundlagen
- Gestaltung im Kontext von Wahrnehmen, Denken und Handeln
- Gestaltung und Gestaltungsprozess
- Gestaltung zwischen Konzeption und Resonanz
- Verbindung von Mentefakten, Soziolekten und Artefakten
- Gestaltung und Gesellschaft

## **112 Design- und Kommunikationstheorie**

Im Teilmodul 112 werden die Grundlagenkenntnisse verschiedener Ansätze der Designtheorie in Vorlesungen und Impulsvorträgen vermittelt und mit kurzen theoretisch-praktischen Team- und Einzelaufgaben erarbeitet.

- 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- und Kontra-Aufgabe zur Bewertung von Designentwürfen, eine produktsprachliche Analyse oder eine Zeichensammlung im öffentlichen Raum.

---

# **Kompetenzorientierte Lernziele**

## **Fachkompetenz**

### **111 Gestaltungslehre**

Nach dem Besuch des Teilmoduls „111 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, ableiten und reflektieren.

### **112 Design- und Kommunikationstheorie**

Das Teilmodul „112 Design- und Kommunikationstheorie“ versetzt die Studierenden in die Lage, die Grundlagen designtheoretischer Debatten, wie z. B. der Funktionalismusdebatte, zu verstehen, Grundbegriffe theoretischer Diskurse auf unterschiedliche Entwürfe selbstständig anzuwenden und Designentwürfe hinsichtlich ihrer grundlegenden Zeichenhaftigkeit zu beurteilen und über sie zu kommunizieren.

## **Methodenkompetenz**

### **111 Gestaltungslehre**

Nach dem Besuch der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Sachverhalte mit adäquatem Fachvokabular zu beschreiben. Sie erwerben das nötige Fachvokabular und Verständnis, um eigene einfache Konzepte für die Gestaltungspraxis zu erstellen. Die Reflexionsfragen helfen dabei, die eigene Position und Sichtweise und die von anderen zu analysieren.

### **112 Design- und Kommunikationstheorie**

Die Studierenden sind in der Lage, sich gestalterischen Aufgaben kompetenter anzunähern, in ihrer Komplexität zu begreifen und auch hinsichtlich grundlegender theoretischer Aspekte zu erfassen. Sie haben ihren Wortschatz um die Grundbegriffe zentraler Theorien und Theoriedebatten 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 grundlegende designtheoretische, wissenschaftliche und diskursive Fragestellungen, Ansätze und Herangehensweisen entdecken, reflektieren und zielorientiert bei entsprechenden Projekten einsetzen.

## **Sozialkompetenz**

Die Studierenden bauen Vorbehalte gegenüber theoretischen Auseinandersetzungen ab. Sie sind in der Lage, ihre Arbeitsergebnisse fachsprachlich kompetent, aber gleichzeitig verständlich zu präsentieren und interdisziplinär in kleinen Teams zusammenzuarbeiten.

---

## **Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen**

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## **Verwendung des Moduls**

BA-Studiengang Design

## **Prüfungsform**

111 Gestaltungslehre: ModA\* und praP\*

112 Design- und Kommunikationstheorie: ModA\*

## **Lehrformen**

111 Gestaltungslehre: Seminaristischer Unterricht – SU

112 Design- und Kommunikationstheorie: Seminaristischer Unterricht – SU,  
Übung – Ü

## **Lehrmethoden**

Gruppenarbeit, Impulsvorträge, forschendes Lernen, Reflexionsfragen, Diskussion

---

## **Literatur**

### **111 Gestaltungslehre**

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

## 112 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 (Hg.): Gestaltung Denken: Grundlagentexte zu Design und Architektur. 2010
- Auszüge aus: Fischer, Volker Thomas und Hamilton, Anne (Hg.): Theorien der Gestaltung: Grundlagentexte zum Design. Band 1, 1999
- Schneider, Beat: Design – eine Einführung. 2013

# 120 ESSENTIALS: Bildkompetenz

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltung:** Bildkompetenz

**Präsenzzeit:** 3 SWS

**Workload/Selbststudium:** 90/45 h

**ECTS:** 3 ECTS

**Modulverantwortlich:** Prof. Dr. Sue Barr, Prof. Ralph Buchner

**Lehrende:** Prof. Dr. Sue Barr, Prof. Ralph Buchner, N. N.

| Integrierte Querschnittsthemen             |   |
|--------------------------------------------|---|
| digital                                    | x |
| interkulturell/international               |   |
| nachhaltig                                 | x |
| gleichberechtigt/vielfältig                |   |
| entrepreneurial                            |   |
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent | x |
| sozial/ethisch                             | x |
| diskursiv                                  |   |
| wissenschaftlich                           |   |
| eigenverantwortlich                        | x |

---

## Lehrinhalte

### **120 ESSENTIALS: Bildkompetenz**

Das Modul 120 ESSENTIALS: Bildkompetenz vermittelt die Fähigkeit, mit fotografischen Bildern umzugehen. Dies beinhaltet die Fähigkeit, fotografische Bilder zu lesen, zu interpretieren, zu produzieren und mit Bildern zu kommunizieren.

Technische, gestalterische und wissenschaftliche Grundlagen der Fotografie werden ebenso vermittelt wie die Verwendung von Bildern in der Medienkommunikation. Zudem wird das transformative Potenzial der Fotografie behandelt, mit Bildkompetenz zu einem sozialen und ökologischen Wandel beizutragen.

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 praktische 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 Dokumentation (Konzeption und Layout einer Broschüre) begreifen sie Fotografie zusammen mit Typografie als eine der tragenden Säulen der Medienkommunikation.

### **Methodenkompetenz**

Die Studierenden sind in der Lage, Theorie und Praxis durch das eigenständige Erarbeiten von Lösungen zu erschließen. Ein 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**

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## **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 Verwendung.

## **Prüfungsform**

ModA\* und praP\*

## **Lehrformen**

Übung – Ü, Seminar – S

## **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 Vortrag der Dozierenden mit anschließender Diskussion folgen im Seminar meist eine praktische experimentelle Vorführung und die Übung mit allen Studierenden. Die Studierenden sind aufgefordert, sich an den Diskussionen in der Klasse zu den behandelten Themen zu beteiligen.

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-Wert, Weißabgleich und Brennweite zusammen mit bildgestalterischen Grundlagen lebendig und ganzheitlich vermittelt. Die in den Vorträgen verwendeten Bildbeispiele stellen Meilensteine der Fotografiegeschichte dar. Die Studierenden werden auch einschlägige Ausstellungen in Galerien und Museen besuchen, die einen wichtigen Teil der Lernerfahrung für die Studierenden darstellen.

---

## 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 (2016), PDF/X und Colormanagement 2016. Cleverprinting
- Badger, Gerry (2010): The Pleasures of Good Photographs. Aperture Ideas
- Bate, David (2019): Photography: The Key Concepts. Routledge
- Shore, Stephen (2010): The Nature of Photographs. Phaidon Press
- Adams, Robert (2004): Beauty in Photography: Essays in Defense of Traditional Values. Aperture

# 130 ESSENTIALS: Typografie

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltung:** Typografie

**Präsenzzeit:** 3 SWS

**Workload/Selbststudium:** 90/45 h

**ECTS:** 3 ECTS

**Modulverantwortlich:** Prof. Xuyen Dam

**Lehrende:** Prof. Xuyen Dam, N. N.

| Integrierte Querschnittsthemen |   |
|--------------------------------|---|
| digital                        | x |
| interkulturell/international   | x |
| nachhaltig                     | x |
| gleichberechtigt/vielfältig    | x |
| entrepreneurial                |   |

|                                            |   |
|--------------------------------------------|---|
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent | x |
| sozial/ethisch                             | x |
| diskursiv                                  | x |
| wissenschaftlich                           | x |
| eigenverantwortlich                        | x |

## Lehrinhalte

### **130 ESSENTIALS: Typografie**

- Anatomie der Buchstaben
- Umgang mit Buchstaben und Schriften in den elementarsten Bereichen des Kommunikationsdesigns
- Typografische Grundlagen (Schriftfamilien, Schriftschnitte, Schriftgrößen, Spationierung, Laufweite, Satzarten, Zeilenabstände usw.)
- Mikrotypografische Grundlagen und Anwendungen
- Typografische Anwendungen
- Formate, Proportionen, Satzspiegel, Leserarten, 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
- Intensiverer Umgang mit Programmen wie InDesign, FontLab, Glyphs

## Kompetenzorientierte Lernziele

### **Fachkompetenz**

Die Studierenden erlernen durch den Besuch des Moduls Typografie das Grundwissen und erfahren den elementaren Stellenwert der Typografie im Design. 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 (analog, digital) 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 Typo-

grafie begleitet. Dies wird anhand unterschiedlicher Medienbeispiele (div. Publikationen, Trailer, Dokumentationen, Websites, Blogs, neue Medientechniken etc.) sowie aktueller Ausstellungstermine und 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 die 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**

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## **Verwendung des Moduls**

BA-Studiengang Design

## **Prüfungsform**

ModA\*

## **Lehrformen**

Übung – Ü, Seminar – S

## **Lehrmethoden**

Wissen und Inhalt erfahren und verstehen, Übungen, Präsentieren, 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: Karen Cheng

- Rastersysteme: Müller-Brockmann
- Das Detail in der Typografie: Verlag Niggli
- Formen Lesen - Ein Plädoyer für bewusste Gestaltung: Treibholz
- Diverse Blogs, Foundries, Websites, Foren etc.

# 140 ESSENTIALS: Zeichnen

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltung:** Portraitstudien

**Präsenzzeit:** 3 SWS

**Workload/Selbststudium:** 90/45 h

**ECTS:** 3 ECTS

**Modulverantwortlich:** Prof. Thomas Günther

**Lehrende:** Prof. Thomas Günther, N. N.

| Integrierte Querschnittsthemen             |   |
|--------------------------------------------|---|
| digital                                    |   |
| interkulturell/international               | x |
| nachhaltig                                 | x |
| gleichberechtigt/vielfältig                | x |
| entrepreneurial                            |   |
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent | x |
| sozial/ethisch                             | x |
| diskursiv                                  | x |
| wissenschaftlich                           | x |
| eigenverantwortlich                        |   |

# Lehrinhalte

## 140 ESSENTIALS: Zeichnen

Das Modul 140 ESSENTIALS: Zeichnen ist der grundlegend 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. Die Kompetenz wird über die Lehrveranstaltung Portraitstudien vermittelt.

Die Lehrveranstaltung Portraitstudien hat am Studienbeginn den wichtigsten Aspekt jeder Gestaltungslehre zum Thema – das genaue, konzentrierte wie reflektierende Betrachten – und verzahnt sich inhaltlich mit Gestaltungsgrundlagen. Intensive bildnerische Auseinandersetzung – neben einigen eingeschobenen Aktstunden – ausschließlich mit Kopf, Gesicht, Portrait. Die Studierenden im ersten Semester aller drei Studienrichtungen (Fotodesign, Industriedesign und Kommunikationsdesign, durchgemischt zu gleichen 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 das Thema ihrer eigenen Lehrveranstaltung.

- Portraitstudien – Kopf, Gesicht, Profil, Hände
- Naturalismus – Ähnlichkeit – Abstraktion – Karikatur
- Zeichentechniken, Materialien
- Sprache als unzureichendes Mittel zur Beschreibung
- Verschiedene Zeitvorgaben/Intensitäten

---

## 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 auf spielerische Weise, was Planung und Konzeption bedeuten, da sie zunächst Zeichnen wenig mit Design zusammendenken und es eher noch der Schule zuordnen. Sie erhalten einen Überblick, wie viele Menschen in einem Raum wie viele unterschiedliche Auffassungen von demselben Gegenstand finden können, die alle legitim wären, und erleben damit eine Art Reichtum, wie es diesen auf wenigen sonstigen Feldern gibt. 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 unbekannten 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 Kommiliton:innen 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 Fehler 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

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## Verwendung des Moduls

Grundlagenfach für alle nachfolgenden Kurse

## Prüfungsform

Portraitstudien: ModA\*

## **Lehrformen**

Übung – Ü, Seminar – S

## **Lehrmethoden**

Sofortiges Einzelfeedback, Gruppenbesprechungen, Impulsvorträge, Auswahl von Beispielen

---

## **Literatur**

Präsenzbibliothek mit Beispielen, Verteilen kopierter Textauszüge, Leseempfehlungen und Handapparat

- James Lord: Alberto Giacometti. Ein Portrait. List, Berlin 2004
- James Lord: Alberto Giacometti. Die Biographie. Scheidegger & Spiess, Zürich 2001
- Stefan Andres: El Greco malt den Großinquisitor. Reclam, Frankfurt a. M. 1988
- Henri Matisse: Genauigkeit ist nicht Wahrheit, in: Ästhetik. Reclam, Frankfurt a. M. 1986
- Siri Hustvedt: Wenn die Dinge zurückschauen (über G. Morandi), in: Cicero. April 2010
- John Berger: Das Leben der Bilder oder die Kunst des Sehens. Wagenbach, Berlin 1989
- John Berger: Das Kunstwerk. Über das Lesen von Bildern. Wagenbach, Berlin 1998
- Werner Schmalenbach: Über die Liebe zur Kunst und die Wahrheit der Bilder. Hatje Cantz, Berlin 2004

sowie umfangreiche Bestandsbibliothek und Originalarbeiten von Studierenden aus allen vorherigen Semestern

# 150 ESSENTIALS: Foto-, Industrie- und Kommunikationsdesign

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltungen:**

151 ESSENTIALS: Fotodesign

152 ESSENTIALS: Industriedesign

153 ESSENTIALS: Kommunikationsdesign

**Präsenzzeit:** 151: 3 SWS, 152: 3 SWS, 153: 3 SWS

**Workload/Selbststudium:** 151: 90/45 h, 152: 90/45 h, 153: 90/45 h

**ECTS:** 151: 3 ECTS, 152: 3 ECTS, 153: 3 ECTS

**Modulverantwortlich:** 151: Prof. Knut Karger, 152: Prof. Peter Naumann, 153: Prof. Stephan Rether / Prof. Ben Santo

**Lehrende:** 151: Prof. Knut Karger, 152: Prof. Peter Naumann, 153: Prof. Stephan Rether, N. N.

|                                                                                                                                                                         |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| <b>151 ESSENTIALS: Fotodesign</b><br><b>152 ESSENTIALS: Industriedesign</b><br><b>153 ESSENTIALS: Kommunikationsdesign</b><br><br><b>Integrierte Querschnittsthemen</b> |   |
| digital                                                                                                                                                                 | x |
| interkulturell/international                                                                                                                                            |   |
| nachhaltig                                                                                                                                                              |   |
| gleichberechtigt/vielfältig                                                                                                                                             | x |
| entrepreneurial                                                                                                                                                         |   |
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent                                                                                                                              | x |
| sozial/ethisch                                                                                                                                                          | x |
| diskursiv                                                                                                                                                               | x |
| wissenschaftlich                                                                                                                                                        |   |
| eigenverantwortlich                                                                                                                                                     | x |

## 150 ESSENTIALS

### 151 ESSENTIALS: Fotodesign

## Lehrinhalte

Der Einführungskurs „Film+Video“ bietet den Studierenden eine umfassende Einführung in die Welt des Bewegtbildes. Im Fokus stehen grundlegende Aspekte der Film- und Videoproduktion, Dramaturgie, der Schnittprozess und elementare Postproduktionstechniken. Zur Sprache kommen auch rechtliche und produktionelle Aspekte einer Filmproduktion. Studierende erhalten sowohl praktische als auch theoretische Einblicke in die Kernbereiche der Technik, Filmtheorie & Gestaltung, Schnitt von Bild und Ton sowie Konzeptentwicklung, Storytelling und Produktion bei Bewegtbildprojekten. Anhand von Filmbeispielen werden Arbeitsweisen, Techniken und Produktionsverfahren erläutert. Im Verlauf des Semesters werden die Studierenden zu einzelnen Übungen angeleitet, um ein Bewusstsein für die Anforderungen und den Ablauf bei der Herstellung von Bewegtbildern – von der Ideenfindung bis zur finalen Montage – zu entwickeln. Zudem werden Workflow, Workload und die Zusammenarbeit in Teams mit spezifischer Aufgabenverteilung gefördert, ebenso wie ein Verständnis für den Zeitaufwand und die Umsetzungsarten.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

Die Studierenden erlangen ein grundlegendes Verständnis für das Medium Film und Bewegtbild. Sie werden mit den Produktionsschritten und deren praktischer Umsetzung vertraut gemacht. Zudem erwerben sie Kenntnisse über die technische Ausstattung und die Werkzeuge, die bei der Erstellung von Bewegtbildinhalten verwendet werden. Der Kurs vermittelt eine theoretische Grundlage über das Wesen des Films, die praktische Umsetzung von Filmkonzepten sowie die grundlegenden künstlerischen und technischen Verfahren der Bildgestaltung.

### Digital

Das Modul beinhaltet die Anwendung digitaler Technologien in der Film- und Videoproduktion. Studierende lernen den Einsatz digitaler Kameras und Software für den Schnitt und die Postproduktion kennen. Alle Arbeiten erfolgen rein digital.

### Methodenkompetenz

Die Studierenden entwickeln ihre Fähigkeiten zur kreativen Konzeption und Umsetzung von audiovisuellen Projekten. Sie lernen, wie sie Geschichten effektiv erzählen und die Bildsprache nutzen können. Zudem werden sie in die Lage versetzt, den Arbeitsaufwand und die Wirtschaftlichkeit eines Bewegtbildprojektes abzuwägen und zu vertreten. Sie entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Funktion und das Zusammenspiel der verschiedenen theoretischen und praktischen Disziplinen im Bereich Bewegtbild und können dieses Wissen anwenden.

## **Selbstkompetenz – eigenverantwortlich und entrepreneurial**

Studierende werden ermutigt, selbstständig, flexibel und verantwortungsbewusst zu handeln und ihre Handlungsfähigkeit weiterzuentwickeln. Durch Projektbesprechungen und Präsentationen können sie ihre Arbeiten kritisch reflektieren und ggf. modifizieren. Sie sind in der Lage, Projekte eigenverantwortlich zu leiten und organisatorische Aufgaben im Zusammenhang mit Film- und Videoproduktionen zu übernehmen. Darüber hinaus entwickeln sie unternehmerische Fähigkeiten, um kreative Ideen in die Praxis umzusetzen.

## **Sozialkompetenz – ethisch, gleichberechtigt/vielfältig und diskursiv**

Der Kurs betont die Bedeutung ethischen Handelns in der audiovisuellen Kommunikation und fördert die Fähigkeit der Studierenden, fachübergreifend im Team zu arbeiten. Gleichberechtigung und Vielfalt werden betont, und die Studierenden lernen, mediale Inszenierungen kritisch zu analysieren. Konflikte und Kontroversen sind Teil des kreativen Prozesses, und kontroverse Themen in audiovisuellen Medien sollen erforscht und in einem diskursiven Kontext präsentiert werden. Konventionen und die mediale Repräsentation von Geschlecht, Herkunft, Alter, Körper, Klasse usw. werden hinterfragt.

## **Literatur**

- Hans Belting: Florenz und Bagdad – Eine westöstliche Geschichte des Blicks. Verlag C. H. Beck, 2009
- Manfred Hattendorf: Dokumentarfilm und Authentizität. Verlag Ölschläger, 1994
- James Monaco: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Rororo, Reinbek 2009
- Thomas Elsaesser / Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung. Berlin 2007
- Gilles Deleuze: Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Frankfurt a. M. 1996
- Gilles Deleuze: Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt a. M. 1997
- Ivo Ritzer / Marcus Stiglegger (Hg.): Global Bodies, Mediale Repräsentationen des Körpers. Bertz und Fischer Verlag, Berlin 2012
- Heidrun Huber: Filmrecht für Dokumentarfilm, Doku-Drama, Reportage und andere Non-Fiction-Formate. 2., aktual. Aufl., Herbert von Halem Verlag 2021

---

## **152 ESSENTIALS: Industriedesign**

### **Lehrinhalte**

In diesem Kurs werden die Grundlagenkenntnisse verschiedener Ansätze zeichnerischen Herangehens in verschiedenen Aufgaben vermittelt und trainiert. Die Studierenden üben elementare zeichnerische Mittel, ausgehend von verschiedenen Aspekten der Beobachtung von Körpern im Raum und konstruktiven Formen unter der Bezugnahme unterschiedlicher Grundprinzipien.

## Grundlegende Darstellungstechniken:

- Konstruktives Zeichnen: dreidimensionale passive Objekte, Körper: Kombination Strich und Fläche, Durchdringung, Aneinanderreihung, Licht und Schatten, Spiegelungen, Farbverläufe, Flächen in einfachen Strukturen, Überlagerungen, Texturen, Kontraste
- Komposition, Bildaufbau / Komposition, Farbe
- Darstellung geometrischer Grundelemente, Volumen und Gewicht
- Konstruktives Zeichnen: Perspektivkonstruktionen, unterschiedliche Horizonte (Vogelperspektive, Froschperspektive, Normalperspektive), unterschiedliche Perspektiven mit zwei und drei Fluchtpunkten
- Schnelles Skizzieren
- Naturalismus und Abstraktion
- Materialcheck: Vorstellen verschiedener Zeichenmaterialien und Materialexperimente

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

Die Studierenden erlangen ein grundlegendes Verständnis für das Medium Darstellung. Sie werden mit den Darstellungstechniken und deren praktischer Umsetzung vertraut gemacht. Zudem erwerben sie Kenntnisse über Zeichenwerkzeuge, die bei der Erstellung von Zeichnungen und Renderings verwendet werden. Der Kurs vermittelt theoretische Grundlagen von Präsentationstechniken, die praktische Umsetzung von Renderings sowie die grundlegenden künstlerischen Methoden.

### Methodenkompetenz

Die Studierenden entwickeln ihre Fähigkeiten zur kreativen Konzeption und Umsetzung von zeichnerischen Darstellungen. Sie lernen, wie sie Produkte effektiv darstellen. Zudem werden sie in die Lage versetzt, den Arbeitsaufwand der gewählten Darstellungstechnik einzuschätzen. Sie entwickeln ein grundlegendes Verständnis für die Aufgaben im Bereich Darstellungstechnik und können dieses Wissen anwenden.

### Selbstkompetenz – eigenverantwortlich und entrepreneurial

Studierende werden ermutigt, selbstständig, flexibel und verantwortungsbewusst zu handeln und ihre Handlungsfähigkeit weiterzuentwickeln. Durch Projektbesprechungen und Präsentationen können sie ihre Arbeiten kritisch reflektieren und ggf. modifizieren. Sie sind in der Lage, die Aufgaben eigenverantwortlich zu organisieren und auszuführen.

### Sozialkompetenz – ethisch, gleichberechtigt/vielfältig und diskursiv

Die Studierenden üben, miteinander konstruktiv zu kommunizieren, indem sie voneinander lernen, und verbessern sich in ihren Auffassungen der gestellten Aufgaben. Der Werkstattcharakter im Zeichenatelier motiviert die Studierenden, selbstbewusst

ihre Fähigkeiten zu verbessern und die Arbeit der anderen Studierenden wertzuschätzen.

## Literatur

- Olofsson Erick: Design Sketching. Eigenverlag
- Eissen Koos: Sketching: The Basics
- Eissen Koos: Sketching: Drawing Techniques for Product Designer

---

## 153 ESSENTIALS: Kommunikationsdesign

## Lehrinhalte

Grundlagen: zeitbasierte Medien und Motion-Design / „Zeit und Bewegung“

Der Umgang mit dem Medium Zeit ist ein wichtiger Bestandteil zeitgemäßen Kommunikationsdesigns. Das Modul vermittelt verschiedene Aspekte von zeitbasierten Medien und Storytelling.

Das Modul „Zeit und Bewegung“ vermittelt den Studierenden eine Einführung in den Umgang mit zeitbasierten Medien. Die Dimensionen der Zeit und Bewegung werden als erlebbare und aktiv gestaltbare Aspekte der digitalen und analogen Welt vorgestellt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Erlernen von Basiswissen zu Motion-Design und Storytelling. Studierende erhalten grundlegende Kenntnisse über den Produktionsablauf komplexer Animations- und Motion-Design-Projekte und über das Zusammenspiel von Ton und Bild und Konzeptentwicklung.

Während des Kurses werden die Teilnehmenden schrittweise in praktische Übungen eingeführt, um ein Verständnis für die vielfältigen Anforderungen von zeitbasierten Medien mit Fokus auf Animationsvideos zu erlangen. Von der Idee über die Entwicklung eines Konzeptes bis zur Produktion wird ein Gesamtüberblick geschaffen. Dabei liegt auf der theoretischen Ebene eine besondere Betonung darauf, Zeit und Bewegung als gestaltbare Dimensionen zu analysieren und zu bearbeiten. Auf praktischer Ebene wird ein Verständnis für die Komplexität, den Arbeitsaufwand und verschiedene Umsetzungsmethoden vermittelt.

## Kompetenzorientierte Lernziele

### Fachkompetenz

Die Studierenden erlangen ein grundlegendes Verständnis für die Gestaltung der Dimensionen Zeit und Bewegung und deren Wirkung. Sie werden mit den grundlegenden Werkzeugen zur Produktion von Animationen und Motion-Design ausgestattet und bekommen einen Überblick über verschiedene technische Herangehensweisen. Der Kurs fördert außerdem die Fähigkeit, zeitbasierte Medieninhalte zu analysieren und deren Vor- und Nachteile in spezifischen Anwendungsbereichen zu erkennen.

## Methodenkompetenz

Die Studierenden entwickeln ihre Fähigkeiten zur konzeptionellen und praktischen Umsetzung von Animations- und Motion-Design-Projekten. Sie lernen, wie sich verschiedene Gestaltungsdisziplinen wie Typographie, Illustration, Informationsdesign usw. ergänzen und effektiv kombiniert werden.

## Selbstkompetenz

Studierende werden ermutigt, selbstständig, flexibel und verantwortungsbewusst zu handeln und ihre Handlungsfähigkeit weiterzuentwickeln. Durch Projektbesprechungen und Präsentationen können sie ihre Arbeiten kritisch reflektieren und ggf. modifizieren. Sie sind in der Lage, die Aufgaben eigenverantwortlich zu organisieren und auszuführen.

## Sozialkompetenz

Eine elementare Voraussetzung speziell für Motion-Design und den Umgang mit zeitbasierten Medien allgemein ist die Fähigkeiten, fach- und disziplinübergreifend zu gestalten und zu denken. Durch das Arbeiten im Team werden die Studierenden befähigt, die eigenen Stärken und Kapazitäten zu erkennen und die ihrer Teammitglieder zu schätzen. Motion-Design und Animation bergen außerdem das Potenzial, gesellschaftliche Kategorien wie Herkunft, Geschlecht, Alter, Körper, Klasse usw. in den Hintergrund zu rücken. Die Auseinandersetzung damit hilft dabei, gesellschaftliche Konventionen zu hinterfragen.

## Literatur

- R. Brian Stone: The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice
- Danielle Shaw: Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design
- Michael Betancourt: Semiotics and Title Sequences: Text-Image Composites in Motion Graphics
- Rüdiger Safranski: Zeit: Was sie mit uns macht und was wir aus ihr machen

---

## Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

## Prüfungsform

151 ESSENTIALS: Fotodesign: ModA\*

152 ESSENTIALS: Industriedesign: ModA\*

153 ESSENTIALS: Kommunikationsdesign: ModA\*

## Lehrformen

151 ESSENTIALS: Übung – Ü, Seminar – S  
 152 ESSENTIALS: Übung – Ü, Seminar – S  
 153 ESSENTIALS: Übung – Ü, Seminar – S

## Lehrmethoden

Design Thinking

# 160 ESSENTIALS: Interaktion

## Zusammenfassung

**Studiensemester:** 1

**Häufigkeit:** jedes Wintersemester

**Dauer:** 1 Semester

**Lehrveranstaltungen:**

161: Interaktion Fotodesign

162: Interaktion Industriedesign

163: Interaktion Kommunikationsdesign

164: Digitale Kurse

**Präsenzzeit:** 161: 4 SWS, 162: 4 SWS, 163: 4 SWS, 164: 2 SWS

**Workload/Selbststudium:**

161: 120/60 h, 162: 120/60 h, 163: 120/60 h, 164: 60/30 h

**ECTS:** 161: 4 ECTS, 162: 4 ECTS, 163: 4 ECTS, 164: 2 ECTS

**Modulverantwortlich:** 161: Prof. Dr. Sue Barr / Prof. Ben Santo,  
 162: Prof. Matthias Edler-Golla, 163: Prof. Ralph Ammer, 164: N. N.

**Lehrende:** Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Prof. Matthias Edler-Golla, N. N.

| Integrierte Querschnittsthemen |   |
|--------------------------------|---|
| digital                        | x |
| interkulturell/international   |   |
| nachhaltig                     |   |
| gleichberechtigt/vielfältig    |   |
| entrepreneurial                |   |

|                                            |   |
|--------------------------------------------|---|
| technisch/handwerklich/umsetzungskompetent | x |
| sozial/ethisch                             |   |
| diskursiv                                  | x |
| wissenschaftlich                           |   |
| eigenverantwortlich                        | x |

## Lehrinhalte

### **160 ESSENTIALS: Interaktion**

#### **161: Interaktion Fotodesign**

Das Modul vermittelt Studierenden der Studienrichtung Fotodesign den Zusammenhang von Interaktion mit Bildern. Es erweitert und vertieft das Modul „Bildkompetenz und Gestaltungstheorie“.

- Das Bild als visuelle Sprache und Interaktionsmedium
- Das Bild im Kontext von Kultur, Philosophie und Psychologie
- Analyse von bildnerischen Ausdrucksformen (historisch und zeitgenössisch)
- Das Bild als Botschaft und Konstrukt
- Fotografie im System der Künste
- Fotografie im Kontext der sozialen Medien
- Automatismus: Nicht von Menschen gemachte Bilder
- Bild und KI

#### **162: Interaktion Industriedesign**

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 Gegenstände „intelligent“ und vernetzt werden. Im Kurs werden deswegen konzeptionelle Grundlagen unterrichtet, die bei der Gestaltung eines digitalen, interaktiven Produktes benötigt werden:

- Human-centered Design
- In Abläufen und Bedienschritten denken
- Prototyping (Laser-Cutting, Grundlagen p5.js)

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.

### **163: Interaktion Kommunikationsdesign**

Die Entwicklung und Verbreitung digitaler Technologien hat im Design zu neuen Denk- und Arbeitsweisen geführt. In diesem Kurs werden die Grundlagen für ein Verständnis aktueller Entwicklungen digitaler Werkzeuge und Medien gelegt:

- Computer
- Künstliche Intelligenz
- Internet
- Mixed Reality
- Systemtheorie
- Screen Design
- Interface Design
- UX-Design

### **164: 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:

- Figma/XD/Penpot (Interface-Gestaltung)
- Adobe Photoshop (Bildbearbeitung)
- Adobe Illustrator (Illustration)
- Adobe InDesign (Layout)

---

## **Kompetenzorientierte Lernziele**

### **Fachkompetenz**

#### **161: Interaktion und Fotodesign**

Studierende analysieren Bilder als Kommunikationsmedium. Sie können in Grundzügen Bilder beschreiben und deren Wirkung analysieren. Sie experimentieren selbst mit der Erstellung von Bildern und diskutieren deren Wirkung. Durch die Interaktion in der Gruppe werden die Botschaften von Bildern erörtert. Die Kraft des Bildes sowohl als manipulatives als auch aufklärende Medium wird analysiert und die Folgen davon werden reflektiert und diskutiert.

#### **162: Interaktion und Industriedesign**

Studierende verstehen, dass die Gestaltung eines Produktes von Bedienabläufen beeinflusst wird, die ebenfalls bewusst entworfen werden müssen. Sie beginnen neben der dreidimensionalen Ausgestaltung eines Gegenstandes auch in der darüber hinausgehenden Dimension der Handhabung zu denken. Die aktuell verwendete Aufgabenstellung, ein „Hölzchenspiel“ zu entwerfen, das von mehreren Menschen gemeinsam gespielt werden kann, hilft den Studierenden dabei, erste Schritte im Bereich von Design Research und User Testing zu machen. Darüber hinaus sammeln sie durch die Herstellung eines spielbaren Prototypens erste Erfahrungen im Umgang mit 2D-CAD-Software (z. B. Illustrator) sowie im Umgang mit einfachen, digitalen Fertigungsverfahren (z. B. Lasercutter).

In einem weiteren Kursabschnitt erlernen die Studierenden anhand von p5.js die Grundlagen des Programmierens und können am Ende des Kurses einfache, interaktive Skizzen erstellen.

### **163: Interaktion und Kommunikationsdesign**

Studierende verstehen die grundlegenden Funktionen von Computer und Internet als Systemen sowie deren Auswirkungen auf die Interaktion mit den Nutzer:innen. Sie setzen sich kritisch mit User Experience, Interfacedesign, Informationsarchitektur sowie neuen technischen Entwicklungen wie z.B. Künstlicher Intelligenz auseinander.

### **164: Digitale Kurse**

Der Kurs bietet einen umfassenden Überblick über die Software- und Hardware-Tools, die studienrichtungsübergreifend von Bedeutung sind. Die Studierenden erkunden die Vielfalt digitaler Dateiformate, die in der Designbranche von Relevanz sind – darunter Formate für Bilder, Film, Audio, 3D-Szenen, Layouts und Datenstrukturen – und wie diese mit digitalen Werkzeugen bearbeitet werden können. Sie erlangen Fertigkeiten im Umgang mit Standard-Design-Software und sind in der Lage, eine fundierte Auswahl von Software-Tools für unterschiedliche Anwendungsbereiche zu treffen.

## **Methodenkompetenz**

### **161: Interaktion und Fotodesign**

Sensibilisieren der Studierenden für kritisches Denken, Aufbau der Sprachkompetenz zur Formulierung von Zusammenhängen, sensiblere Wahrnehmung und Kommunikation durch Erstellen von Bildern.

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

### **162: Interaktion und Industriedesign**

Die Studierenden machen erste Erfahrungen mit dem Design-Prozess-Modell „Double-Diamond“: Sie können erste Design-Research-Aufgaben durchführen, Recherche-Ergebnisse verdichten und diese in einer kurzen Präsentation ihren Kommiliton:innen vermitteln.

In der Entwurfsphase machen sie erste Erfahrungen mit User Testing und lernen dabei, wie sie durch den Input von Testpersonen ihren eigenen Entwurf kontinuierlich verbessern können.

In der Realisierungsphase erlernen sie erste Schritte im Bereich des Planens, Koordinierens und Umsetzens des Prototypenbaues. In der Abschlusspräsentation zeigen die Studierenden ihre Präsentationskompetenz.

### **163: Interaktion und Kommunikationsdesign**

Studierende machen erste methodische Erfahrungen im Umgang mit Systemen die auf verschiedene Situationen transferiert werden können.

## **164: Digitale Kurse**

Studierende lernen die Grundzüge von zentralen gestaltungsrelevanten Software- und Hardwaretools kennen und wenden diese anhand von ersten einführenden Problemstellungen und Übungsformaten an. Dieses Basiswissen können Studierende später auch auf vergleichbare Soft- und Hardware übertragen und damit die Einarbeitungsphasen verkürzen.

## **Selbstkompetenz**

### **161: Interaktion und Fotodesign**

Studierende reflektieren ihren bisherigen Umgang beim Erstellen und Lesen von Bildern. 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.

### **162: Interaktion und Industriedesign**

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. Durch Projektbesprechungen und Präsentationen können sie ihre Arbeiten kritisch reflektieren und ggf. modifizieren. Sie sind in der Lage, die Aufgaben eigenverantwortlich zu organisieren und auszuführen.

### **163: Interaktion und Kommunikationsdesign**

Studierende lernen in Mensch-Maschine-Interaktionen zu denken, diese konzeptionell zu Planen und selbstbestimmt in gestalterischen Prozessen einzusetzen.

## **164: Digitale Kurse**

Die Studierenden reflektieren in gestalterischen Prozessen selbstständig ihren aufgabenbezogenen Lösungsbedarf und lernen das dafür richtige technische Equipment zu wählen und lösungsorientiert einzusetzen.

## **Sozialkompetenz**

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

---

## **Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen**

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

## Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

## Prüfungsform

- 161: Interaktion Fotodesign ModA\*
- 162: Interaktion Industriedesign ModA\*
- 163: Interaktion Kommunikationsdesign ModA\*
- 164: Digitale Kurse ModA\*

## Lehrformen

- 161: Interaktion Fotodesign: Übung – Ü, Seminar – S
- 162: Interaktion Industriedesign: Übung – Ü, Seminar – S
- 163: Interaktion Kommunikationsdesign: Übung – Ü, Seminar – S
- 164: Digitale Kurse: Übung – Ü, Seminar – S

## 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. ISBN 0-321-43206-1
- Dan Saffer: Microinteractions. ISBN 1-491-94592-3
- Alan Cooper: About Face 3: The Essentials of Interaction Design. ISBN 0470084111
- Steve Krug: Don't Make Me Think (Revisited). ISBN 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/>