

Modulhandbuch Bachelorstudiengang Design

Gültig ab Sommersemester 2025
Stand: 17.02.2025



Inhaltsverzeichnis

100 ESSENTIALS: Gestaltungsgrundlagen	5
110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie	7
120 ESSENTIALS: Bildkompetenz.....	11
130 ESSENTIALS: Typografie	14
140 ESSENTIALS: Zeichnen	17
150 ESSENTIALS: Foto-, Industrie- und Kommunikationsdesign	21
160 ESSENTIALS: Interaktion	27
200 ESSENTIALS: Gestaltungsprozess.....	33
210 SKILLS: Fotodesign I	36
220 SKILLS: Fotodesign II	39
230 SKILLS: Fotodesign III	42
240 SKILLS: Industriedesign I.....	45
250 SKILLS: Industriedesign II.....	50
260 SKILLS: Industriedesign III.....	54
270 SKILLS: Kommunikationsdesign I	57
280 SKILLS: Kommunikationsdesign II	60
290 SKILLS: Kommunikationsdesign III	63
550 SKILLS: Vertiefung I.....	69
300 ESSENTIALS: Designmanagement	73
301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen.....	76
310 SKILLS: Fotodesign IV	79
340 SKILLS: Industriedesign IV	83
370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV.....	88

550 SKILLS: Vertiefung II.....	93
800 PROJECTS: Projekt I–IV.....	97
400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel.....	101
410 SKILLS: Fotodesign V.....	104
440 SKILLS: Industriedesign V.....	108
470 SKILLS: Kommunikationsdesign V.....	112
550 SKILLS: Vertiefung III.....	116
800 PROJECTS: Projekt II.....	120
500 Betriebliches Praktikum.....	125
510 Praktikumsseminar.....	127
600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs.....	130
610 SKILLS: Profilbildung.....	134
620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis.....	137
800 PROJECTS: Projekt III.....	140
700 ESSENTIALS: Allgemeinwissenschaft, Fachvorträge und Diskurs.....	145
710 PROJECTS: Bachelorarbeit.....	147
800 PROJETS: Projekt IV.....	150

Übersicht Studienplan

Studienplan B.A. Design

Hochschule München | Fakultät für Design | Stand 01/2025



ECTS	0	6	12	18	24	30				
1	100 ESSENTIALS: Gestaltungsgrundlagen 4 SWS / 180 h / ModA* und praP		110 ESSENTIALS: Gestaltungsbereiche 111 Gestaltungsalternativen 2 SWS / 90 h / ModA* und praP* 112 Design- und Kommunikationsmetrische 2 SWS / 90 h / ModA*		120 ESSENTIALS: Bildkompetenz 3 SWS / 90 h / ModA* und praP*	130 ESSENTIALS: Typografie 3 SWS / 90 h / ModA*	140 ESSENTIALS: Zeichnen 3 SWS / 90 h / ModA*	150 ESSENTIALS 151 ESSENTIALS: FD 3 SWS / 90 h / ModA* 152 ESSENTIALS: ID 3 SWS / 90 h / ModA* 153 ESSENTIALS: KD 3 SWS / 90 h / ModA*	160 ESSENTIALS: Interaktion 161 ESSENTIALS: Interaktion PD 4 SWS / 120 h / ModA* 162 ESSENTIALS: Interaktion ID 4 SWS / 120 h / ModA* 163 ESSENTIALS: Interaktion KD 4 SWS / 120 h / ModA*	164 Digitale Kurse im Block oder wöchentlich 2 SWS / 90 h / ModA*
2	200 ESSENTIALS: Gestaltungsprozesse 4 SWS / 180 h / ModA		210 SKILLS: Fotodesign I Identifizierung – 4 SWS / 120 h / ModA Fachtechnologie I – 2 SWS / 60 h / ModA* 240 SKILLS: Industriedesign I Technisches Industriedesign I – 3 SWS / 90 h / ModA Ergonomie – 4 SWS / 90 h / schP* 270 SKILLS: Kommunikationsdesign I Typografie – 4 SWS / 120 h / ModA		220 SKILLS: Fotodesign II Identifizierung – 4 SWS / 120 h / ModA (10,0/77) und schP (0,3/3) 250 SKILLS: Industriedesign II Industriedesign – 3 SWS / 90 h / ModA Interface Design – 3 SWS / 90 h / ModA* 280 SKILLS: Kommunikationsdesign II Fotodesign – 4 SWS / 120 h / ModA		230 SKILLS: Fotodesign III Identifizierung – 4 SWS / 120 h / ModA und ModA* 280 SKILLS: Industriedesign III Modellbau analog – 3 SWS / 90 h / ModA* Modellbau digital – 3 SWS / 90 h / ModA* 290 SKILLS: Kommunikationsdesign III Illustration – 4 SWS / 120 h / ModA (0,2/7) Zeichensysteme – 2 SWS / 60 h / ModA (0,3/3)		350 SKILLS: Vertiefung I (Wahlpflicht) 4 SWS / 180 h / ModA	
3	300 ESSENTIALS: Designmanagement 2 SWS / 90 h / ModA	301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen 2 SWS / 90 h / ModA	800 PROJECTS: Projekt I (Wahlpflicht) 8 SWS / 180 h / ModA		310 SKILLS: Fotodesign IV Identifizierung – 4 SWS / 120 h / ModA Schicht I – Montage – 2 SWS / 60 h / ModA* 340 SKILLS: Industriedesign IV Industriedesign digital – 3 SWS / 90 h / ModA Transportdesign – 3 SWS / 90 h / ModA 370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV Visuelle Systeme – 4 SWS / 120 h / ModA Branding – 2 SWS / 60 h / ModA*		350 SKILLS: Vertiefung II (Wahlpflicht) 4 SWS / 180 h / ModA			
4	400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel 401 Kunst- und Designgeschichte 2 SWS / 90 h / schP* 402 Design im Gesellschaftlichen Kontext 2 SWS / 90 h / ModA		800 PROJECTS: Projekt II (Wahlpflicht) 8 SWS / 180 h / ModA		410 SKILLS: Fotodesign V Identifizierung – 4 SWS / 120 h / ModA Fachtechnologie II – 2 SWS / 60 h / ModA* 440 SKILLS: Industriedesign V Digitales Industriedesign – 3 SWS / 90 h / ModA* Technisches Industriedesign II – 3 SWS / 90 h / ModA 470 SKILLS: Kommunikationsdesign V Marketing – 4 SWS / 120 h / schP* Text – 2 SWS / 60 h / ModA		350 SKILLS: Vertiefung III (Wahlpflicht) 4 SWS / 180 h / ModA			
5	500 Betriebliches Praktikum 18 Fünftagewochen / LN und TN								510 Praktikumsseminar Praktikumsbericht, Praktikumsanalyse, Existenzgründung 2-wöchiges Blockseminar / ModA* und PraP* und TN	
6	600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs 601 Design und Recht 2 SWS / 90 h / schP* 602 Patent 2 SWS / 90 h / schP*		800 PROJECTS: Projekt III (Wahlpflicht) 8 SWS / 180 h / ModA		610 SKILLS: Profilbildung 3 SWS / 180 h / ModA		620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis 2 SWS / 180 h / ModA			
7	700 ESSENTIALS: Allgemeinwissenschaften, Fachvorträge und Diskurs 701 AW Wahl aus Modulangebot (K1-K15-AW) 2 SWS / Prüfung s. § 7 Abs. 2 ASPO 702 AW Wahl aus Modulangebot (K16-K19-AW) 2 SWS / Prüfung s. § 7 Abs. 2 ASPO 703 Vorträge 2 SWS / TN		800 PROJECTS: Projekt IV (Wahlpflicht) 8 SWS / 180 h / ModA		710 PROJECTS: Bachelorarbeit 360 h / EA, 10,6 und Plus (0,2)					

■ ESSENTIALS ■ PROJ./ECTS: Projekt Prüfungsform: (S. ASPO § 20 ff.) ModA – Modularbeit schP – schriftliche Prüfung (Semesterende, 60 Min.) * Die Prüfungen werden gemäß § 32 Abs. 1 Satz 2 ASPO bewertet. Die Erteilung des Titelsatzes „mit Erfolg abgelegt“ in jeder dieser Prüfungen ist Voraussetzung für das Bestehen der Bachelorprüfung. ■ SKILLS: Vertiefung ■ PROJ./ECTS: Bachelorarbeit PraP – Präsentation TN – Teilnahmebescheinigung ECTS – European Credit Transfer System (ECTS-Credit) h – Gesamtaufwand für Studierende (Wo-Kredit)

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 Theoriendebatten 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 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 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.

151 ESSENTIALS: Fotodesign 152 ESSENTIALS: Industriedesign 153 ESSENTIALS: Kommunikationsdesign Integrierte Querschnittsthemen	
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 produktionsrechtliche 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/>

200 ESSENTIALS: Gestaltungsprozess

Zusammenfassung

Studiensemester: 2
Häufigkeit: jedes Sommersemester
Dauer: 1 Semester
Lehrveranstaltung: Gestaltungsprozess
Präsenzzeit: 4 SWS
Workload/Selbststudium: 180/120 h
ECTS: 6 ECTS
Modulverantwortlich: Prof. Ben Santo
Lehrende: Prof. Ben Santo (FD, KD)

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

Lehrinhalte

200 ESSENTIALS: Gestaltungsprozess

Das Modul „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 Gestaltenden 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 eine für ihre Tätigkeit grundlegende 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 Teilnehmenden üben und analysieren ein strukturiertes Vorgehen – von der Recherche über eine Ausarbeitung einer Problemdefinition bis hin zur Präsentation des Ergebnisses. Nach Abschluss des Moduls sind sie in der Lage, eine konkrete Aufgabenstellung zu abstrahieren, den 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 sowie 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 sie 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:in wird in der Diskussion und im Rollenspiel unterstützt.

Sozialkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, ihren Kommunikationsstil mit anderen und mit sich selbst zu analysieren, erkennen „Killerphrasen“ und können alternative Kommunikationsmethoden einsetzen. Durch das Einnehmen verschiedener Perspektiven erkennen die Teilnehmenden die Unterschiedlichkeit der Bedürfnisse und erweitern ihre Selbstständigkeit und letztlich ihre Empathiefähigkeit.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: baut auf den Kurs *100 Gestaltungsgrundlagen* auf

Verwendung des Moduls

Grundlagenfach für die nachfolgende Projektarbeit

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Übung – Ü

Lehrmethoden

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

Literatur

Listenpunkte-Skript bzw. Handouts, weiterführende Literaturangaben

- Berzbach, Frank: Kreativität aushalten – Psychologie für Designer. Hermann Schmidt, Mainz 2010

210 SKILLS: Fotodesign I

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Inszenierung I, Fachtechnologie I

Präsenzzeit: Inszenierung I: 4 SWS, Fachtechnologie I: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Inszenierung I: 120/60 h, Fachtechnologie I: 60/30 h

ECTS: Inszenierung I: 4 ECTS, Fachtechnologie I: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Michael Heilgemeir

Lehrende: Prof. Michael Heilgemeir, N. N.

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

Lehrinhalte

210 SKILLS: Fotodesign I

Das Modul „210 SKILLS: Fotodesign I“ wird in zwei Themenkomplexen vermittelt: „Inszenierung I“ und „Fachtechnologie I“.

„Inszenierung I“ bietet eine Einführung in die Welt der kamerabasierten inszenierten Fotografie, wobei sowohl traditionelle als auch moderne Techniken erkundet, und um aktuelle computergenerierte Verfahren ergänzt werden können.

Die Studierenden werden mit wesentlichen Grundlagen von Inszenierung – von *Staging*, über *Imaging*, und *Editing* bis *Formatting* – vertraut gemacht und untersuchen in praktischen Übungen das Potenzial narrativer und serieller Bildfolgen, wie Fotoessay, Editorial, und narrative Fotografie. Der Fokus liegt auf der Anwendung dieser Fähigkeiten in fiktionalen Projekten und in der Ausdehnung auf die non-fiktionale Fotografie.

Die Studierenden üben erste Schritte in die Welt der Inszenierungen und der damit verbundenen soziokulturellen Diskurse ein, was sich in ihren praktischen Arbeiten und den behandelten Themen widerspiegelt. Vermittelt werden historische, theoretische und praktische Grundlagen der Bandbreite inszenierter Fotografie in unterschiedlichen Genres, um ein Repertoire fotografischer Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

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

Digital

Der Weg vom aufgenommenen Bild bis zum Endformat erfolgt vorrangig digital. Das Präsentationsformat kann digital (Screen/Online) oder analog (Print-Layout/Magazin/Buch) sein. Die Studierenden lernen den effizienten und kreativen Einsatz gängiger Methoden und Workflows kennen, und erweitern in Übungen kamerabasierte Fotografie um computergenerierte Verfahren und Prozesse.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, die zunehmende Komplexität moderner inszenierender Fotografie zu begreifen und sie in historischen und theoretischen Kontexten zu verorten. Sie entwickeln während des Moduls starke Konzeptionsfähigkeiten und Bildkompetenz, um fotografische Narrative gezielt zu strukturieren und zu gestalten. In interaktiven Bildbesprechungen trainieren sie Reflexion, konstruktive Kritik und die Fähigkeit, ganzheitliche mediale Projekte zu konzipieren. Die Zusammenhänge von Theorie und Praxis der Bildbearbeitung, Datenaufbereitung, und Druckvorbereitung können sie nachvollziehen.

Selbstkompetenz – eigenverantwortlich und entrepreneurial

Die Studierenden sind nach dem Besuch der Lehrveranstaltung in der Lage, editorielle oder narrative Serien selbstständig zu planen, zu organisieren und umzusetzen. Sie sind in der Lage, ein publizierbares Endprodukt – analog oder digital – zu entwickeln und die dafür nötigen Schritte (Recherche, Konzeption, Umsetzung) eigenverantwortlich zu steuern. Das Modul unterstützt die persönliche Weiterentwicklung und

fördert den Einblick in potenzielle Berufsfelder und Netzwerke im Bereich der inszenierten Fotografie.

Sozialkompetenz

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden dazu, ihre Arbeiten vor Kommiliton:innen und anderen Interessierten kompetent zu präsentieren und zu erläutern. Zudem sind sie in der Lage, die Notwendigkeit einer adäquaten Verarbeitungsqualität für ihr Endprodukt beurteilen und einfordern zu können.

Gleichberechtigt – vielfältig und diskursiv

Die Studierenden entwickeln während des Moduls starke Konzeptionsfähigkeiten und Bildkompetenz, die es ihnen ermöglichen, Medienkulturen kritisch zu hinterfragen und ihre gestalterischen Entscheidungen reflektiert zu begründen.

In einem inklusiven und offenen Lernumfeld werden die Studierenden ermutigt, mediale Inszenierungen kritisch zu analysieren, um die beabsichtigte Wirkung und verschiedene Interpretationen zu hinterfragen. Konflikte und Kontroversen sind Teil des kreativen Prozesses; kontroverse Themen und Standpunkte in fotografischen Inszenierungen sollen erforscht und in einem diskursiven Kontext präsentiert werden.

Hinterfragt werden die Konventionen und die mediale Repräsentation von Geschlecht, Herkunft, Alter, Körper, Klasse etc. Betont wird die Bandbreite der Ansichten und Herangehensweisen, um die kreativen Möglichkeiten in der Inszenierung zu erweitern.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Grundlagen der Fotografie 1. Semester FD
Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

Grundlagenfach für nachfolgende Kurse

Prüfungsform

Inszenierung I: Modularbeit – ModA
Fachtechnologie I: Modularbeit – ModA*

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht – SU, Übung – Ü

Lehrmethoden

Impulsvorträge; projektorientiertes, forschendes und experimentierendes Lernen; Praxisdemonstrationen, praktische Übungen; Teamarbeit; Einzel-, Gruppen- und Peerfeedback.

Literatur

- Skript/Handout mit Literaturangaben und -empfehlungen

220 SKILLS: Fotodesign II

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Identität I

Präsenzzeit: Identität I: 4 SWS

Workload/Selbststudium: Identität I: 180/120 h

ECTS: Identität I: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Lotte Reimann

Lehrende: Prof. Lotte Reimann

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

Lehrinhalte

220 SKILLS: Fotodesign II

Inhalt der Lehrveranstaltung ist es, gegenwärtige und historische Phänomene und Diskurse um Identitäten in gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Kontexten mit dem Medium der Fotografie zu erforschen. Dabei sollen sowohl Fragen nach der Authentizität von Bildern, nach unterschiedlichen Herangehens- und Sichtweisen (wie Augenzeugenschaft, Bestandsaufnahme, Erinnerungsarbeit, Spurensuche) als auch Identitätsfragen und -debatten thematisiert werden. Der Fokus des Seminars liegt auf dem gesellschaftlichen Prozess des „Othering“ und wie sich dieser in der Fotografie äußert. Der Begriff des „Othering“ selbst wurde von Gayatri Chakravorty Spivak (1985) geprägt um den Prozess, durch den der imperiale Diskurs die Anderen bzw. „das im Machtdiskurs ausgeschlossene Andere“ kreierte, zu beschreiben. Voraussetzung einer reflektierenden Arbeitsweise in der Gegenwartsfotografie ist die umfassende Kenntnis von kunst-, fotografie- und kulturgeschichtlichen Zusammenhängen, Vorgehensweisen und Strategien, die wir uns durch das Lesen verschiedener Texte und fotografischer Positionen erarbeiten. Die Arbeit mit fotografischen Bildern im Allgemeinen bedarf immer auch der Kenntnis und Reflexion des Kontextes, in dem Bilder publiziert werden, sowie der gesellschaftlichen Debatten um Identitätsdiskurse und -konstrukte. Das Modul umfasst somit die beiden Themenkomplexe Identität und Fotografiegeschichte.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach dem Besuch dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, sowohl sozial- und kulturhistorische als auch bildjournalistische und künstlerische Frage- und Aufgabenstellungen grundlegend zu verorten, zu erfassen und zu erarbeiten, komplexe Themen selbst zu entwickeln und sich darin prozessorientiert zu bewegen. Sie erkennen die Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen und fachspezifischen Diskursen. Den dazu erforderlichen fachspezifischen Kanon können sie anwenden, um die eigene fotografische Arbeit zu analysieren und zu präsentieren. Die fotografischen Arbeiten anderer Bildautor:innen können sie konstruktiv und sachbezogen erfassen und erläutern. Die Wahrnehmungssensibilität der Studierenden wird gefördert, ästhetisch-gestalterische und handwerklich-technische Fähigkeiten werden weiterentwickelt.

Methodenkompetenz

Durch das selbstständige Bearbeiten kontextbezogener Aufgabenstellungen lernen die Studierenden den methodischen Einsatz von Konzeption, Reflexion, Problem- und Zielorientierung im eigenen fotografischen Arbeiten. Dabei wird insbesondere auf Bildauswahl und -anzahl sowie den Medienbezug 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 Studierenden lernen, aktuelle gesellschaftliche Diskurse (z. B. zu Wandel, Digitalität, Medien, Nachhaltigkeit, Identitätskonstrukten, Ethnie und Herkunft, Kulturen und Minderheitenrechten) auf das eigene gestalterische Schaffen zu beziehen und die eigene künftige Rolle als Fotograf:in (unternehmerisch/künstlerisch/selbstständig/frei/auftragsbezogen/sozialfokussiert usw.) zu reflektieren. Sie 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 Studierenden dazu, fotografisches Wirken im gesamtgesellschaftlichen Kontext zu begreifen und die gesellschaftliche Relevanz der Fotografie in Kontexten gesellschaftlicher Debatten aktiv zu vertreten. Sie lernen, Fachinhalte aufgabenspezifisch zu visualisieren, Diskussionen darüber mit den Kommiliton:innen zu führen und sich gegenseitig mit Empathie und Wertschätzung zu unterstützen. Durch Gruppenarbeit, Diskussionen und Präsentationen lernen sie die Unterschiedlichkeit jedes und jeder Einzelnen in der Gruppe kennen, diese wertzuschätzen und eine ihren Kompetenzen entsprechende Rolle einzunehmen. Sie lernen situationsadäquat auf Probleme und Widerstände zu reagieren und sich fair mit Lehrenden und Kommiliton:innen auszutauschen und sich entsprechender Medien zu bedienen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

Grundlagenfach für alle nachfolgenden Kurse

Prüfungsform

Identität I: ModA (0,67) und schrP (0,33)

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Projektunterricht, Gruppenarbeit, Diskussionsvorträge mit Fragestellungen zu aktuellen gesellschaftspolitischen Ereignissen

Literatur

- Stuart Hall, Das Spektakel des „Anderen“, Argument Verlag, 2004
- Audre Lorde, The Master's Tools Will Never Dismantle The Master's House (1979), Penguin Books, 2017
- Kerstin Brandes, Fotografie und Identität, Transcript Verlag, 2010
- Laura Mulvey, Visual Pleasure and Narrative Cinema (1973), Screen, 1975
- Ursula K. Le Guin, Die Tragetaschentheorie des Erzählens (1986), Drachen Verlag GmbH, 2020
- Ariella Azoulay, The Civil Contract of Photography, Zone Books, 2008

Literaturempfehlungen

- sinthujan varatharajah, an alle orte, die hinter uns liegen, Carl Hanser Verlag, 2022
- Mark Sealy, Decolonising the Camera, Lawrence and Wishart Limited, 2019
- Susan Sontag, Das Leiden anderer betrachten, Hanser Verlag, 2003
- Gayatri Chakravorty Spivak, The Rani of Sirmur: An Essay in Reading the Archives, in History and Theory, Wesleyan University, 1985
- Emilia Roig, Why We Matter: Das Ende der Unterdrückung, Aufbau Verlag, 2021
- Mithu Sanyal, Identitti, Hanser Verlag, 2021
- Mithu Sanyal, Antichristie, Hanser Verlag, 2024

230 SKILLS: Fotodesign III

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Identität II

Präsenzzeit: Identität II: 4 SWS

Workload/Selbststudium: Identität II: 180/120 h

ECTS: Identität II: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sue Barr

Lehrende: Prof. Dr. Sue Barr

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

Lehrinhalte

230 SKILLS: Fotodesign III

Das Modul „230 SKILLS: Fotodesign III“ baut auf den Grundlagen der kamerabasierten Fotografie auf und vertieft das Verständnis für traditionelle und moderne Fotografie-Techniken. Es besteht aus dem Themenkomplex Identität II.

Architekturfotografie wird oft als dokumentarische Praxis betrachtet, als eine objektive Methode, um einen erkennbaren Blick auf ein bestimmtes Gebäude festzuhalten. Die daraus resultierende Fotografie wird zu einem Porträt der Architektur und macht die Fotografie zu einem Bild des Gebäudes im Gegensatz zum Gebäude selbst - die weitestgehende Art und Weise, wie die Architektur konsumiert wird, was wiederum Einfluss darauf hat, wie das Gebäude in der Welt wahrgenommen wird.

Doch Fotografien sind Abstraktionen, zweidimensionale Bilder, die die Welt zu einer verständlichen Realität verflachen. In diesem Kurs wird die visuelle Sprache der Architekturfotografie untersucht, um zu verstehen, wie die Fotografie die abgebildete Architektur zeitlich und räumlich ordnet.

Der Kurs untersucht auch, wie Architekturfotografie sowohl im kommerziellen als auch im künstlerischen Kontext verstanden werden kann. Es werden sowohl historische als auch zeitgenössische Fotografien besprochen, um den Studierenden ein umfassendes Verständnis dieses Fotografie-Bereichs zu vermitteln.

Nach Abschluss dieses Moduls verstehen die Studierenden, wie sie die Architektur, die sie fotografieren, bewerten und entsprechende technische und konzeptionelle Entscheidungen treffen, um erfolgreich eine Fotoserie der Architektur und der Räume/Landschaften, in denen sie sich befindet, zu erstellen.

Sie sind sicher im Umgang mit Kamera und Objektiven und verstehen, wie sich ästhetische Entscheidungen auf die Lesart des fotografischen Bildes durch den Betrachter auswirken.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

Die Studierenden beherrschen die komplexe Bildsprache der Architekturfotografie und wissen, wie man Fotos komponiert, die die Räume der abgebildeten Architektur erfolgreich darstellen.

Sie verfügen über Fachwissen zum Verständnis der technischen Kamerabedienung, der visuellen Kompetenz und der Bildkomposition.

Die praktischen Übungen, die während des Kurses durchgeführt werden, befähigen die Teilnehmer, die vielfältigen Funktionen der Kamera bewusst zu nutzen, um ihre fotografischen Ideen von der Konzeption bis zur Nachbearbeitung ihrer Fotos erfolgreich zu erforschen und zu manifestieren.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, Theorie und Praxis zu erforschen, indem sie selbstständig Lösungen für die im Unterricht aufgeworfenen Fragen entwickeln. Eine experimentelle und forschende Herangehensweise an eine Reihe von architekturbezogenen Themen erweitert ihr Wissen, ihr Verständnis und ihre visuelle Wahrnehmung.

Selbstkompetenz – eigenverantwortlich und entrepreneurial

Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig an ihren fotografischen Projekten zu arbeiten und ihre Arbeitsabläufe und Ergebnisse auf hohem Niveau zu organisieren. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten reflektieren und zielgerichtet in entsprechenden Projekten einsetzen. Durch die Präsentation ihrer Ergebnisse im Klassenverband reflektieren sie ihren kreativen Prozess und ihre Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung.

Sozialkompetenz

Der Kurs befähigt die Studierenden, ihre fotografischen Arbeiten selbstbewusst einem Publikum zu präsentieren, ihre Ideen, ästhetischen Untersuchungen und fachlichen Inhalte zu verbalisieren und mit Gleichaltrigen diskutieren zu können.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

Grundlage für alle fotografische Disziplinen der Studienrichtung Fotodesign

Prüfungsform

Identität II: ModA und ModA*

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

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

Literatur

- Vassallo, Jesus, Epics in the Everyday: Photography, Architecture, and the Problem of Realism, Park Books 2019
- Fotomuseum Winterthur, Concrete. Fotografie und Architektur. Scheidegger & Spiess 2013
- Redstone, Elias, Shooting Space. Architecture in Contemporary Photography, Phaidon Press 2014

240 SKILLS: Industriedesign I

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Technisches Industriedesign I, Ergonomie

Präsenzzeit: Technisches Industriedesign I: 3 SWS, Ergonomie: 4 SWS

Workload/Selbststudium: Technisches Industriedesign I: 90/45 h,
Ergonomie: 90/45 h

ECTS: Technisches Industriedesign I: 3 ECTS, Ergonomie: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Technisches Industriedesign I: Prof. Florian Petri,
Ergonomie: N. N.

Lehrende: Technisches Industriedesign I: Prof. Florian Petri,
Ergonomie: N. N.

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

Lehrinhalte

240 SKILLS: Industriedesign I

Das Modul „240 SKILLS: Industriedesign I“ wird in zwei Themenkomplexen vermittelt: „Technisches Industriedesign 1“ und „Ergonomie“.

Die Lehrenden vermitteln Grundlagen zu fundierten theoretischen Kenntnissen und praktischen Arbeitsweisen, um zukunftsfähige und menschenzentrierte Produkte unter Zuhilfenahme aktueller und zukünftiger technischer Möglichkeiten sowie ergonomischer Erkenntnisse zu entwickeln.

Technisches Industriedesign I

Grundsätzliches technisches Wissen ist essenziell für jede fundierte Produktentwicklung. In dem Teilmodul „Technisches Industriedesign I“ werden Kenntnisse zu einer systematischen Vorgehensweise bei der technischen Entwicklung von Produkten in Bezug auf eine eindeutige Funktionalität, eine fundierte Konstruktion sowie die einzusetzenden Materialien und Fertigungsverfahren gelehrt. Der Fokus liegt auf der Behandlung herkömmlicher Materialien und Fertigungsverfahren – von handwerklich bis industriell. Zur Systematisierung des technischen Entwicklungsprozesses erfolgt eine Einführung in die Grundlagen des Konstruierens und die Anleitung zur Anfertigung von technischen Skizzen und Zeichnungen.

Vermittelt werden zudem Kenntnisse einer systematischen Vorgehensweise bei der Recherche zu Materialien, deren Eigenschaften und Anwendungsgebieten sowie den zugehörigen Fertigungsverfahren. Die hier erworbenen technischen Recherchefähigkeiten stellen sicher, dass das technologische Wissen der Studierenden in

diesem sich ständig weiterentwickelnden Feld langfristig auf dem neuesten Stand bleibt. Innerhalb des Einstiegs in den Themenkomplex „Technisches Industriedesign I“ wird zudem das Spannungsfeld von Funktionalität, Technologie und Ästhetik hinsichtlich der auftretenden Wechselwirkungen eruiert.

Ergonomie

Im Kurs „Ergonomie“ wird ein Verständnis für die Struktur, die Fähigkeiten und Beschränkungen des menschlichen Körpers geweckt sowie Wissen um ergonomische Kriterien und fachspezifische Methoden vermittelt.

Die Lehrinhalte umfassen die folgenden Themen:

- Begriff und Disziplin Ergonomie
- Anthropometrie (Variationsparameter und körperliche Eigenschaften des Menschen; Perzentilierung; Funktionsmaße und ihre Darstellung bzw. Ermittlung)
- Physiologie (biomechanische Grundlagen des menschlichen Körpers)
- Diskussion, wie diese Erkenntnisse sich in Produkten niederschlagen

Die Themen werden durch Anwendungsbeispiele erläutert, diskutiert und in Referaten der Teilnehmenden vertieft. Eine ergonomische Analyse eines bestehenden Produktes übt die Anwendung ergonomischer Kriterien und Begriffe wie auch den Perspektivwechsel zum Erleben der Nutzenden (User Experience). Eine Vertiefung und Erweiterung auch der kognitiven Eigenschaften erfolgt im Kurs „Ergonomie Praxis“.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Technisches Industriedesign I

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

Ergonomie

Nach der erfolgreichen Teilnahme sind die Studierenden in der Lage, ergonomische Kriterien aufzustellen und selbstständig 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

Technisches Industriedesign I

Die Studierenden sind in der Lage, die für die grundlegende funktionale und technische Entwicklung eines Entwurfs maßgeblichen Methoden abhängig vom Entwurfsfortschritt zielgerichtet einzusetzen.

Ergonomie

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

Selbstkompetenz

Technisches Industriedesign I

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

Ergonomie

Die Studierenden sind in der Lage, die spezifischen Fähigkeiten und Eigenschaften der Nutzer:innen ihrer Produkte nachzuvollziehen. Ihr Augenmerk 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

Technisches Industriedesign I

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

Ergonomie

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

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Das Modul baut in Teilen auf dem Modul „Inszenierung I“ auf.
Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design, Studienrichtung ID

Prüfungsform

Technisches Industriedesign I: ModA
Ergonomie: schrP

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Beispielorientiertes, forschendes Lernen

Literatur

Technisches Industriedesign I

- Skript/Handout mit Literaturangaben

Ergonomie

- Handouts
- Bubb, Heiner / Bengler, Klaus / Grünen, Rainer E. / Vollrath, Mark: Automobilergonomie. Wiesbaden, Springer Fachmedien 2015
- Bullinger, Hans-Jörg: Ergonomie – Produkt- und Arbeitsplatzgestaltung. Stuttgart, Teubner 1994
- Lee, John D. / Wickens, Christopher D. / Liu, Yili / Ng Boyle, Linda: Designing for People: An Introduction to Human Factors Engineering. Calder Foundation, New York 2017
- 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. 43. Aufl., Braunschweig, Vieweg 2021
- Pheasant, Stephen: Bodyspace – Ergonomics and the Design of Work. London, Taylor & Francis 2005
- Sanders, Mark S. / McCormick, Ernest J.: Human Factors in Engineering and Design. New York, McGraw Hill 1993
- Schmauder, Martin / Spanner-Ulmer, Birgit: Ergonomie – Grundlagen zur Interaktion von Mensch, Technik und Organisation. München, Carl Hanser 2014
- Schmidtke, Heinz: Lehrbuch der Ergonomie. München, Carl Hanser 1993
- Tilley, Alvin R. / Henry Dreyfuss Associates: 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

250 SKILLS: Industriedesign II

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Industriedesign, Interface Design

Präsenzzeit: Industriedesign: 3 SWS, Interface Design: 3 SWS

Workload/Selbststudium: Industriedesign: 90/45 h, Interface Design: 90/45 h

ECTS: Industriedesign: 3 ECTS, Interface Design: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Industriedesign: Prof. Peter Naumann,
Interface Design: Prof. Matthias Edler-Golla

Lehrende: Industriedesign: Prof. Peter Naumann,
Interface Design: Prof. Matthias Edler-Golla

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

Lehrinhalte

250 SKILLS: Industriedesign II

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

Das Modul „250 SKILLS: Industriedesign II“ besteht aus den zwei Themenkomplexen „Industriedesign“ und „Interface Design“.

Industriedesign

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 werden beleuchtet. Grundlegende Zusammenhänge von Form, Funktion, Material und Herstellungstechnik werden in ihrem Einfluss auf die Gestaltung einschätzbar.

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) behandelt. In einem Schritt-für-Schritt-Prozess wird den Studierenden der Weg vom einfachen Paper-Prototyping über das 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

Industriedesign

Die Studierenden werden befähigt, unterschiedliche Ausprägungen des Industriedesigns zu bewerten und sich für die Vielfalt des Genres zu begeistern. Sie verfügen über Hintergrundwissen, um ihre Arbeiten in einem historischen Kontext zu sehen und ihre Projektaufgabe in Bezug zu den aktuellen Entwicklungen und Strömungen zu setzen.

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-Entwickler:innen 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 geringem 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. Darüberhinaus 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

Die Studierenden lernen, sich Wissen anzueignen und dieses gemeinsam mit Kommiliton:innen 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

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design, Studienrichtung ID

Prüfungsform

Industriedesign: ModA

Interface Design: ModA*

Lehrformen

Industriedesign: Übung – Ü, Seminar – S

Interface Design: Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Projektunterricht mit Einzelfeedback; projektorientierte, forschendes und experimentierendes Lernen

Literatur

Industrie Design

- Bürdek E. Bernhard: Design Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser Verlag
- Heufler Gerhard: Design Basics: Von der Idee zum Produkt. Niggli Verlag
- Papanek Victor: The Politics of Design. Vitra Design Museum
- Schwer Thilo / Vöckler Kai: Der Offenbacher Ansatz, Zur Theorie der Produktsprache. Transcript Verlag
- Kelley David: Kreativität und Selbstvertrauen. Verlag Hermann Schmidt
- Norman Don: The Design of Everyday Things. Vahlen Verlag
- Erlhoff Michael: Theorie des Designs

Interface Design

- Scripte aus dem Kurs, frei zugänglich unter: <https://s3.matthias-edler-golla.de/>
- Snyder Carolyn: Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces. ISBN 978-1558608702
- Cooper Alan: About Face: The Essentials of Interaction Design. ISBN 978-1118766576
- Raskin Jef: The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems. ISBN 0-201-37937-6
- Goodwin Kim: Designing for the Digital Age. ISBN 0-470-22910-1
- Buxton Bill: Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. ISBN 0-123-74037-1
- Krug Steve: Don't Make Me Think (Revisited). ISBN 0-321-96551-5
- Krug Steve: Rocket Surgery Made Easy. ISBN 0321657292
- Norman Donald A.: The Design of Everyday Things. ISBN 0-465-06710-7
- Gothelf Jeff: Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience. ISBN 1449311652
- William Lidwell: Universal Principles of Design, Revised and Updated. ISBN 978-1592535873
- Clark Josh: Designing for Touch. ISBN 978-1-9375572-9-4
- Saffer Dan: Microinteractions. ISBN 1491945923
- Spies Marco: Branded Interactions: Creating the Digital Experience. ISBN 0500518173

Online-Tutorials

- [Sketch](#)
- [Figma](#)
- [XD](#)
- [Penpot](#)

260 SKILLS: Industriedesign III

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Analoges Modell- und Prototypenbau, Digitaler Modellbau

Präsenzzeit: Analoges Modell- und Prototypenbau: 3 SWS,

Digitaler Modellbau: 3 SWS

Workload/Selbststudium: Analoges Modell- und Prototypenbau: 90/45 h,

Digitaler Modellbau: 90/45 h

ECTS: Analoges Modell- und Prototypenbau: 3 ECTS, Digitaler Modellbau: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Florian Petri, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser

Lehrende: Analoges Modell- und Prototypenbau: Prof. Florian Petri, Digitaler Modellbau: Prof. Florian Petri / Prof. Dr. Othmar Wickenheiser / Lehrbeauftragte

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

Lehrinhalte

260 SKILLS: Industriedesign III

Das Modul „260 SKILLS: Industriedesign III“ wird in zwei Themenkomplexen vermittelt: „Analoger Modell- und Prototypenbau“ und „Digitaler Modellbau“.

Die Lehrenden vermitteln Grundlagen und weiterführende Kenntnisse dazu, wie analoge und digitale Modelle und Prototypen die Entwicklung, Überprüfung und Kommunikation von Entwürfen auf ihre funktionale und gestalterische Qualität hin ermöglichen.

Analoger Modell- und Prototypenbau

Im Themenkomplex „Analoger Modell- und Prototypenbau“ werden dreidimensionale Modelle und Prototypen unter Anwendung klassischer und neuer Fertigungsverfahren hergestellt. 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 werden komplette Modell- und Prototypenbauprozesse abgebildet – von der Vorplanung des angestrebten Modells oder Prototypen bis hin zur effizienten Umsetzung. Neben dem Erlernen vielfältiger Methoden zur Anfertigung von dreidimensionalen Modellen und Prototypen erwerben die Studierenden ein fundiertes Wissen zum sicheren Umgang mit Maschinen und Gefahrstoffen sowie zu geeigneten Schutzmaßnahmen innerhalb der zugehörigen Werkstätten.

Digitaler Modellbau

Im Themenkomplex „Digitaler Modellbau“ werden für die Studienrichtung Industriedesign die Grundlagen im Umgang mit für die Fachrichtung Industriedesign geeigneter CAD-Software gelegt, die zur Erstellung von digitalen Modellen dient.

Insbesondere für den Schwerpunkt Transportationdesign wird die Kompetenz zur Integration von NURBS und Polygon-Modellprogrammen in den Designprozess gefördert und alle Möglichkeiten zur Verwendung von KI-gesteuerten Optimierungsschleifen bei der Erstellung der virtuellen Datensätze genutzt.

Die Industriedesign-Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse der verschiedenen Möglichkeiten zur digitalen Erstellung und Modellierung von Linien, Flächen und Volumenkörpern, die zur Gestaltung und Umsetzung von Entwürfen im Industriedesign dienen. Im Schwerpunkt Transportationdesign wird darüber hinaus die Fähigkeit vermittelt, die dynamische Körpergestaltung als Grundkenntnis zu erlangen.

Die Industriedesign-Studierenden werden in die Lage versetzt, die erstellten Daten für verschiedene Anwendungsbereiche zu nutzen. Das sind beispielsweise Renderings, die zur Beurteilung und Präsentation der Arbeitsergebnisse genutzt werden oder die Erstellung von technischen Darstellungen, die der manuellen Fertigung von Modellen und Prototypen dienen. Mithilfe der erstellten CAD-Daten können Modelle und Prototypen in digitalen Verfahren gefertigt werden oder sie bilden die Grundlage, um Bewegtbilder in Form von Animationen zu erstellen.

Vor allem für den Schwerpunkt Transportationdesign werden bei der Umsetzung der Daten in physische Modelle über PolyJet-Ausgabesysteme die Kenntnisse zur

Anwendung des proportionsspezifischen Differenzierungsausdrucks gebracht – von der Farbigkeit über die unterschiedlichen Transparenzgrade durch das Flat Texture Mapping bis hin zur dreidimensionalen Gestaltung der Oberflächenstruktur.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, den digitalen/physischen Bau eines Modells oder Prototyps systematisch zu planen und die geeigneten Maschinen, Materialien und Techniken auszuwählen. Sie können Modelle und Prototypen unter Einsatz geeigneter Methoden 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 Werkzeugen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, eine digitale/physische Modell- oder Prototypenbauaufgabe eigenständig zu planen und mithilfe der richtigen Werkzeuge umzusetzen. Verschiedenste Techniken und Materialien können beurteilt, ausgewählt und angewendet sowie die Modell- oder Prototypenbauarbeit sicher durchgeführt werden. Die Studierenden sind befähigt, mit den erworbenen Grundkenntnissen im Modell- und Prototypenbau 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 digitalen/physischen Modells oder Prototyps richtig einzuschätzen und realistische Zeitpläne für den Bau zu erstellen. Sie lernen, ihre eigenen Fähigkeiten und Stärken im Modell- und Prototypenbau kennen, und können so die Konzeption und Ausführung der Modelle und Prototypen nach diesen Fähigkeiten planen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, mit technischem Fachpersonal zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Sie können einschätzen, ob eine Modell- oder Prototypenbauarbeit alleine bewältigt werden kann oder ob unter Zuhilfenahme weiterer Teammitglieder und/oder Spezialist:innen bessere Ergebnisse erzielt werden können. Die Studierenden sind in der Lage, bei technischen Schwierigkeiten selbstständig oder mit geeigneten Ansprechpartner:innen konstruktiv nach der Lösung für ein Problem zu suchen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

Prüfungsform

Analoger Modell- und Prototypenbau: ModA*

Digitaler Modellbau: ModA*

Lehrformen

Analoger Modell- und Prototypenbau Übung – Ü, Seminar – S

Digitaler Modellbau: **440 SKILLS: Industriedesign V**Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Anleitungen und praktische Übungen

Literatur

- Skript/Handout mit Literaturangaben

270 SKILLS: Kommunikationsdesign I

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Typografie

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Xuyen Dam

Lehrender: Prof. Xuyen Dam

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

Lehrinhalte

270 SKILLS: Kommunikationsdesign I

- Layoutgestaltung in und mit Typografie
- Makro- und Mikro-Ästhetik
- Schriftgestaltung
- Gestaltung einer Schrift
- FontLab – Einführung, Programmierung
- Digitalisierung und Anwendung einer eigenen 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 einer eigenen Schrift, Raster, Layout, Satz), Theorie (Referate und Vorträge) und Praxis (eigene Gestaltungsarbeiten, Gruppendiskussionen, Einzelgespräche) sind die Fachkompetenz und der 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 Typograf:innen, Schriftgestalter:innen, aktueller Ausstellungstermine, Typografie-Symposien, Type Foundries etc. thematisiert und verdeutlicht.

Selbstkompetenz

Theorie und Konzeption werden im Seminar Typografie durch praktische Übungen, Kurzreferate, Handouts und die Präsentation von Ergebnissen umgesetzt. Die Studierenden lernen bei Gruppen- und Einzelkorrekturen sowie den Kurzreferaten über Typografie, Foundries, Schriftgestalter:innen und 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

Vorkenntnisse: Typografisches Grundwissen aus dem 1. Semester
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

- Schrift und Schreiben: Korger
- Schrift als Experiment: Blackwell
- Meister der Typographie: Tschichold
- Makro- und 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

280 SKILLS: Kommunikationsdesign II

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Fotodesign

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ETCS

Modulverantwortlich: Prof. Ralph Buchner

Lehrende: Prof. Ralph Buchner, N. N.

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	

wissenschaftlich	
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

280 SKILLS: Kommunikationsdesign II

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

Die praktischen Licht- und Aufnahme-Übungen finden in den Bereichen People-/Portraitfotografie, Produkt-/Werbefotografie, Reprofotografie sowie experimentelle Aufnahmetechniken statt.

Am Beispiel einer fotografisch umgesetzten Werbekampagne durchlaufen die Studierenden den kompletten Designprozess inklusive Ausarbeitung und Präsentation. Über eine geeignete Themenwahl kann hier das Potenzial der Fotografie erfahren werden, zu einem sozialen und ökologischen Wandel beizutragen.

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 Reprofotografie wahrzunehmen, zu analysieren und mithilfe 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 einen Einblick in die technischen, ästhetischen und konzeptionellen Komponenten des Mediums Fotografie und steigern ihre fotografischen Ausdrucksmöglichkeiten.

Durch die Übungen wird das fotografische 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 Thinkings sowie des U-Prozesses nach Otto Scharmer 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 sich zum einen über einen längeren Zeitraum, zum anderen in kurzer Zeit unter Zeitdruck koordinieren und organisieren müssen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Der Kurs baut auf den Kenntnissen des Grundlagenkurses Fotografie im 1. Semester auf.

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 sowie im Beruf Verwendung.

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

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 Alten 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 durch Vorführung und Übung lebendig 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 folgen im Seminar meist eine praktische experimentelle Vorführung und die Übung mit den Studierenden. Eine daraus abgeleitete fotografische Themenstellung wird von den Studierenden selbstständig 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: Der große Fotokurs. Galileo Press, Bonn 2013
- Neusüss, Floris: Das Fotogramm in der Kunst des 20. Jahrhunderts. DuMont, Köln 1990
- Barnes, Martin: Shadow Catchers. camera-less photography. Merrell, London 2010
- Pisculla, Christian: PDF/X und Colormanagement 2016. Cleverprinting, 2016
- Rausch, Oliver: Gestalten mit Licht und Schatten: Licht sehen und verstehen. dpunkt.verlag, 2016
- Large, Alex / Wood, Jane: Moderne Produktfotografie. Konzeption, Inszenierung, Beleuchtung. Laterna Magica, München 1999

290 SKILLS: Kommunikationsdesign III

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Illustration, Zeichensysteme

Präsenzzeit: Illustration: 4 SWS, Zeichensysteme: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Illustration: 120/60 h, Zeichensysteme: 60/30 h

ECTS: Illustration: 4 ECTS, Zeichensysteme: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Thomas Günther, Prof. Béla Stetzer

Lehrende: Prof. Thomas Günther, Prof. Béla Stetzer

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

Lehrinhalte

Das Modul „290 SKILLS: Kommunikationsdesign III“ wird in zwei Themenkomplexen vermittelt: „Illustration“ sowie „Zeichensysteme“. Es 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.

Illustration

Der Themenkomplex „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, Character Design, Leitsysteme.
- Das Zeichnen aus der Beobachtung sowie das Zeichnen aus der Vorstellung zielen auf ein breites Zeichenrepertoire und eine differenzierte Bildsprache.
- Durchspielen unterschiedlicher 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.
- Den Fragen 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 und 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 so viel Material wie möglich produziert.
- Serielles Arbeiten wird gefördert. Das Sammeln, die Auswahl sowie das Ordnen der Bilder ist ein wichtiger Teil der Arbeit.
- Spontanität und Zufall spielen eine große Rolle in einem experimentellen Rahmen, absichtsloses 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 werden zu den Themen und Übungen hinzugezogen, individuell empfohlen und besprochen.
- Regelmäßige und aktive Teilnahme am als Werkstatt- und Atelierbetrieb verstandenen Kurs ist vorausgesetzt.
- Verwendung von Tablets für einzelne Lösungen möglich; sinnvolle unabhängige Anschaffungsberatung für Soft- & Hardware

Zeichensysteme

Der Themenkomplex „Zeichensysteme“ führt grundlegend in die methodische Entwicklung von Zeichensystemen ein (Signets, Wort-/Bildmarken, Logos, Piktogramme, Navigationszeichen) und ist inhaltlich besonders mit dem Modul „306 SKILLS: Kommunikationsdesign IV“ (Corporate Identity) verzahnt.

- 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 Narrationen. Sie entwickeln differenzierte Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeiten sowie 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 Betrachter:innen bzw. Kund:innen gegenüber konzeptionell nachvollziehbar die Lösungsansätze und verbinden beide Ebenen hierarchisch sinnvoll gewichtet mit Typographie nach angestrebter Bedeutung.

Im Themenkomplex „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, Fotografie, audiovisuellen Medien und wenden sie zielgerichtet an. Sie verstehen und wenden prozesshaftes sowie konzeptionelles Arbeiten 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. Das Mitführen eines analogen oder digitalen 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:innen durch eine eigenständige Sicht ihrer Arbeitsweise und Erkenntnisse mit einer tragfähigen, verantwortungsvollen und seriösen Haltung zu behaupten.

Sozialkompetenz

Die Studierenden werden befähigt, eine kontextorientierte, zielgerichtete und vorurteilsfrei Sichtweise zu entwickeln und ein Verständnis für die Bedürfnislage und die Anforderungen von Kund:innen als Betrachter:innen heranzubilden. Sie üben auch die kritische Auseinandersetzung mit ihrem eigenen Werk und werden befähigt zur Präsentation und Dokumentation desselben. Durch die finale Umsetzung in eine durchgängige und eigenständige Bildsprache sowie die professionelle Konfektionierung z. B. im Medium Drucktechnik und im hauseigenen Printcenter werden

Ergebnisse in Realbedingungen prüf- und einschätzbar. Bzgl. Des Themenkomplexes Illustration wird die Mitarbeit an der Erstellung von Kleinauflagen zur Präsentation auf Messen in Eigenverantwortung angeregt.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: keine

Verwendung des Moduls

BA-Studienrichtung KD, Grundlage für die spätere Auseinandersetzung mit Illustration, Bildverwendung sowie Corporate Design, Corporate Identity und Branding. Grundständiges Studienangebot für die nachfolgende Arbeit in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–IV“ sowie „PROJECTS: Projekt I–IV“.

Prüfungsform

Illustration: ModA

Zeichensysteme: ModA

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht mit Einzelfeedback, Einzelarbeit, Entwurfsvorstellung vor den Kommiliton:innen, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten in beiden Themenkomplexen (Illustration/Zeichensysteme).

Historische wie zeitgenössische Beispiele im Kontext des Zeichnens wie auch im Kontext von Zeichen. Beispiele für Kunst, Illustration, Bild- und Medienwissenschaft liegen aus, stehen zur Diskussion und dienen der Inspiration und der Kontextualisierung der eigenen Auseinandersetzung. Eigene Recherchen im Selbststudium werden mithilfe eines immer mitgeführten Skizzenbuches gefördert – die möglichst tägliche Zeichenpraxis stärkt die Sicherheit und Kompetenz beim Kommunizieren und Denken in Bildern (visual literacy) und stellt ein wichtiges Instrument für die eigene künstlerisch/gestalterische Praxis dar.

Literatur

Themenkomplex Illustration

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 a. M. 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 Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and 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 Böhringer: einfach. Merve, Berlin 2009
- Friedrich von Borries: Weltentwerfen: Eine 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
- umfangreiche Bestandsbibliothek von Prof. Th. Günther (Bücher, Theorie, Bildbände/DVDs/Originalgraphiken zu Illustration/Kinderbuch/Comic & Kunst).
- <http://www.sgsm.eu>
- <http://www.albertina.at>
- <http://www.drawingcenter.org>
- <https://www.societyillustrators.org>
- <http://www.bdangouleme.com>
- <http://www.bookfair.bolognafiere.it>
- <https://www.comic-salon.de>
- Webseite Zeichnung: www.horrorvacui.de (vorübergehend stillgelegt)

Themenkomplex Zeichensysteme

- Der Mensch und seine Zeichen / Adrian Frutiger / Fourier
- Shape Grammars / Janis Maroscheck / slanted
- decodeunicode / Johannes Bürgerhauses, Siri Poarangan / Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Logo Modernism / Jens Müller, Julius Wiedemann / Taschen

- Logo Beginnings / Jens Müller / Taschen
- Logo – Die Kunst mit dem Zeichen / Theres Rohde, Simone Schimpf / Museum für Konkrete Kunst Ingolstadt
- Logodesign – das umfassende Handbuch / Frank Koschembar / Verlag Rheinwerk Design
- Kompendium für Alphabeten / Karl Gerstner / Verlag Arthur Niggli
- Anton Stankowski – Frei und Angewandt / Ernst & Sohn
- Karl Gerstner – Rückblick / Manfred Kröplien / Hatje Cantz
- Lance Wyman – The Monograph / Adrian Shaughnessy / Unit Editions
- Lance Wyman – The visual Diaries / Tony Brook, Adrian Shaughnessy / Unit Editions
- FHK henrion: the complete designer / Adrian Shaughnessy, / Unit Editions
- Felix Beltrán Visual Intelligence / Sonia Diaz, Gabriel Martinez / Optikbooks
- Rasterblock / Clemens Hartmann, Arne Schneider / Verlag Hermann Schmidt Mainz
 - * 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

550 SKILLS: Vertiefung I

Zusammenfassung

Studiensemester: 2, 3, 4

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Vertiefung I

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: festangestellte Dozent:innen der Fakultät für Design

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x

international	X
nachhaltig	X
gleichberechtigt/vielfältig	X
entrepreneurial	X
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	X
sozial/ethisch	X
diskursiv	X
wissenschaftlich	X
eigenverantwortlich	X

Lehrinhalte

550 SKILLS: Vertiefung I

Die Vertiefungsmodule „SKILLS: Vertiefung I–III“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie bauen auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module auf und bieten damit einen vertiefenden und im Komplexitätsgrad gesteigerten Inhalt an. Als Wahlmodule bieten sie die Möglichkeit, wichtige SKILLS – also Werkzeuge des Designs – in kleinen Gruppen zu vertiefen. Je nach Angebot stehen gestalterische, konzeptionelle oder technische/handwerkliche Fähigkeiten im Vertiefungsfokus.

Die Vertiefung kann sich an einer Studienrichtung ausrichten:

- Industriedesign
- Fotodesign
- Kommunikationsdesign

oder an einem übergreifenden Arbeitsfeld:

- Sozialer Wandel und transformative Prozesse
- Innovation im dreidimensionalen Gestalten
- Kommunikation, Marken und Identitäten
- Bildwelten und Medien
- Digitale und interaktive Lebenswelten
- Designtheorie und Designkultur

oder an einer Spezialisierung, wie beispielsweise:

- Transportationdesign
- Social Design
- KI-Methoden
- Modedefotografie
- Bewegtbild / zeitbasierte Medien

- Sozialwissenschaften im Designkontext
- Design Studies (Designtheorie)
- Wissenschaftliches Arbeiten

Die Module fördern sowohl die Ausbildung von spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen. Ab dem 2. Semester können Studierende damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten.

Die allgemeine Digitalisierung der Lebenswelt bringt neue Werkzeuge, neue Methoden, neue Verknüpfungsmöglichkeiten und neue Arbeitsweisen in das Design, die die Fakultät schon verändert haben und weiterhin immer schneller verändern werden. Um auf diese Entwicklungen schnell, adäquat und flexibel reagieren zu können, bieten die Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ jedes Semester frei wählbare Angebote an, mit der Möglichkeit, auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche, inhaltliche oder formale Veränderungen einzugehen.

Die Angebote können von den Studierenden studienrichtungsunabhängig gewählt und belegt werden. Die Module können als Brücke zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“ fungieren, die somit auf bereits gelegten handwerklichen, technischen, gestalterischen oder inhaltlichen Kompetenzen aufbauen und die Kursinhalte im Komplexitätsgrad nochmals anheben können. Sie können aber auch völlig unabhängig vom Angebot der PROJECTS-Projekte angelegt werden.

Auch wenn der Unterricht in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 stehen die Auseinandersetzung mit Inhalten und das Erlernen von Prinzipien oder Fertigkeiten, nicht ein Projektergebnis.

Vertiefungsmodule können Verschiedenes leisten:

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung handwerklicher, technischer, theoretischer, gesellschaftlicher oder wissenschaftlicher Fähigkeiten und Prinzipien
- Ggf. flankierender Unterricht zu Projektmodulen, für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind
- Ideal, um das Kursangebot gezielt mit einzelnen Querschnittsthemen zu verknüpfen

Kompetenzorientierte Lernziele

Erlernen von komplexeren gestalterischen oder konzeptionellen Methoden, Prinzipien oder Fertigkeiten. Die Lernziele sind je nach Lehrangebot unterschiedlich und werden durch das Semesterangebot im Internet bekannt gegeben.

Fachkompetenz

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen. Querschnittsthemen werden dem Kursangebot entsprechend integriert.

Methodenkompetenz

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

Selbstkompetenz

Die Wahl eines der Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 im Abgleich mit den aktuellen Entwicklungen des Berufsfeldes ihre eigene Stimme und Haltung im Studium zu finden.

Sozialkompetenz

In den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppendedynamische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ der soziale Umgang mit homogenen Interessengruppen geübt, die zwar motivierend, aber durch die Konkurrenzsituation auch sehr fordernd sein können.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche Module haben keine Voraussetzungen, manche sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme an einem vorhergehenden Modul „SKILLS: Vertiefung“.

Teilnahmevoraussetzungen: Modul für Studierende ab dem 2. Semester

Verwendung des Moduls

Spezialisierung oder Generalisierung im BA-Studiengang Design.
Brückenmodul zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“.

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminar – S

Lehrmethoden

Impulsvorträge, projektorientiertes und forschendes Lernen, Dokumentation, Präsentation

Literatur

Wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben.

300 ESSENTIALS: Designmanagement

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Designmanagement

Präsenzzeit: 2 SWS

Workload/Selbststudium: 90/60 h

ECTS: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Eileen Mandir

Lehrende: Prof. Dr. Eileen Mandir (für Gruppe ID und KD), externe:r Lehrbeauftragte:r, aktuell: Janvier Alexandre (für die Gruppe FD)

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

Lehrinhalte

300 ESSENTIALS: Designmanagement

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. Ein Beispiel hierfür ist die Rolle des Designs als strategisches Instrumentarium mit Design-Manager:innen in der Vermittlerrolle zwischen Entscheidungsträger:innen und operativer Umsetzung.

Der Kurs vermittelt eine Einführung in die grundlegenden Konzepte, Methoden und Prinzipien, die Designer:innen in den Projektphasen „Kontext“, „Analyse“, „Konzept & Entwurf“ sowie „Argumentation und Umsetzungsplanung“ beherrschen müssen, um ein Kreativteam optimal zu befähigen und zu steuern. Dies wird durch eine Einführung in die Prinzipien des Teambuildings, der Retrospektive und einiger praktischer Alltagsroutinen für Design-Manager:innen ergänzt.

In diesem Kurs lernen die Studierenden mit den Mitteln und Methoden des Designmanagements komplexere Briefings strukturiert zu analysieren, bearbeiten und Konzepte zu begründen. Der Fokus liegt dabei auf dem Ausprobieren neuer Methoden und Denkweisen aus dem Designmanagement. Das jeweilige praxisnahe Semester-Thema dient dazu, die erlernten Methoden in einem konkreten Bezug anzuwenden und besser zu verinnerlichen.

Studierende arbeiten dabei in Gruppen von etwa fünf Personen und nähern sich dem Thema durch Methoden des Designmanagements. Jede Unterrichtseinheit ist hierzu als ein Kurz-Workshop gestaltet, in dem die Studierenden neuen Stoff vermittelt bekommen und diesen selbst in der Gruppe anwenden. So werden neben den Inhalten auch die teamdynamischen Prozesse verinnerlicht. Die Unterrichtseinheiten gliedern sich in Check-in, Theorie, Methode, Kontext, Gruppenarbeit und Reflexion der erlernten Inhalte.

Über das Semester entstehen so in eigenverantwortlicher Gruppenarbeit Konzepte, die am Ende des Semesters von den Studierenden präsentiert, dokumentiert und im Kurs gemeinsam reflektiert werden. Wichtig ist, dass die Konzepte in Teamarbeit verständlich ausgearbeitet und gut begründet werden. Um die Teamarbeit möglichst nah an der in der Praxis gelebten Realität zu halten, werden moderne Kollaborationstools wie digitale Whiteboards verwendet. Zudem findet der Kurs je nach Bedarf auf Deutsch bzw. Englisch statt, um die Studierenden auf internationale Arbeitsumfelder vorzubereiten. Alle Teammitglieder agieren gleichberechtigt und müssen sich selbstständig in ihren Rollen finden.

Die Lehrinhalte umfassen die folgenden Themen:

- Einführung in Design Management: Aufgaben und Rolle des Design Managements, Entwicklung der Disziplin
- Grundlagen: Prozess, Team, Unternehmen, Kontext
- Kontext abstecken: Überblick gewinnen und behalten, Risiken erkennen und benennen, Rebriefing formulieren

- Recherche organisieren: den Markt verstehen, die Bedürfnisse der Klient:innen und der Kund:innen kennen
- Erkenntnisse ableiten: Beobachtung, Wirkung, Wertung, Empfehlung und Designkriterien
- Varianten generieren: Ideen generieren, bewerten, auswählen, Designrouten ausarbeiten
- Narrative entwickeln: Erzählmuster, Storyline, Herleitung strukturieren und aufbauen
- Design vermitteln: Lösungen erläutern, Designstrategie einführen, zeitlich und örtlich ausdehnen
- Planung moderieren: Ziele, Zusammenarbeit, Zeitplanung entwickeln, evaluieren und anpassen
- Projekte dokumentieren: Key Visuals, Taglines, Making-of-Materialien erzeugen, sharen, diskutieren

Im Unterricht und in der Semesteraufgabe haben die Studierenden die Gelegenheit, sich aktiv in die laufende Debatte in der Disziplin Designmanagement einzubringen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Im Verlauf des Kurses entwickeln die Studierenden ein Verständnis von Märkten und Unternehmen – im kleinen und regionalen genauso wie im globalen Umfeld. Zunehmend verstehen sie die Rolle des Designers bzw. der Designerin 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 Designmanagements anzuwenden. Sie kennen gängige Methoden und sind sicher in deren Anwendung innerhalb des Designprozesses und der einzelnen Projektphasen.

Selbstkompetenz

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

Sozialkompetenz

Die Studierenden können selbstständig im Team komplexe Briefings erfassen und bearbeiten.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der Studienprüfungsordnung. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

- Vorbereitend auf das betriebliche Praktikum
- In Kombination mit „600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs“ bildet dieser Kurs das methodische Rüstzeug für Designer:innen für den Berufsalltag in gängigen Arbeitssituationen.
- Befähigt zu beratenden Tätigkeiten in strategischen Fragestellungen der Wirtschaft
- Macht Designer:innen anschlussfähig an das Berufsfeld, z. B. um Managementrollen in Agenturen oder Industrieunternehmen einzunehmen.

Prüfungsform

ModA

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht – SU

Literatur

- Best, Kathryn: Design Management. AVA Academia, Lausanne 2006. ISBN 978-2-940373-12-3
- Niesen, Katrin: Design Projekte gestalten. Verlag Hermann Schmidt, 2021. ISBN 978-3-87439-942-5

301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester
Lehrveranstaltung: Digitalkompetenzen: Webdesign
Präsenzzeit: 2 SWS
Workload/Selbststudium: 90/60 h
ECTS: 3 ECTS
Modulverantwortlich: Prof. Matthias Edler-Golla
Lehrende: Prof. Matthias Edler-Golla, N. N.

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

Lehrinhalte

301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen

Die Lehrveranstaltung „Digitalkompetenzen“ vermittelt sowohl gestalterische wie technische Grundlagen. Innerhalb der Lehrveranstaltung wird den Studierenden ein Einblick in die aktuellen Front-End-Technologien (HTML & CSS, ansatzweise JavaScript) der Gestaltung interaktiver Websites 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, Informationsarchitektur, Responsive Webdesign, Usability & Accessibility, Konventionen & Mentale Modelle, CSS-Typografie, CSS-Positionierung, CSS-Interaktivität ...) angeschnitten, um dann in den Übungseinheiten von den Studierenden selbst anhand von verschiedenen Übungsaufgaben erlernt zu werden.

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

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach Abschluss des Moduls „301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen“ 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 dazugehörigen Fachterminologie ist ihnen vertraut, sodass 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 die Studierenden 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 „Digitale Kompetenzen“ 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 zugrunde liegenden Technologien und Fachinhalte

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design, Studienrichtungen FD, ID, KD

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Projektunterricht mit Einzelfeedback; projektorientiertes, forschendes und experimentierendes Lernen

Literatur

- [Skripte aus dem Kurs, frei online zugänglich](#)

Online-Nachschlagwerke

Jeweils sehr viele, detaillierte Informationen und Beispiele zu HTML, CSS, JavaScript

- [Mozilla MDN Web Docs](#)
- [Google web.dev](#)
- [Selfhtml](#)

310 SKILLS: Fotodesign IV

Zusammenfassung

Studiensemester: 2

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Bewegtbild, Schnitt + Montage

Präsenzzeit: Bewegtbild: 4 SWS, Schnitt + Montage: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Bewegtbild: 120/60 h, Schnitt + Montage: 60/30 h

ECTS: Bewegtbild: 4 ECTS, Schnitt + Montage: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Knut Karger

Lehrende: N. N.

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

Lehrinhalte

310 SKILLS: Fotodesign IV

Das Modul „310 SKILLS: Fotodesign IV“ bietet den Studierenden eine vertiefte Ausbildung in der Schaffung von Bewegtbildinhalten, mit Schwerpunkt auf fortgeschrittenen Aspekten der Film- und Videoproduktion, dem Schnittprozess (Dramaturgie) und Postproduktionstechniken. Das Modul besteht aus den zwei Themenkomplexen „Bewegtbild“ und „Schnitt + Montage“.

Die Studierenden realisieren komplexe narrative und non-fiktionale audiovisuelle Projekte. 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.

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 sollen gefördert werden. Ebenso ein Gefühl für Aufwand, Zeitmanagement und Art der Umsetzung.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

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 Films, der praktischen Umsetzung von Filmkonzepten sowie insbesondere der künstlerischen und technischen Verfahren der Bildgestaltung. Die Studierenden erlernen fortgeschrittene technische und handwerkliche Fähigkeiten in den Bereichen Film- und Videoproduktion, einschließlich Kameraführung, Beleuchtung, Tonaufnahme und Schnitt. Sie lernen, wie sie ihre kreativen Ideen in qualitativ hochwertige audiovisuelle Inhalte umsetzen können. (

Digital

Das Modul beinhaltet die Anwendung digitaler Technologien in der Film- und Videoproduktion, einschließlich der Verwendung von digitalen Kameras und Software für den Schnitt und die Postproduktion.

Methodenkompetenz

Die Studierenden entwickeln ihre Fähigkeiten zur kreativen Konzeption und Umsetzung von audiovisuellen Projekten. Sie lernen, wie sie komplexe Geschichten erzählen und die Bildsprache effektiv einsetzen können. 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 – eigenverantwortlich und entrepreneurial

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. Die Studierenden sind in der Lage, Projekte eigenverantwortlich zu leiten und organisatorische Aufgaben im Zusammenhang mit Film- und Videoproduktionen zu übernehmen. Sie entwickeln unternehmerische Fähigkeiten, um ihre kreativen Ideen in die Praxis umzusetzen.

Sozialkompetenz – ethisch

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. Das Modul betont die ethischen Aspekte der

audiovisuellen Kommunikation und fordert die Studierenden auf, verantwortungsbewusst und ethisch in ihrer Arbeit zu handeln.

Gleichberechtigt – vielfältig und diskursiv

Das Modul schafft ein geschütztes Lernumfeld, in dem die Studierenden unabhängig von Geschlecht, Herkunft oder anderen Faktoren gleiche Chancen haben, ihre audiovisuellen Projekte zu realisieren. Die Vielfalt der Ansichten und Herangehensweisen wird betont. Sie entwickeln die Kompetenz, mediale Inszenierungen kritisch zu analysieren, um die beabsichtigte Wirkung und verschiedene Interpretationen zu hinterfragen. Konflikte und Kontroversen sind Teil des kreativen Prozesses; kontroverse Themen und Standpunkte in audiovisuellen zeitbasierten Medien sollen erforscht und in einem diskursiven Kontext präsentiert werden. Hinterfragt werden die Konventionen und die mediale Repräsentation von Geschlecht, Herkunft, Alter, Körper, Klasse etc.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Grundlagen der Fotografie aus dem 1. Semester

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

Grundlagenpflichtmodul Studienrichtung FD

Prüfungsform

Bewegtbild: ModA

Schnitt + Montage: ModA*

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

Lehrmethoden

Übung – Ü, Seminar – S

Literatur

- Monaco, James: Film verstehen. Rowohlt 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 a. M. 2001
- Baute , Michael / Pantenburg, Volker (Hg.): Minutentexte – The Night of the Hunter. Brinkmann + Bose, Berlin 2006
- Raffaseder, Hannes: Audiodesign. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München 2002
- Ascher, Steven / Pincus, Edward: The Filmmaker's Handbook (umfassendes Handbuch für Filmemacher, das technische und praktische Aspekte der Filmproduktion abdeckt)
- Murch, Walter: In the Blink of an Eye (Klassiker über das Filmschnitt Handwerk, der Einblicke in die Kunst und Technik des Schnitts bietet)
- Brown, Blain: Cinematography: Theory and Practice (Vertiefung der Grundlagen der Kameraarbeit und Bildgestaltung im Film)
- Block, Bruce: The Visual Story (Buch, das sich auf die visuelle Narration und das Erzählen von Geschichten im Film konzentriert)
- Bordwell, David / Thompson, Kristin: Film Art: An Introduction (Buch, das in grundlegende Filmtheorie und Filmgeschichte einführt)
- Giannetti, Louis: Understanding Movies (Buch, das die Analyse von Filmen und die kritische Betrachtung von audiovisuellen Werken vermittelt)
- Websites „No Film School“ und „Film School Rejects“: aktuelle Artikel, Tutorials und Ratschläge zur Film- und Videoproduktion
- Plattform „LinkedIn Learning“

340 SKILLS: Industriedesign IV

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Industriedesign digital, Transportationdesign

Präsenzzeit: Industriedesign digital: 3 SWS, Transportationdesign: 3 SWS

Workload/Selbststudium: Industriedesign digital: 90/45 h,
Transportationdesign: 90/45 h

ECTS: Industriedesign digital: 3 ECTS, Transportationdesign: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Industriedesign digital: Prof. Peter Naumann,
 Transportationdesign: Prof. Dr. Othmar Wickenheiser
Lehrende: Industriedesign digital: Prof. Peter Naumann / Lehrbeauftragte,
 Transportationdesign: Prof. Dr. Othmar Wickenheiser / Lehrbeauftragte

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

Lehrinhalte

340 SKILLS: Industriedesign IV

Das Modul „340 SKILLS: Industriedesign IV“ besteht aus den beiden Themenkomplexen „Industriedesign digital“ und „Transportationdesign“.

Industriedesign digital

Digitale Werkzeuge haben im Industriedesign eine essenzielle Bedeutung und prägen die heutigen und zukünftigen Möglichkeiten bei der Konzeptionierung und Umsetzung von Produkten und Services. Hierbei entwickelt sich die Vielfalt an Programmen stetig und sehr dynamisch weiter und damit auch die Möglichkeiten für Industriedesigner:innen. „Industriedesign digital“ trägt dieser Entwicklung Rechnung und ermöglicht die gezielte wie experimentelle Auseinandersetzung der Studierenden mit den sich stetig verändernden digitalen Werkzeugen und den daraus resultierenden Auswirkungen auf die zukünftigen Entwicklungen der Disziplin Industriedesign. Dieser Kurs baut hierbei auf den bereits angebotenen Kursen im digitalen Bereich auf und schafft Raum für eine Weiterentwicklung der bereits erlangten Fähigkeiten und Kenntnisse.

Transportationdesign

Im Teilmodul „Transportationdesign“ wird die Visualisierung von Entwürfen in zwei- und dreidimensionaler Form und der Einfluss der künstlichen Intelligenz für den

Gestaltungsprozess vorgestellt. Dazu werden traditionelle Darstellungstechniken von der einfachen Linienzeichnung bis zur schattierten Volumenansicht, ggf. Klebebandmaßstabdarstellungen bzw. Airbrush-Anwendungen in analoger bzw. digitaler Form sowie die Möglichkeiten der Unterstützung durch KI erörtert.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Industriedesign digital

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, digitale Werkzeuge strategisch und systematisch einzusetzen. Sie können die Qualität der erarbeiteten Ergebnisse fachlich richtig einschätzen. Die Studierenden beherrschen zudem den sicheren Umgang mit den entsprechenden digitalen Werkzeugen.

Transportationdesign

Im Teilmodul „Transportationdesign“ werden entsprechend den unterschiedlichen Designprozessentwicklungsschritten die geeigneten Darstellungsformen verfolgt und dynamische Körper in ihrem Ausdruck, ihrer Ausrichtung und intendierten Bewegungsgeste untersucht, skizziert und mit Unterstützung digitaler Medien und KI dargestellt.

Methodenkompetenz

Industriedesign digital

Die Studierenden sind in der Lage eine digitale Modellaufgabe eigenständig zu planen und mithilfe der richtigen Werkzeuge umzusetzen. Verschiedenste Techniken können beurteilt, ausgewählt und angewendet und sicher durchgeführt werden. Die Studierenden sind befähigt, die erworbenen Kenntnisse kreativ in der Produktentwicklung einzusetzen.

Transportationdesign

Im Teilmodul „Transportationdesign“ ist das wesentliche Merkmal das zielorientierte Arbeiten, um die gewünschten darstellungstechnischen Ergebnisse professionell zu erreichen, sowie innovative digitale Medien in den Prozess aktiv miteinzubeziehen.

Selbstkompetenz

Industriedesign digital

Die Studierenden sind in der Lage, den Aufwand für die Erstellung eines digitalen Modells richtig einzuschätzen und realistische Zeitpläne für die Umsetzung zu erstellen. Sie lernen ihre eigenen Fähigkeiten und Stärken im digitalen Modellbau kennen und können so die Konzeption und Ausführung der digitalen Modelle nach diesen Fähigkeiten planen.

Transportationdesign

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

Sozialkompetenz

Industriedesign digital

Die Studierenden sind in der Lage, mit Expert:innen aus angrenzenden Fachbereichen zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Sie können einschätzen, ob ein digitales Modell alleine bewältigt werden kann oder unter Zuhilfenahme weiterer Teammitglieder und/oder Spezialist:innen bessere Ergebnisse erzielt werden können. Die Studierenden sind in der Lage, bei technischen Schwierigkeiten selbstständig oder mit geeigneten Ansprechpartner:innen konstruktiv nach Lösungen für ein Problem zu suchen.

Transportationdesign

Im Teilmodul „Transportationdesign“ 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

Vorkenntnisse für Industriedesign digital: Dieser Kurs baut auf dem Kurs 260 –Themenkomplex Modellbau digital – aus dem 2. Semester auf.

Vorkenntnisse für Transportationdesign: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

Industriedesign digital: Grundlage für weiterführende Projekte im Industriedesign

Transportationdesign: Grundlage für weiterführende Projekte mit Schwerpunkt

Transportationdesign

Prüfungsform

Industriedesign digital: ModA

Transportationdesign: ModA

Lehrformen

Industriedesign digital: Übung – Ü, Seminar – S
Transportationdesign: Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Anleitungen und praktische Übungen
Transportationdesign: projektorientiertes Lernen

Literatur

Industriedesign digital

- Handout mit Literaturangaben

Transportationdesign

- Othmar Wickenheiser: Audi Design. Automobilgestaltung von 1965 bis zur Gegenwart. Nicolai Verlag, Berlin 2006. ISBN 978-3-89479-160-5
- Othmar Wickenheiser / Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: Car Design Studies. Kooperationsprojekte mit Deutschlands Automobil Design Studios. Delius Klasing Verlag, Bielefeld 2007. ISBN 978-3-7688-1994-7
- Othmar Wickenheiser (Co-Autor): Automobildesign seit der Erfindung bis zum Ende des 20. Jahrhunderts. Beitrag „Design im Dialog. Stuttgarter Tage zur Automobil- und Unternehmensgeschichte“. In: Wissenschaftliche Schriftenreihe der Mercedes – Benz Archive und Sammlung Band12, Kapitel Vaihingen. ISBN 978-3-86852-064-4
- Othmar Wickenheiser / Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: Audi Design Projekt. Automobil Visionen unter dem Motto „Intelligent Emotion“. Heel Verlag, Königswinter 2009. ISBN 978-3-86852-170-2
- Othmar Wickenheiser: Design by Mercedes. Delius Klasing Verlag, Bielefeld 2009. ISBN 978-3-7688-2507-8
- Othmar Wickenheiser: Mini Design – Past, Present, Future. Motorbuch Verlag, Stuttgart 2009. ISBN 978-3-613-03123-4
- Othmar Wickenheiser / Swantje Kuhfuss-Wickenheiser: LAMBORGHINI DESIGN PROJEKT. Kompromisslose Supersportwagen unter dem Motto: Raw Material. Shaker Media Verlag, Aachen 2011. ISBN-978-3-86858-664-0
- Othmar Wickenheiser (Co-Autor): Auto und Karosserie. Geschichte, Fertigung, Design. Von der Kutsche bis zum Personenwagen. Kapitel: Vom Quader- zum Dynamik-Design 1963–2004, S. 77–83. SpringerVieweg, Wiesbaden. 2013. ISBN 978-3-658-01193-2
- Othmar Wickenheiser: Audi Design – Zwischen Evolution und Revolution. Delius Klasing Verlag, Bielefeld 2014. Zwei Bände. ISBN-10: 3-7688-37513, Ausgabe in Deutsch
- Othmar Wickenheiser: Audi Design – Between Evolution and Revolution, Delius Klasing Verlag, Bielefeld 2016. Zwei Bände. ISBN 978-3768837828, Ausgabe in Englisch
- Othmar Wickenheiser: ELECTRIC HIGH SPEED Mercedes-Benz Design Projekt. Shaker Media Verlag, Herzogenrath 2017. ISBN 978-3-95631-626-5

- Othmar Wickenheiser: The next 60 years – Porsche 911 Design Projekt. Ramp Verlag, Reutlingen 2020. ISBN 978-3-948046-17-0
- Othmar Wickenheiser: Destination Porsche 901 – Porsche Museum. Motorbuch Verlag, Stuttgart 2023. ISBN-13: 978-3613321496

370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV

Zusammenfassung

Studiensemester: 3

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Vernetzte Systeme, Branding

Präsenzzeit: Vernetzte Systeme: 4 SWS, Branding: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Vernetzte Systeme: 120/60 h, Branding: 60/30 h

ECTS: Vernetzte Systeme: 4 ECTS, Branding: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Béla Stetzer

Lehrender: Prof. Béla Stetzer

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

Lehrinhalte

370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV

Das Modul „370 SKILLS: Kommunikationsdesign IV“ führt grundlegend ein in die gestalterischen und prozessualen Aspekte der Corporate Identity.

Das Modul vermittelt auf der einen Seite durch den Themenkomplex „Vernetzte Systeme“ die grundlegenden praktischen Herangehensweisen der vernetzten Gestaltung, wie z. B. der Gestaltung von crossmedial angelegten Unternehmensidentitäten und führt andererseits durch den Themenkomplex „Branding“ theoretisch ein in die historische Entwicklung des Brand Designs sowie der gängigen Markenentwicklungsmethodiken. Die behandelten Themenkomplexe „Vernetzte Systeme“ sowie „Branding“ ergänzen sich inhaltlich.

Vernetzte Systeme

Im Rahmen dieses Themenkomplexes werden u. a. folgende gestalterischen Aspekte, ihre Kombinationsmöglichkeit und ihr strategisches Potenzial behandelt:

- Formale Parameter wie Form, Fläche, Farbe, Bildsprache, Typografie...
- Sensorische Parameter wie Sehen, Fühlen, Riechen, Schmecken
- Mediale Kanäle/Touchpoints
- Raum, Licht und Material
- Übersetzung von Idee und Konzept in formale Sprache
- Einüben von medienübergreifenden bzw. crossmedialen Herangehensweisen
- Systematisches Gestalten und gestalterische Systeme
- Denken in Serien/Kombinationen/Variationen/Programmen

Im Rahmen von laborartigen Gestaltungsexperimenten entstehen erste einfache crossmediale Umsetzungen.

Branding

Im Rahmen dieses Themenkomplexes werden die grundlegenden Fragen des Brandings theoretisch und anhand von Beispielen aus der Praxis vermittelt.

Es werden folgende Teilaspekte des Brandings beleuchtet:

- Historische Entwicklung
- Begrifflichkeiten/Herleitungen
- Tendenzen, Ausblicke
- Recherche, Briefing, Teamkonstellation, Planung
- Best Practice
- Arten des Workflows
- Design Thinking

und die klassischen Projektphasen

- Analyse, Strategie, Idee, Umsetzung, Betrieb

sowie

- Konzept- und Entwurfsstrategien
- Prozess- und Planungstools

Das Modul wird begleitet von Vorträgen externer Referent:innen und von Besuchen bei Agenturen unterschiedlicher Brandingkompetenzen. Recherchen, Kurzvorträge und eine praktische Arbeit der Studierenden runden das Modul ab.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Vernetzte Systeme

Nach dem Besuch dieses Themenkomplexes sind die Studierenden sensibilisiert für das strategische Potenzial, welches im Einsatz von kombinierten Gestaltungsparametern liegt. Sie verstehen es, Gestaltungselemente bewusst und zielgerichtet einzusetzen und mit gestalterischen Mitteln steuernd auf den eigenen Entwurfsprozess einzuwirken.

Branding

Nach dem Besuch dieses Themenkomplexes sind die Studierenden in die Grundlagen des Themas Branding eingeführt. Sie verstehen die Unterschiede von Corporate Design / Corporate Identity / Branding, sind in die Fachterminologie und in Brandingprozesse und -tools eingeführt und können diese selbstständig auf eigene Projekte anwenden. Durch begleitende Exkursionen werden die Studierenden befähigt, das theoretisch erlangte Wissen mit der gestalterischen Realität abzugleichen und Hintergrundinformationen aus erster Hand zu erhalten.

Methodenkompetenz

Vernetzte Systeme

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

Branding

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

Selbstkompetenz

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.

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 den Bezug zur Praxis und erweitern den Horizont.

Sozialkompetenz

Vernetzte Systeme

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

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 einzelnen Studierenden und macht die Recherchearbeit allen Modulbeteiligten in gedruckter oder digitaler Form zugänglich.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Basiskenntnisse von Gestaltungsprogrammen und über technische Umsetzungsmöglichkeiten sind hilfreich.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

BA-Studienrichtung KD. Grundwissen für die Arbeit in den Modulen „PROJECTS: Projekt I–IV“ sowie „SKILLS: Vertiefung I–IV“ und die spätere Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen im Corporate Design, Brand Design und in der Corporate Identity.

Prüfungsform

Vernetzte Systeme: ModA
Branding: ModA*

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Vernetzte Systeme: Einführungsvorlesung, Gruppen- oder Einzelarbeit, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten, Exkursion, externe Referent:innen

Branding: Vorlesung, Gruppenarbeit, Impulsvorträge zu thematischen Einzelaspekten, Exkursion, externe Referent:innen

Literatur

Vernetzte Systeme

- Programme entwerfen / Karl Gerstner / Lars Müller Publishers
- Flexible Visual Systems / Dr. Martin Lorenz / slanted
- Introducing: Culture Identities / Robert Klanten / Gestalten
- Generative Gestaltung / Hartmut Bohnacker, Benedikt Groß, Julia Laub, Claudius Lazzeroni / Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Designing Universal Knowledge / Gerlinde Schuller / Lars Müller Publishers
- Gestaltung denken / Klaus Thomas Edelman, Gerrit Terstiege / Birkhäuser
- Design Theorie / Cordula Meier / anabas
- analog und digital / Otl Aicher / Ernst & Sohn
- die welt als entwurf / Otl Aicher / Ernst & Sohn
- Corporate Architecture / av-edition
- Serialize / Robert Klanten / Gestalten
- Dynamic Identities / Irene van Nees / BIS Publishers
- Colour Mania / viction:ary
- Grid Systems / Josef Müller-Brockmann / Niggli
- Don't Brand my public Space / Ruedi Baur, Sébastien Thiéry / Lars Müller Publishers
- When Space meets Art, when Art meets Space / Victor Cheung / Index Book
- Manuals 1 und 2 / Tony Brook, Adrian Shaughnessy, Sarah Schrauwen / Unit Editions
- Absolute Stationary Design / Gingko Press
- weiteres modulbezogenes Anschauungsmaterial

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 / Laurence King
- Brand Identity now! / Julius Wiedemann / Taschen
- The Brand Gap / Marty Neumeier / Aiga
- Design als Unternehmensstrategie / Peter Vetter / DDC
- To Do: Die neue Rolle der Gestaltung... / Florian Pfeffer / Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Denkwerkzeuge / Florian Rustler / Midas
- The Design Thinking Playbook / Michael Lerwick, Patrick Link, Larry Leifer / Wiley

- Beyond the obvious / Ole Tillmann / Peak
- Kiss the Messenger / Ana Berlin / Pool Publishing
- Von Marken und Menschen – Arbeit, Führung und das Gute Leben / Andreas Freitag / Verlag Hermann Schmidt Mainz

550 SKILLS: Vertiefung II

Zusammenfassung

Studiensemester: 2, 3, 4

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Vertiefung II

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: festangestellte Dozent:innen der Fakultät für Design

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

Lehrinhalte

550 SKILLS: Vertiefung II

Die Vertiefungsmodule „550 SKILLS: Vertiefung I–III“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie bauen auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module auf und bieten damit einen vertiefenden und im Komplexitätsgrad gesteigerten Inhalt an. Als Wahlmodule bieten sie die Möglichkeit, wichtige SKILLS – also Werkzeuge des Designs – in kleinen Gruppen zu vertiefen. Je nach Angebot stehen gestalterische, konzeptionelle oder technische/handwerkliche Fähigkeiten im Vertiefungsfokus.

Die Vertiefung kann sich an einer Studienrichtung ausrichten:

- Industriedesign
- Fotodesign
- Kommunikationsdesign

oder an einem übergreifenden Arbeitsfeld:

- Sozialer Wandel und transformative Prozesse
- Innovation im dreidimensionalen Gestalten
- Kommunikation, Marken und Identitäten
- Bildwelten und Medien
- Digitale und interaktive Lebenswelten
- Designtheorie und Designkultur

oder an einer Spezialisierung, wie beispielsweise:

- Transportationdesign
- Social Design
- KI-Methoden
- Modedefotografie
- Bewegtbild/Zeitbasierte Medien
- Sozialwissenschaften im Designkontext
- Design Studies (Designtheorie)
- Wissenschaftliches Arbeiten

Die Module fördern sowohl die Ausbildung von spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen. Ab dem 2. Semester können Studierende damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten.

Die allgemeine Digitalisierung der Lebenswelt bringt neue Werkzeuge, neue Methoden, neue Verknüpfungsmöglichkeiten und neue Arbeitsweisen in das Design, die die Fakultät schon verändert haben und weiterhin immer schneller verändern werden. Um auf diese Entwicklungen schnell, adäquat und flexibel reagieren zu können, bieten die Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ jedes Semester frei wählbare Angebote an, mit der Möglichkeit, auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche, inhaltliche oder formale Veränderungen einzugehen.

Die Angebote können von den Studierenden studienrichtungsunabhängig gewählt und belegt werden. Die Module können als Brücke zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“ fungieren, die somit auf bereits gelegte handwerkliche, technische, gestalterische oder inhaltliche Kompetenzen aufbauen und die Kursinhalte im Komplexitätsgrad nochmals anheben können. Sie können aber auch völlig unabhängig vom Angebot der PROJECTS: Projekte angelegt werden.

Auch wenn der Unterricht in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 stehen die Auseinandersetzung mit Inhalten und das Erlernen von Prinzipien oder Fertigkeiten, nicht ein Projektergebnis.

Vertiefungsmodule können Verschiedenes leisten:

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung handwerklicher, technischer, theoretischer, gesellschaftlicher oder wissenschaftlicher Fähigkeiten und Prinzipien
- Ggf. flankierender Unterricht zu Projektmodulen, für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind
- Ideal, um das Kursangebot gezielt mit einzelnen Querschnittsthemen zu verknüpfen

Kompetenzorientierte Lernziele

Erlernen von komplexeren gestalterischen oder konzeptionellen Methoden, Prinzipien oder Fertigkeiten. 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. Querschnittsthemen werden dem Kursangebot entsprechend integriert.

Methodenkompetenz

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen.

Die Wahl eines der Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 im Abgleich mit den aktuellen Entwicklungen des Berufsfeldes ihre eigene Stimme und Haltung im Studium zu finden.

Sozialkompetenz

In den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppendedynamische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ der soziale Umgang mit homogenen Interessengruppen geübt, die zwar motivierend, aber durch die Konkurrenzsituation auch sehr fordernd sein können.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche haben keine Voraussetzungen, manche Seminare sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme an einem vorhergehenden Modul „SKILLS: Vertiefung“.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Für die Teilnahme an den Modulangeboten des 3. Semesters müssen bis zum Ende des 2. Fachsemesters die Prüfungen in dem Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ (Grundlagen- und Orientierungsprüfung) erstmalig angetreten werden.

Verwendung des Moduls

Spezialisierung oder Generalisierung im BA-Studiengang Design. Brückenmodul zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“.

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminar – S

Lehrmethoden

Impulsvorträge, projektorientiertes und forschendes Lernen, Dokumentation, Präsentation

Literatur

Wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben

800 PROJECTS: Projekt I–IV

Zusammenfassung

Studiensemester: 3, 4, 6, 7

Häufigkeit: jedes Sommer- und Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Projekt I–IV

Präsenzzeit: 8 SWS

Workload/Selbststudium: 360/240 h

ECTS: 12 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: Professor:innen der Fakultät für Design und ggf. Lehrbeauftragte

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

Lehrinhalte

800 PROJECTS: Projekt I–IV

Die Studierenden lernen den kompletten Entwurfsprozess von Aufgabenstellung/Briefing bis zur Präsentation der eigenen Entwürfe kennen. Je nach Projektangebot reichen die Themen und Schwerpunktsetzungen dabei von frei-künstlerischen oder experimentell-forschenden Projekten über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Kooperationspartner oder Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagswesen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken. Es bietet sich an, das Projektthema gezielt mit einzelnen geeigneten Querschnittsthemen zu verknüpfen.

„PROJECTS: Projekt I–IV“-Module zielen auf:

- Erstellen von Mentefakten: Recherche, Problemanalyse, Needfinding, Critical Thinking, Entwickeln von relevanten Leitfragen und Rahmen, Ideenfindung, Konzeptentwicklung
- Erstellen von Soziefakten: Erlernen von Projekt- und Designmanagement, Moderation, Präsentation, Ideation, Begleiten von partizipativen Prozessen, Sammeln, Verstehen und Bewerten unterschiedlicher Wert- und Qualitätsperspektiven, Förderung Emotionaler Intelligenz
- Erstellen von materiellen und immateriellen Artefakten: Exploration, Prototyping, Designoptimierung, technische und handwerkliche Entwicklung, Vertiefen und Erweitern der ästhetisch-gestalterischen Kompetenzen, Agieren als Reflective Practitioner
- Erfahrung des Designs als Schnittstellendisziplin
- Erfahrung des Designs im Zentrum von innovativen Prozessen

Projekte können mit einem „SKILLS: Vertiefung I–III“-Modul gekoppelt werden, um Teamteaching und/oder größeren Tiefgang zu ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Projekt-Module „800 PROJECTS: Projekt I–IV“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design und mit 12 ECTS neben der BA-Arbeit auch der größte. Sie bauen sowohl auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module (allgemeingültige Grundlagen) als auch der SKILLS-Module (spezifische Fähigkeiten) auf und bieten damit einen, im Komplexitätsgrad nochmals gesteigerten, Inhalt an. Sie fördern die Ausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen.

Ab dem 3. Semester können Studierende studienrichtungsübergreifend aus dem semesterweise wechselnden Angebot der „PROJECTS: Projekt I–IV“ wählen und damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung hinsichtlich einer Studienrichtung, eines Arbeitsfeldes oder Themengebietet über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten. Die Studierenden lernen dabei, im Team an konkreten Aufgabenstellungen zu arbeiten.

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses und entwerfen und entwickeln mit Unterstützung eigenständige Ideen zu vorgegebenen Themen/Problemstellungen. 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 Auftraggeber:innen/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

- Entwickeln von Leitfragen und Kriterien
- Herleiten durch Recherche und Experiment von Problemanalysen und Konzepten

- Ideenfindung durch kritisches Denken, resonante Wahrnehmung und reflektiertes Umsetzen im Entwurfsprozess
- Anwenden und Analysieren von Projekt- und Designmanagement-Methoden
- Anwenden und Analysieren von Kreativtechniken und Ideationsverfahren alleine sowie partizipativ
- Anwenden und vertieftes Entwickeln von formalästhetischer Kompetenz in spezifischen Gestaltungsbereichen
- Vernetzen von verschiedenen Wissensbeständen und Wertemustern zu einem Entwurf

Methodenkompetenz

Die vier Projekt-Module „800 PROJECTS: Projekt I–IV“ mit großem ECTS-Workload bilden den Kern des Curriculums im BA-Studiengang Design. Problembasiertes Lernen, also das Lernen am Projekt, ist eine der didaktisch effektivsten Lehr- und Lernmethoden, bei der gestalterische, konzeptionelle, technische und handwerkliche Fragestellungen ineinanderfließen, sich ergänzen und bedingen. Die Komplexität von Problemen lässt sich besser in großen Projekten als in kleinen isolierten Teilmodulen erfahren und bestreiten. Hierdurch entstehen selbstbestimmtes und entdeckendes Lernen sowie handlungsorientierte und fächerübergreifende Unterrichtssituationen.

Die Lernsituationen des Selbststudiums sind dabei genauso wichtig für die Lehr- und Lernprozesse wie die Unterrichtssituationen mit den Lehrenden. Selbstorganisiert sollen die Studierenden Seminarräume, Studios, Werkstätten, digitale Lernplattformen und die Bibliothek zum Arbeiten, Recherchieren, Experimentieren und Austausch nutzen. Ebenso ist die Interaktion mit Kommiliton:innen sowie mit technischen, Verwaltungs- und Wissenschaftsmitarbeiter:innen wichtig und soll von Lehrenden gefördert und moderiert werden.

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 Auftraggeber:innen und Team geübt.

- Anwenden von Kreativtechniken und Ideation (mit Gruppen oder AI)
- Analysieren der wissenschaftlichen Arbeitsweisen (Strukturieren, Leitfragen, Untersuchen von Thesen)
- Entwickeln von Projekt- und Designmanagement (Last- und Pflichtenheft, Zeitstruktur, To-dos, Aufgabenverteilung, Vernetzung mit Dienstleistern, Zuarbeitern und Expert:innen)
- Herleiten von Nutzer- und Bedarfsermittlung durch geeignete Methoden (qualitativ, quantitativ, Umfeldanalyse, Interaktionsanalyse)
- Entwickeln von Recherchekompetenzen (Bibliothek, Internet, wissenschaftliche Arbeiten, AI)
- Konzipieren von Prototypes (High- und Low-Fidelity, Designoptimierung, iterative Entwurfsentwicklung)

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.

- Entwickeln eines selbstwirksamen Selbstbildes
- Beurteilen eigener Stärken und Schwächen an verschiedenen Stellen im Designprozess
- Entwickeln von Ambiguitätstoleranz, der Fähigkeit, Vieldeutigkeit und Unsicherheit zur Kenntnis zu nehmen und ertragen zu können (Häcker/Stampf)
- Entwickeln von Ausdauer im Umgang mit Nicht-Können, Nicht-Wissen und Scheitern (Resilienz)
- Beschreiben von analytischem und systemischem Denken
- Demonstrieren von kritischem Denken (Infragestellen von Dogmen, Glaubenssätzen und Routinen)
- Annehmen und Abgrenzen von Verantwortung

Sozialkompetenz

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auftraggeber:innen 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.

- Entwicklung von Emotionaler Intelligenz (wie fühle ich, wie fühlen andere, direkte Kommunikation aus dem erwachsenen Ich)
- Entwicklung der Fähigkeiten des Zuhörens und Beobachtens
- Verbinden von Themen und Menschen durch geeignete Fragen
- Begründen von geeignetem Feedback zu Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
- Werten von empfangenem Feedback von Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
- Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten in Präsentationen (Rhetorik, Interesse, Gruppenbeziehung, Resonanzfähigkeit und Aufmerksamkeit)

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums.

Teilnahmevoraussetzungen: Modul für Studierende ab dem 3. Semester. Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Zulassung zum Projekt gemäß Wahlverfahren.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design. Befähigung zur späteren Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen in Designprozessen.

Prüfungsform

ModA (pro Projekt)

Lehrformen

Projekt – Proj.

Lehrmethoden

Projektarbeit, ggf. Teamteaching, forschendes Lernen

Literatur

Je nach Projektangebot

400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel

Zusammenfassung

Studiensemester: 4

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: 401: Kunst- und Designgeschichte,
402: Design im gesellschaftlichen Kontext

Präsenzzeit: 401: 2 SWS, 402: 2 SWS

Workload/Selbststudium: 401: 90/60 h, 402: 90/60 h

ECTS: 401: 3 ECTS, 402: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl

Lehrende: Prof. Markus Frenzl, Rudolf Scheutle (Lehrbeauftragter)

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x

entrepreneurial	X
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	
sozial/ethisch	X
diskursiv	X
wissenschaftlich	X
eigenverantwortlich	X

Lehrinhalte

400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel

Bereits in den ersten drei Studiensemestern werden designhistorische Grundlagenkenntnisse, z. B. im Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ begleitend oder exemplarisch vermittelt.

Das Modul „400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel“ besteht aus den zwei Themenkomplexen „Kunst- und Designgeschichte“ und „Design im gesellschaftlichen Kontext“.

Im Themenkomplex „401: Kunst- und Designgeschichte“ werden die historischen Wurzeln des Designs und seine ästhetischen Bezüge nun tiefergehend vermittelt – von der Industrialisierung bis in die jüngere Vergangenheit – und in einen größeren historischen und gesellschaftlichen Zusammenhang gestellt.

Im Themenkomplex „402: 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, ggf. zusätzlich in Form eines Kurzvortrags 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 die damit verbundenen Debatten und Diskurse, die bis in die Gegenwart nachwirken. Sie sind in der Lage, diese zentralen Diskurse der Designgeschichte in den historischen Zusammenhängen zu verstehen, vor dem jeweiligen historischen Hintergrund zu analysieren und zu beurteilen. Sie erkennen die Designhistorie als relevanten Teil gestalterischer Sozialisationsprozesse.

Sie können diese Erkenntnisse auf aktuelle soziale, ökologische, ethische und kulturelle Diskurse und aktuelle Entwicklungen in der Designwelt übertragen. Sie beginnen, eine eigenständige Position in ihrer Rolle als künftige:r Gestalter:in im Kontext gesellschaftlicher Diskurse und Kontexte zu entwickeln.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind in der Lage, sich mit Fragestellungen in Bezug auf Aspekte von Designgeschichte, Social Design, Transformationsdesign und der Verantwortung des Designs auseinanderzusetzen und diese in ihrer Wechselwirkung zwischen Zeitgeschichte, technologischen Bedingungen und formalästhetischen Ausprägungen zu erfassen. Sie verfügen über das grundlegende designhistorische Begriffspertoire (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 zu diskutieren und schriftlich weiterführend zu behandeln.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können ihr Interesse und ihre Begabung für designhistorische/designwissenschaftliche Fragestellungen und Ansätze reflektieren und ihr eigenes Handeln und Wirken als Gestalter:innen im größeren historischen und gesamtgesellschaftlichen Kontext reflektieren. Sie können aktuelle gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen auf die eigene Arbeitspraxis übertragen und davon ausgehend Perspektiven für die Verantwortung in ihrer eigenen Rolle als Gestalter:innen entwickeln.

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. Sie sind dazu in der Lage, die Rolle des Designs und von Designer:innen für Gesellschaft und Umwelt zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Grundlagenkenntnisse der Designgeschichte und Designtheorie (aus den Semestern 1–3)

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

Prüfungsform

401: Kunst- und Designgeschichte: schrP
402: Design im gesellschaftlichen Kontext: ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht – SU

Lehrmethoden

Einzel- und Gruppenarbeit, Impulsvorträge, forschendes Lernen, Reflexionsfragen, Diskussion

Literatur

Kunst- und Designgeschichte

- z. B. Selle, Gert: Geschichte des Design in Deutschland. 2. akt. und erw. Aufl., Campus Verlag, Frankfurt a. M. 2007

Design im gesellschaftlichen Kontext

- z. B. Schneider, Beat: Design – eine Einführung: Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Birkhäuser, Basel 2005

und Literatur zum jeweiligen Seminarthema

410 SKILLS: Fotodesign V

Zusammenfassung

Studiensemester: 4

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Inszenierung II, Fachtechnologie II

Präsenzzeit: Inszenierung II: 4 SWS, Fachtechnologie II: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Inszenierung II: 120/60 h,
Fachtechnologie II: 60/30 h

ECTS: Inszenierung II: 4 ECTS, Fachtechnologie II: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Michael Heilgemeir

Lehrende: Prof. Michael Heilgemeir, N. N.

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

Lehrinhalte

410 SKILLS: Fotodesign V

Das Modul „Inszenierung II“ knüpft an die im Modul „Inszenierung I“ erarbeiteten Grundlagen fotografischer Inszenierung an, und vertieft das Verständnis für traditionelle und moderne Fototechniken ergänzt um computergenerierte Bildgebungsverfahren.

In diesem Modul stehen fortgeschrittene Aspekte digitaler Workflows und konzeptioneller Bildfindung in komplexen fiktionalen und non-fiktionalen Projekten im Fokus. Das Modul bewegt sich im Spannungsfeld von „Image-Making in einem Post-KI Kontext“ und behandelt dabei auch hybride bzw. konstruierte Fotografie, die sich mit gesellschaftlichen Imaginationen beschäftigt und fiktionale Realitäten in Einzelbildern oder seriellen Projekten aufzeigt.

Das Modul konzentriert sich auf die Vermittlung fortgeschrittener Kenntnisse und Fertigkeiten fotografischer Inszenierung. Dabei geht es nicht nur um das finale Bild, sondern insbesondere auch um die Entwicklung starker, eigenständiger Konzeptionsfähigkeiten und Bildkompetenz, sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medienkulturen, und einen zeitgemäßen (Foto-)Designprozess mit gezieltem Einsatz von Kreativtechniken. Dabei entstehen narrative Einzelbilder oder serielle Formate, die künstlerische ebenso wie werbliche Ausdrucksformen abdecken können.

Digitale Fotografie für verschiedene Endformate wird um hybride Bildgebungsverfahren erweitert. Die experimentelle Erprobung synthetischer Bilder bzw. Bild-Assets mittels GenAI sowie deren kritische Bewertung ist dabei von Bedeutung.

Praktische sowie theoretische Einführungen in die fotografische Bildgestaltung mit unterschiedlichen digitalen Kamerasystemen und Bildgebungsverfahren, sowie damit verbundenen professionellen Workflows finden in exemplarischen Übungen statt.

Darüber hinaus fördert die kritische Auseinandersetzung mit der Vielfalt von Inszenierung in Bildwelten – und damit auch gesellschaftlichen und soziokulturellen Fragestellungen – ein vielschichtiges Verständnis visueller Kommunikation. Die Reflexion relevanter Diskurse findet dabei als teamorientierter, fotografisch-interdisziplinärer Prozess statt und informiert die inhaltlich-konzeptionelle Arbeit im Modul.

„410 SKILLS: Fotodesign V“ besteht aus den zwei Themenkomplexen Inszenierung II und Fachtechnologie II.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz – technisch/handwerklich/umsetzungskompetent

Die Studierenden sind nach dem Besuch des Moduls in der Lage, fortgeschrittene digitale Workflows unter Einbezug verschiedener Kamerasysteme, Bildgestaltungsprozesse sowie computergenerierter Bildgebungsverfahren sicher anzuwenden. Sie beherrschen die technisch-formale Darstellung von Objekten, Räumen und Erzählungen, um hochwertige visuelle Lösungen zu entwickeln, die deutlich über rein reproduktive Abbildungen hinausgehen. Mittels moderner Digitaltechnik, Postproduktionstechniken und konstruierter Hybridfotografie erarbeiten sie eigenständige, kreative Bildsprachen und zielgruppenorientierte Auftragsarbeiten, die zeitgenössische Strömungen aufnehmen. Darüber hinaus lernen sie, Bildsprachen und Looks zu analysieren und auf ihre Arbeit anzuwenden.

Digital

Der gesamte Produktionsprozess – von der Aufnahme über Konzeption bis hin zum Endformat – erfolgt vorrangig digital. Die Studierenden nutzen hybride Verfahren, experimentieren mit synthetischen Bild-Assets und kombinieren verschiedene Herangehensweisen, um innovative Bildwelten zu kreieren. Das Endprodukt kann entsprechend digital (Screen, Online) oder analog (Magazin, Buch, Ausstellungsformat) präsentiert werden und erfordert professionelles Datenmanagement sowie eine sichere Handhabung gängiger Software-Tools.

Methodenkompetenz

Unter Einsatz vielseitiger Kreativtechniken entwerfen die Studierenden bildnerische Ausdrücke in übergreifenden (Foto-)Designprozessen. Sie analysieren, wie sich fiktionale und non-fiktionale Elemente in narrativen Einzelbildern oder Serien bündeln lassen, und erschließen sich konzeptionell und experimentell Bildsprachen für reale oder fiktive Kontexte. Gemeinsame Übungen im Studio (Lichtführung, Set-Design), regelmäßige Feedbackschleifen und kritische Diskussionen über Medienkulturen befähigen sie, sowohl künstlerische als auch werbliche Projekte souverän zu realisieren. Sie wählen hierfür gezielt das geeignete Equipment, die passenden Lichtquellen und Gestaltungsmittel aus, um sich eigenen Bildideen in Teamarbeit spielerisch zu nähern sowie diese zu verfeinern, zu hinterfragen und auch wiederholen zu können. Storytelling, anspruchsvolle Bildgestaltungstechniken, die assoziierte Zusammenarbeit mit Institutionen und Kund:innen, anspruchsvolle Projektplanung sowie die Konzeption von hochwertigen Präsentationen sind zentrale Bestandteile dieses Moduls.

Selbstkompetenz – eigenverantwortlich und entrepreneurial

Die Studierenden übernehmen Verantwortung für eigene Konzepte, organisieren Requisiten, Props und – sofern benötigt – externe Partner:innen (Firmen, Kund:innen, Institutionen). Sie melden Ressourcenbedarf an, planen ihre Zeit und kalkulieren Budgets. Indem sie eigenverantwortlich kreative und technologische Lösungen umsetzen, entwickeln sie dabei ihren persönlichen Stil und schärfen ihre Fähigkeit, konzeptionelle Entwürfe überzeugend auszuarbeiten, zu präsentieren und zu verteidigen.

Das Modul umfasst die eigenverantwortliche Umsetzung interdisziplinärer Projekte in Leitungsfunktionen, was die Studierenden in ihrer praktischen und organisatorischen Kompetenz fördert. Die Lehrinheit fördert die Vernetzung in der Fotografie-Szene und bietet die Möglichkeit zur Spezialisierung in verschiedenen fotografischen Genres.

Sozialkompetenz - ethisch

Die Lehrveranstaltung ist teamorientiert angelegt. Studierende lernen, in Gruppen oder interdisziplinären Settings an komplexen Aufgabenstellungen zusammenzuarbeiten und Ergebnisse kritisch zu reflektieren. Sie schulen ihre Kommunikationsfähigkeit, indem sie sowohl technische als auch konzeptionelle Entscheidungen im Plenum erläutern und konstruktive Rückmeldungen in ihre Arbeit einfließen lassen. Damit stärken sie ihre Kompetenz, künftige fotografische Projekte offen und kooperativ zu gestalten.

Gleichberechtigt – vielfältig und diskursiv

Die Auseinandersetzung mit inszenierten Bildwelten und hybriden Verfahren verlangt eine kritische Betrachtung gesellschaftlicher Konventionen, Darstellungsweisen und Repräsentationen, wie Geschlecht, Herkunft, Alter, Körper, Klasse etc. In einem inklusiven und offenen Lernumfeld werden kontroverse Themen und unterschiedliche Perspektiven gezielt aufgegriffen. Die Studierenden reflektieren die Potenziale und Herausforderungen von „Image-making im Post-KI-Kontext“ und sind in der Lage, ihre gestalterischen Entscheidungen daraufhin kritisch zu überprüfen. Damit erweitert sich ihr Repertoire an kreativen Strategien und dies stärkt zugleich ihr Verantwortungsbewusstsein für die (visuelle) Wirkungsqualität ihrer Arbeiten.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Das Modul baut in Teilen auf dem Modul „210 SKILLS. Fotodesign I – Inszenierung I“ auf.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

Grundlagenpflichtmodul Studienrichtung FD

Prüfungsform

Inszenierung II: ModA
Fachtechnologie II: ModA*

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht – SU, Übung – Ü

Lehrmethoden

Impulsvorträge; projektorientiertes, forschendes und experimentierendes Lernen; Praxisdemonstrationen, praktische Übungen; Teamarbeit; Einzel-, Gruppen- und Peerfeedback.

Literatur

- Skript/Handout mit Literaturangaben und -empfehlungen

440 SKILLS: Industriedesign V

Zusammenfassung

Studiensemester: 4

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Digitales Prototyping, Technisches Industriedesign II

Präsenzzeit: Digitales Prototyping: 3 SWS, Technisches Industriedesign II: 3 SWS

Workload/Selbststudium: Digitales Prototyping: 90/45 h,
Technisches Industriedesign II: 90/45 h

ECTS: Digitales Prototyping: 3 ECTS, Technisches Industriedesign II: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Digitales Prototyping: Prof. Matthias Edler-Golla,
Technisches Industriedesign II: Prof. Florian Petri

Lehrende: Digitales Prototyping: Prof. Matthias Edler-Golla,
Technisches Industriedesign II: Prof. Florian Petri

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	
nachhaltig	x

gleichberechtigt/vielfältig	
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	
diskursiv	
wissenschaftlich	
eigenverantwortlich	

Lehrinhalte

440 SKILLS: Industriedesign V

Die Verwendung von aktuellen und neuen technischen Möglichkeiten ist essenziell für die zukunftsfähige Entwicklung digitaler sowie analoger Produkte und Services.

Das Modul „404 SKILLS: Industriedesign V“ wird in zwei Themenkomplexen vermittelt: „Digitales Prototyping“ und „Technisches Industriedesign 2“. Die beiden Kurse vermitteln Grundlagen und erweiterte theoretische Kenntnisse und praktische Arbeitsweisen, um diese technischen Möglichkeiten für die Entwicklung zukunftsfähiger sowie menschen- und planetenzentrierter Produkte und Services zu nutzen.

Digitales Prototyping

Das Teilmodul „Digitales Prototyping“ ist als Fortsetzung des Kurses „301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen“ für ID-Studierende zu sehen. Die in diesem Kurs vermittelten Kenntnisse im Bereich von HTML/CSS/JavaScript werden in dem hier vorgestellten Teilmodul „Digitales Prototyping“ mit Grundlagen des „Physical Computings“ kombiniert:

Mit HTML/CSS/JavaScript ist es relativ einfach möglich, interaktive Prototypen von Smartphone- bzw. Tablet-Applikationen (kurz „Apps“ genannt) zu erstellen. Kombiniert man diese Web-Apps mit Sensoren, Aktoren und Daten, z. B. von Microcontrollern (Arduino, 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.

Technisches Industriedesign II

Basierend auf grundlegenden Kenntnissen im Technischen Industriedesign sind erweiterte Kenntnisse zu aktuellen und zukünftigen technischen Entwicklungen essenziell für jede zukunftsfähige Produktentwicklung.

In dem Themenkomplex „Technisches Industriedesign II“ werden Themengebiete bearbeitet, die die Studierenden befähigen, zukunftsfähige technische Produkte zu konzeptionieren und fundiert umzusetzen. Der Fokus liegt hier auf der Beschäftigung mit neuesten technologischen und materialwissenschaftlichen Entwicklungen. Schwerpunkte bilden die Beschäftigung mit neuen digitalen Fertigungsverfahren sowie mit bewährten und neuen Materialien im Spannungsfeld zukunftsfähiger ökologischer Stoffkreisläufe.

Die Entwicklung zukunftsfähiger technischer Produkte erfordert unterschiedlichste Kompetenzen und erfolgt meist durch die Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams. Diesem Thema wird durch die exemplarische interdisziplinäre Entwicklung von komplexen technischen Produkten Rechnung getragen, die sowohl digital gefertigte Hardwarekomponenten als auch digitale Elemente enthalten.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Digitales Prototyping

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

Technisches Industriedesign II

Nach dem Besuch des Themenkomplexes „Technisches Industriedesign II“ sind die Studierenden in der Lage, die Anforderungen einer fortgeschrittenen technischen Aufgabenstellung zu verstehen und für die weitere Bearbeitung klar zu definieren. Eine technische Entwicklungsaufgabe kann fachgerecht und zielorientiert bearbeitet werden. Dazu gehört die Auswahl der für den Einsatzbereich geeigneten Materialien und Fertigungsverfahren, die den jeweiligen funktionalen, technischen und ökologischen Anforderungen entsprechen.

Methodenkompetenz

Digitales Prototyping

Die Studierenden können selbstständig interaktive Prototypen erstellen und verstehen, wo sie zu Sensoren und Aktoren Informationen im Internet finden und diese Informationen in eigenen Projekten anwenden können. Somit ist es ihnen möglich, Prototypen zu entwickeln, die über die Funktionalität von Designmodellen hinausgehen.

Technisches Industriedesign II

Die Studierenden sind in der Lage, die vermittelten Methoden der fortgeschrittenen technischen Produktentwicklung sowie die fachspezifischen Kenntnisse zu Materialien und Fertigungsverfahren zielgerichtet zur Lösung einer Aufgabenstellung auszuwählen und einzusetzen.

Selbstkompetenz

Digitales Prototyping

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

Technisches Industriedesign II

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

Digitales Prototyping

Die Studierenden bekommen einen Einblick, wie sich Gestalter:innen in interdisziplinären Teams (z. B. gemeinsam mit Informatiker:innen, Elektroingenieur:innen, Betriebswirt:innen) einbringen können und lernen die Fachkompetenz anderer Disziplinen schätzen.

Technisches Industriedesign II

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Arbeitsergebnisse hinsichtlich der technischen Herleitung einer Umsetzung fundiert zu begründen und gegenüber Auftraggeber:innen und technischem Personal fachlich kompetent zu kommunizieren.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse:

Digitales Prototyping: erfolgreiche Teilnahme am Kurs *301 ESSENTIALS: Digitalkompetenzen*

Technisches Industriedesign II: erfolgreiche Teilnahme an der Lehrveranstaltungen *340 SKILLS: Industriedesign IV*.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

Prüfungsform

Digitales Prototyping: ModA*

Technisches Industriedesign II: ModA

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Vorlesung, Übung, praxisbezogene Projektarbeit, forschungsbezogene Projektarbeit, Workshop

Literatur

Digitales Prototyping

- Skripte aus dem Kurs, frei zugänglich unter: <https://s3.matthias-edler-golla.de/>
- Skript/Handout mit Literaturangaben

Technisches Industriedesign II

- Skript/Handout mit Literaturangaben

470 SKILLS: Kommunikationsdesign V

Zusammenfassung

Studiensemester: 4

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltungen: Marketing, Text

Präsenzzeit: Marketing: 2 SWS, Text: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Marketing: 90/60 h, Text: 90/60 h

ECTS: Marketing: 3 ECTS, Text: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Thomas Günther, Prof. Ben Santo

Lehrende: N. N.

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	
international	
nachhaltig	
gleichberechtigt/vielfältig	

entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	
diskursiv	
wissenschaftlich	
eigenverantwortlich	

Lehrinhalte

470 SKILLS: Kommunikationsdesign V

Das Modul „470 SKILLS: Kommunikationsdesign V“ fördert die kommunikativen Fähigkeiten, um das eigene kreative Schaffen zu unterstützen und an den Unternehmenszielen auszurichten. Es besteht aus den zwei Themenkomplexen „Marketing“ und „Text“.

Marketing

Der Markt als Verbund aus Kund:innen 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 entstehen ein Verständnis für die professionelle Begleitung der vom Designer bzw. von der Designerin entwickelten Produkte bzw. Dienstleistungen durch das Marketing, ein generelles Verständnis für marktpolitische Zusammenhänge, Branding und die strategische Markenführung, die ein Unternehmen und seine Produkte/Dienstleistungen 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 Anpasstheit
- 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
- Markenkommunikation im Kontext von Social Media, Blogs und Websites

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. Auf das wichtige Zusammenspiel von Text und Bild für das Kommunikationsdesign wird vertieft eingegangen.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden folgende Inhalte vermittelt:

- Analyse und Übung des Zusammenspiels von Text und Bild
- Kreativtechniken für den Umgang mit Sprache
- Sprache als Gestaltungsmittel
- Ermittlung der eigenen kommunikativen Kompetenzen

Die Veranstaltung hilft, selbst sicherer im Umgang mit Sprache zu werden und Stärken auszubauen. Sie hilft aber auch, die eigenen Grenzen zu erkennen und später anschlussfähig mit professionellen Texter:innen zu arbeiten und die Kraft der Sprache wertzuschätzen und in den eigenen Designprozess einzubinden.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

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

Marketing

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

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. Studierende analysieren Text/Bild-Kombinationen und -Mechaniken und verstehen das wichtige Zusammenspiel und die verschiedenen Stärken von Text und Bild. Studierende erkennen, dass Design als Schnittstellendisziplin nicht alles selbst macht, sondern sich gekonnt mit anderen Disziplinen verbindet und dass für gutes Kommunikationsdesign die Sprache genauso wichtig ist wie das Bild, das Layout und die Form. Studierende entwickeln Liebe und Respekt für sprachlich gekonnte Leistungen und können den Wert der Sprache für herausragende Designleistungen begründen.

Methodenkompetenz

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

Marketing

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

Text

Die Studierenden erproben ihr kreatives Potenzial und entwickeln in Einzel- und Gruppenarbeit methodisch sprachliche Kreativität und Präzision, wie z. B. hermeneutische oder analytische Ansätze. Studierende kennen und erproben Kreativitätstechniken für Sprache.

Selbstkompetenz

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

Marketing

Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig eigene Marketingkonzepte zu erstellen.

Text

Die Studierende verstehen Sprache als Werkzeug, die eigene Begabung, Motivation und Leistungsbereitschaft zu entfalten sowie zur Entwicklung eigener individueller Einstellungen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden erweitern ihre Kommunikationskompetenz auf strategische Inhalte.

Marketing

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

Text

Die Lehrveranstaltung befähigt die Studierenden, durch soziale Interaktion zu besseren sprachlichen Ergebnissen zu kommen.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

Studienrichtung KD

Prüfungsform

Marketing: schrP
Text: ModA

Lehrformen

Übung – Ü, Seminar – S

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht

Literatur

Marketing

- Meffert, Heribert / Baumann, Christoph / Kirchgeorg, Manfred: Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung. 11. Aufl., Gabler Verlag, Wiesbaden 2012

Text

- Schneider, Wolf: Stilkunde Deutsch. <http://www.zeit.de/serie/stilkunde-deutsch> vom 10.5.2012

550 SKILLS: Vertiefung III

Zusammenfassung

Studiensemester: 2, 3, 4

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Vertiefung III

Präsenzzeit: 4 SWS

Workload/Selbststudium: 180/120 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: festangestellte Dozent:innen der Fakultät für Design

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

Lehrinhalte

550 SKILLS: Vertiefung III

Die Vertiefungsmodule „550 SKILLS: Vertiefung I–III“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design. Sie bauen auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module auf und bieten damit einen vertiefenden und im Komplexitätsgrad gesteigerten Inhalt an. Als Wahlmodule bieten sie die Möglichkeit, wichtige SKILLS – also Werkzeuge des Designs – in kleinen Gruppen zu vertiefen. Je nach Angebot stehen gestalterische, konzeptionelle oder technische/handwerkliche Fähigkeiten im Vertiefungsfokus.

Die Vertiefung kann sich an einer Studienrichtung ausrichten:

- Industriedesign
- Fotodesign
- Kommunikationsdesign

oder an einem übergreifenden Arbeitsfeld:

- Sozialer Wandel und transformative Prozesse
- Innovation im dreidimensionalen Gestalten
- Kommunikation, Marken und Identitäten
- Bildwelten und Medien
- Digitale und interaktive Lebenswelten
- Designtheorie und Designkultur

oder an einer Spezialisierung, wie beispielsweise:

- Transportationdesign
- Social Design

- KI-Methoden
- Modelfotografie
- Bewegtbild/Zeitbasierte Medien
- Sozialwissenschaften im Designkontext
- Design Studies (Designtheorie)
- Wissenschaftliches Arbeiten

Die Module fördern sowohl die Ausbildung von spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen. Ab dem 2. Semester können Studierende damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten.

Die allgemeine Digitalisierung der Lebenswelt bringt neue Werkzeuge, neue Methoden, neue Verknüpfungsmöglichkeiten und neue Arbeitsweisen in das Design, die die Fakultät schon verändert haben und weiterhin immer schneller verändern werden. Um auf diese Entwicklungen schnell, adäquat und flexibel reagieren zu können, bieten die Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ jedes Semester frei wählbare Angebote an, mit der Möglichkeit, auf zeitgemäße technische, gesellschaftliche, inhaltliche oder formale Veränderungen einzugehen.

Die Angebote können von den Studierenden studienrichtungsunabhängig gewählt und belegt werden. Die Module können als Brücke zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“ fungieren, die somit auf bereits gelegte handwerkliche, technische, gestalterische oder inhaltliche Kompetenzen aufbauen und die Kursinhalte im Komplexitätsgrad nochmals anheben können. Sie können aber auch völlig unabhängig vom Angebot der PROJECTS: Projekte angelegt werden.

Auch wenn der Unterricht in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 stehen die Auseinandersetzung mit Inhalten und das Erlernen von Prinzipien oder Fertigkeiten, nicht ein Projektergebnis.

Vertiefungsmodule können Verschiedenes leisten:

- Bildung einer Spezialisierung in einem Designbereich
- Verbreiterung des fachlichen Horizonts außerhalb der eigenen Studienrichtung
- Vertiefung handwerklicher, technischer, theoretischer, gesellschaftlicher oder wissenschaftlicher Fähigkeiten und Prinzipien
- Ggf. flankierender Unterricht zu Projektmodulen, für die bestimmte Fähigkeiten Voraussetzung sind
- Ideal, um das Kursangebot gezielt mit einzelnen Querschnittsthemen zu verknüpfen

Kompetenzorientierte Lernziele

Erlernen von komplexeren gestalterischen oder konzeptionellen Methoden, Prinzipien oder Fertigkeiten. 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. Querschnittsthemen werden dem Kursangebot entsprechend integriert.

Methodenkompetenz

Wird im jeweiligen Semester im jeweiligen Lehrangebot ausgewiesen

Die Wahl eines der Module „SKILLS: Vertiefung I–III“ 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 im Abgleich mit den aktuellen Entwicklungen des Berufsfeldes ihre eigene Stimme und Haltung im Studium zu finden.

Sozialkompetenz

In den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ finden sich Interessengruppen zusammen. Hier können durch gruppendedynamische Prozesse herausragende Leistungen gefördert werden. Während in vielen Modulen der Umgang mit heterogenen zusammengesetzten Gruppen geübt wird, wird in den Modulen „SKILLS: Vertiefung I–III“ der soziale Umgang mit homogenen Interessengruppen geübt, die zwar motivierend, aber durch die Konkurrenzsituation auch sehr fordernd sein können.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: je nach Lehrangebot unterschiedlich. Manche haben keine Voraussetzungen, manche Seminare sind konsekutiv und erfordern die Teilnahme an einem vorhergehenden Moduls SKILLS: Vertiefung.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

Spezialisierung oder Generalisierung im BA-Studiengang Design. Brückenmodul zum Angebot der „PROJECTS: Projekt I–III“.

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminar – S

Lehrmethoden

Impulsvorträge, projektorientiertes und forschendes Lernen, Dokumentation, Präsentation

Literatur

Wird im jeweiligen Lehrangebot angegeben

800 PROJECTS: Projekt II

Zusammenfassung

Studiensemester: 3, 4, 6, 7

Häufigkeit: jedes Sommer- und Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Projekt II

Präsenzzeit: 8 SWS

Workload/Selbststudium: 360/240 h

ECTS: 12 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Dr. Andreas Belwe, Prof. Ralph Buchner, Prof. Xuyen Dam, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Dr. Eileen Mandir, Prof. Peter Naumann, Prof. Florian Petri, Prof. Stephan Rether, Prof. Ben Santo, Prof. Béla Stetzer, Prof. Dr. Tina Weisser, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser, N. N. (alle Professor:innen der Fakultät für Design)

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x

entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

800 PROJECTS: Projekt II

Die Projekt-Module „800 PROJECTS: Projekt I–IV“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design und mit 12 ECTS neben der BA-Arbeit auch der Größte. Sie bauen sowohl auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module (zeitlose Grundlagen) als auch der SKILLS-Module (spezifische Fähigkeiten) auf und bieten damit einen, im Komplexitätsgrad nochmals gesteigerten, Inhalt an. Sie fördern die Ausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen.

Ab dem 3. Semester können Studierende studienrichtungsübergreifend aus dem semesterweise wechselnden Angebot der „PROJECTS: Projekt I–IV“ wählen und damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung in eine Studienrichtung, ein Arbeitsfeld oder Themengebiet über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten. 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 frei-künstlerischen oder experimentell-forschenden Projekten über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Kooperationspartner oder Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagswesen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken. Es bietet sich an, das Projektthema gezielt mit einzelnen geeigneten Querschnittsthemen zu verknüpfen.

Die vier Projektseminar-Module mit großem ECTS-Workload bilden den Kern des Design-Bachelor-Curriculums. Problembasiertes Lernen, also das Lernen am Projekt, ist eine der didaktisch effektivsten Lehr- und Lernmethoden, bei der gestalterische, konzeptionelle, technische und handwerkliche Fragestellungen ineinanderfließen, sich ergänzen und bedingen. Die Komplexität von Problemen lässt sich besser in großen Projekten als in kleinen isolierten Teilmodulen erfahren und bestreiten. Hierdurch entstehen selbstbestimmtes und entdeckendes Lernen sowie handlungsorientierte und fächerübergreifende Unterrichtssituationen.

Die Lernsituationen des Selbststudiums sind dabei genauso wichtig für die Lehr- und Lernprozesse wie die Unterrichtssituationen mit den Lehrenden.

Selbstorganisiert sollen die Studierenden Seminarräume, Studios, Werkstätten, digitale Lernplattformen und die Bibliothek zum Arbeiten, Recherchieren, Experimentieren und Austausch nutzen. Ebenso ist die Interaktion mit Kommiliton:innen sowie mit technischen, Verwaltungs- und Wissenschaftsmitarbeiter:innen wichtig und soll von Lehrenden gefördert und moderiert werden.

„PROJECTS: Projekt I–IV“-Module zielen auf:

- Erstellen von Mentefakten: Recherche, Problemanalyse, Needfinding, Critical Thinking, Entwickeln von relevanten Leitfragen und Rahmen, Ideenfindung, Konzeptentwicklung
- Erstellen von Soziefakten: Erlernen von Projekt- und Designmanagement, Moderation, Präsentation, Ideation, Begleiten von partizipativen Prozessen, Sammeln, Verstehen und Bewerten unterschiedlicher Wert- und Qualitätsperspektiven, Förderung Emotionaler Intelligenz
- Erstellen von materiellen und immateriellen Artefakten: Exploration, Prototyping, Designoptimierung, technische und handwerkliche Entwicklung, vertiefen und erweitern der ästhetisch-gestalterischen Kompetenzen, Agieren als Reflective Practitioner
- Erfahrung des Designs als Schnittstellendisziplin
- Erfahrung des Designs im Zentrum von innovativen Prozessen

Projekte können mit einem „SKILLS: Vertiefung I–III“-Modul gekoppelt werden, um Teamteaching und/oder größeren Tiefgang zu ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses und entwerfen und entwickeln mit Unterstützung eigenständige Ideen zu vorgegebenen Themen/Problemstellungen. 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 Auftraggeber:innen/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

- Entwickeln von Leitfragen und Kriterien
- Herleiten durch Recherche und Experiment von Problemanalysen und Konzepten
- Ideenfindung durch kritisches Denken, resonante Wahrnehmung und reflektiertes Umsetzen im Entwurfsprozess
- Anwenden und Analysieren von Projekt- und Designmanagement-Methoden
- Anwenden und Analysieren von Kreativtechniken und Ideationsverfahren alleine sowie partizipativ
- Anwenden und vertieftes Entwickeln von formalästhetischer Kompetenz in spezifischen Gestaltungsbereichen
- Vernetzen von verschiedenen Wissensbeständen und Wertemustern zu einem Entwurf

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 Auftraggeber:innen und dem Team geübt.

- Anwenden von Kreativtechniken und Ideation (mit Gruppen oder AI)
- Analysieren der wissenschaftlichen Arbeitsweisen (Strukturieren, Leitfragen, Untersuchen von Thesen)
- Entwickeln von Projekt- und Designmanagement (Last- und Pflichtenheft, Zeitstruktur, To-dos, Aufgabenverteilung, Vernetzung mit Dienstleistern, Zuarbeitern und Expert:innen)
- Herleiten von Nutzer- und Bedarfsermittlung durch geeignete Methoden (qualitativ, quantitativ, Umfeldanalyse, Interaktionsanalyse)
- Entwickeln von Recherchekompetenzen (Bibliothek, Internet, wissenschaftliche Arbeiten, AI)
- Konzipieren von Prototypen (High- und Low-Fidelity, Designoptimierung, iterative Entwurfsentwicklung)

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.

- Entwickeln eines selbstwirksamen Selbstbildes
- Beurteilen eigener Stärken und Schwächen an verschiedenen Stellen im Designprozess
- Entwickeln von Ambiguitätstoleranz, der Fähigkeit, Vieldeutigkeit und Unsicherheit zur Kenntnis zu nehmen und ertragen zu können (Häcker/Stampf)
- Entwickeln von Ausdauer im Umgang mit Nicht-Können, Nicht-Wissen und Scheitern (Resilienz)
- Beschreiben von analytischem und systemischem Denken
- Demonstrieren von kritischem Denken (Infragestellen von Dogmen, Glaubenssätzen und Routinen)
- Annehmen und Abgrenzen von Verantwortung

Sozialkompetenz

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auftraggeberinnen 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.

- Entwicklung von Emotionaler Intelligenz (wie fühle ich, wie fühlen andere, direkte Kommunikation aus dem erwachsenen Ich)
- Entwicklung der Fähigkeiten des Zuhörens und Beobachtens

- Verbinden von Themen und Menschen durch geeignete Fragen
 - Begründen von geeignetem Feedback zu Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
 - Werten von empfangenem Feedback von Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
 - Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten in Präsentationen (Rhetorik, Interesse, Gruppenbeziehung, Resonanzfähigkeit und Aufmerksamkeit)
-

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums. Zulassung zum Projekt gemäß Wahlverfahren.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design. Befähigung zur späteren Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen in Designprozessen.

Prüfungsform

ModA (pro Projekt)

Lehrformen

Projekt – Proj.

Lehrmethoden

Projektarbeit, ggf. Teamteaching, forschendes Lernen

Literatur

Je nach Projektangebot

500 Betriebliches Praktikum

Zusammenfassung

Studiensemester: 5

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 18 Wochen

Lehrveranstaltung: Betriebliches Praktikum

Präsenzzeit: 18 Wochen im Praktikumsbetrieb

Workload/Selbststudium: 720/0 h

ECTS: 24 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Prof. Florian Petri

Lehrende: Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Prof. Florian Petri

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

Lehrinhalte

500 PROJECTS: Betriebliches Praktikum

Ziele des betrieblichen Praktikums sind:

- Anwendung der im Grundstudium erworbenen Fähigkeiten in einem professionellen Kontext
- Feedback außerhalb des akademischen Umfeldes 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 diese auch selbst 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 die Studierenden 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

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Voraussetzung für den Eintritt in das praktische Studiensemester ist der Erwerb von mindestens 80 ECTS-Leistungspunkten.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

Prüfungsform

Nachweis über erfolgreich abgeschlossenes Praktikum (Praktikumszeugnis)

Lehrformen

Praktikum

Lehrmethoden

Learning by Doing

Literatur

–

510 Praktikumsseminar

Zusammenfassung

Studiensemester: 5

Häufigkeit: jedes Wintersemester

Dauer: 2 Wochen (Blockseminar)

Lehrveranstaltungen: Praktikumsbericht; Praktikumsanalyse, Existenzgründung

Präsenzzeit: Praktikumsbericht: 2 SWS;

Praktikumsanalyse, Existenzgründung: 2 SWS

Workload/Selbststudium: Praktikumsbericht 90/60 h;

Praktikumsanalyse, Existenzgründung 90/60 h

ECTS: Praktikumsbericht 3 ECTS; Praktikumsanalyse, Existenzgründung 3 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Ralph Ammer, Prof. Florian Petri, Prof. Dr. Sue Barr

Lehrende: Prof. Ralph Ammer, Prof. Florian Petri, Prof. Dr. Sue Barr, N. N.

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

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 vermittelt zu: Existenzgründung, Steuerrecht, Finanzierung, Networking sowie zu aktuellen Themen wie DSGVO oder Ähnliches. Das Praxisseminar leitet somit den zweiten Teil des Studiums ein, in dem sich die Studierenden verstärkt auf ihre Interessen konzentrieren und sich auf ihren Berufsstart vorbereiten.

- Erfahrungsaustausch zum Praktikum
- Einblicke in Berufsfelder für Designer:innen
- Grundwissen zur Existenzgründung für Designer:innen

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 Designer:innen beschäftigen. Außerdem erwerben sie Grundwissen zur Existenzgründung als Designer:in. 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 Designer:innen 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 Designer:in 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 Designer:innen 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

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Voraussetzung für das Praktikumsseminar ist das absolvierte betriebliche Praktikum.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design, Voraussetzung für Bachelor

Prüfungsform

Praktikumsbericht: ModA* und Präs*
Praktikumsanalyse, Existenzgründung: TN

Lehrformen

Übung – Ü

Lehrmethoden

Vorträge, Diskussionen und seminaristischer Unterricht

Literatur

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

600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs

Zusammenfassung

Studiensemester: 6

Häufigkeit: jedes Sommersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: 601: Design und Recht, 602: BWL

Präsenzzeit: 601: 2 SWS, 602: 2 SWS

Workload/Selbststudium: 601: 90/60 h, 602: 90/60 h

ECTS: 601: 3 ECTS, 602: 3 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: N. N. (externe/interne Dozent:innen)

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

Lehrinhalte

600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs

Im Modul „600 ESSENTIALS: Wirtschaftliche Grundlagen des Designs“ werden die Voraussetzungen für wirtschaftliches Handeln im gesellschaftlichen Kontext geschaffen. Um Designkompetenz für Auftraggeber:innen gewinnbringend einzusetzen, müssen rechtliche, normative und wirtschaftliche Kategorien bekannt sein und die Designerin bzw. der Designer als wirtschaftliche:r Akteur:in kompetent sein.

Die Studierenden erhalten Einblick in designrelevante Aspekte wie den Schutz der eigenen Position auf dem Markt und die Bestimmung der optimalen Rechtsform. Das Modul besteht aus den beiden Teilmodulen Recht und Normen und BWL.

601: Design und Recht

Im Teilmodul „Design und Recht“ werden die rechtlichen Schutzmöglichkeiten und deren Voraussetzungen für Designer:innen besprochen. Dies umfasst Rechte und Pflichten von Designer:innen und Auftraggeber:innen in folgende Bereiche:

- Urheberrecht
- Nutzungsrecht
- Designrecht
- Patent- und Gebrauchsmusterrecht
- Markenrecht
- Wettbewerbsformen
- Wettbewerbsrechtlicher Leistungsschutz

Ferner werden die Studierenden mit den zur Aufnahme und Verwertung von Fotos erforderlichen Zustimmungen vertraut gemacht, insbesondere dem Recht am eigenen Bild.

602: BWL

Das Teilmodul BWL bietet eine Einführung in die allgemeine Betriebswirtschaftslehre. Die Teilnehmer:innen erhalten Einblick in folgende Themenbereiche:

- Grundprinzipien des Wirtschaftskreislaufs und der Geldwirtschaft
- Rechtliche Kategorien
- Betriebliche Organisationsstrukturen
- Rechtsformen von Unternehmen
- Steuerrecht, insbesondere unterschiedliche Steuerformen
- Was ist Designleistung wert?
- Abrechnungsverfahren eines Unternehmers
- Berufliche Absicherung und Vorsorge
- Berufsverbände im Designbereich

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 selbstständig aus der Design Tätigkeit Wert schöpfen. Sie verfügen über das grundlegende Wissen für ökonomisches Handeln innerhalb der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen (z. B. Recht und Normen).

601: Design und Recht

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 vonseiten 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.

602: 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 bzw. einer Designerin können sie ihr zu versteuerndes Einkommen ermitteln und verstehen ökonomische Vorgänge wie das Verfassen von Kalkulationen und Kostenvoranschlägen, die Rechnungslegung und das Ausführen von Mahnverfahren.

Methodenkompetenz

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

601: Design und Recht

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

602: 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, selbstständig grundsätzliche rechtliche und ökonomische Fragestellungen zu beantworten bzw. können einschätzen, wann für diese Bereiche fachliche Unterstützung notwendig ist.

601: Design und Recht

Die Studierenden sind in der Lage, selbstständig 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).

602: BWL

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

Sozialkompetenz

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

601: Design und Recht

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

602: 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 verstehen unternehmerisches Handeln als gesellschaftlich relevante Aktivität.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA Design

Prüfungsform

601 Design und Recht: schrP

602 BWL: schrP

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht – SU

Lehrmethoden

Seminaristischer Unterricht

Literatur

601: Design und Recht

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

602: BWL

- Skripte
- Internetpublikationen

610 SKILLS: Profilbildung

Zusammenfassung

Studiensemester: 6

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1

Lehrveranstaltung: SKILLS: Profilbildung

Präsenzzeit: 3 SWS

Workload/Selbststudium: 180/135 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Prof. Markus Frenzl, Prof. Dr. Eileen Mandir

Lehrende: Prof. Markus Frenzl, Prof. Eileen Mandir, SCE-Lehrende, ggf. externe Lehrbeauftragte

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x

diskursiv	X
wissenschaftlich	X
eigenverantwortlich	X

Lehrinhalte

610 SKILLS: Profilbildung

Das Modul „610 SKILLS: Profilbildung“ ermöglicht den Studierenden, eine Perspektive für die eigene berufliche Zukunft und ein Konzept für die Zeit nach dem Studium zu entwickeln. Dazu zählen Reflexionseinheiten über bisherige Erfahrungen in Hochschulprojekten, im Praktikum und in ggf. ersten beruflichen Schritten. In Workshops/Blockunterrichtseinheiten sollen sie die eigenen Stärken und Schwächen erkennen und daraus Rückschlüsse auf berufliche Zielsetzungen ziehen. Die Studierenden formulieren Schwerpunkte, die ihren bisherigen Karriereweg geprägt haben und entwickeln ein Konzept, wie sie als künftige Designer:innen auftreten können und möchten.

Die Studierenden erkennen, welcher Berufsweg (Angestelltenverhältnis, Agentur-Gründung, Start-up-Gründung, akademische Laufbahn usw.) für sie geeignet sein könnte. Sie reflektieren, welche Themen für ihre eigenen beruflichen Zielsetzungen im Vordergrund stehen (Karriere, finanzieller Erfolg, Work-Life-Balance, Arbeiten im Team, soziales Engagement, Nachhaltigkeit, gesellschaftlicher Wandel usw.). Sie reflektieren, mit welchen beruflichen Partner:innen sie sich zusammenschließen und welche Netzwerke sie knüpfen sollten.

Die Studierenden erhalten Impulse zu Themen wie Entrepreneurship, Soft Skills, Self-Empowerment, Pressearbeit und Selbstvermarktung. Sie bekommen Feedback zu ihrer Selbstdarstellung, ihrem Auftreten und Portfolio, ihrer Website, Präsenz auf Social Media usw. Sie erhalten Impulse zu möglichen Karrierechancen, Geschäftsmodellen, Gründungsmöglichkeiten, Marktchancen, Netzwerken oder nationalen und internationalen Weiterbildungsmöglichkeiten (z. B. auch zu HM-Masterstudiengängen).

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Die Studierenden lernen fachliche Perspektiven aus den Kontexten Entrepreneurship, gestalterische Zukunftsprofile oder Pressearbeit und Selbstvermarktung kennen. Sie entwickeln aus ihren Begabungen, Stärken und Interessen ein fachliches Profil für die eigene berufliche Zukunft und ihre Selbstdarstellung im beruflichen Kontext, z. B. auch mit einem adäquaten Portfolio. Sie werden sich der zu ihnen passenden Rolle im Team, im Unternehmen oder als Selbständige bewusst. Davon ausgehend befassen sich mit den spezifischen Anforderungen einer bestimmten

fachlichen Ausrichtung, Spezialisierung, Rolle oder Schwerpunktsetzung. Sie erkennen die Notwendigkeit, bestehende Defizite auszugleichen und erkennen die Notwendigkeit, das eigenständige Profil professionell zu kommunizieren.

Methodenkompetenz

- Design Thinking, Design Futuring
- Selbstreflexion, Selbstbehauptung, Self-Empowerment
- Kompetenz über die eigene Rolle in Organisationseinheiten/Gruppen
- Pressearbeit, Öffentlichkeitsarbeit, Selbstvermarktung

Selbstkompetenz

Die Studierenden verschaffen sich Klarheit über die eigenen Kompetenzen und Fähigkeiten, die sie im bisherigen Studium, im Praktikum und bei weiteren Berufstätigkeiten erworben haben. Sie entwickeln Perspektiven für die eigene berufliche Zukunft. Sie erkennen ihre Stärken und Schwächen, können z. B. einschätzen, ob sie ein „Unternehmertyp“ sind und eine eigene Agentur oder ein Start-up gründen möchten, ob sie dies alleine oder in einer Gruppe machen möchten, ob sie sich in einem Angestelltenverhältnis wohler fühlen und welche Unternehmensgröße dabei für sie geeignet sein könnte. Sie lernen sich in ihren Stärken und Schwächen auch gegenüber Auftraggeber:innen, Arbeitgeber:innen usw. zu behaupten. Sie entwickeln ein Profil hinsichtlich ihrer eigenen beruflichen Positionierung.

Sozialkompetenz

Die Studierenden lernen, ihre Rolle in beruflichen Gruppen, Teams und Unternehmen klar einzuschätzen. Sie entwickeln eine realistische Einschätzung ihrer Stärken und Schwächen, ihrer Karriereperspektiven und ihrer daraus resultierenden Verantwortung für Gemeinschaften. Sie entwickeln eine Perspektive, in welchen Gruppenkonstellationen oder Unternehmenseinheiten sie künftig arbeiten möchten. Darüber hinaus reflektieren sie ihre Verantwortung als Gestalter:in und ihre künftige Rolle in der Gesellschaft.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht – SU / Übung – Ü

Lehrmethoden

Projektarbeit, projektorientiertes Lernen, Fragen entwickelnder Unterricht, Team-teaching

Literatur

- z. B. John C. Parkin: f**k it – do what you love. Hay House, 2016. ISBN 978-1-78180-246-5

620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis

Zusammenfassung

Studiensemester: 7

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: SKILLS: Wissenschaftliche Praxis

Präsenzzeit: 2 SWS

Workload/Selbststudium: 180/150 h

ECTS: 6 ECTS

Modulverantwortlich: Dr. Andreas Belwe

Lehrender: Dr. Andreas Belwe

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	
international	
nachhaltig	
gleichberechtigt/vielfältig	
entrepreneurial	
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	
sozial/ethisch	

diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	

Lehrinhalte

620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis

Die Verschriftlichung von Ideen und Gedanken ist elementarer Aspekt der reflexiven Kompetenz von Studierenden. Eigenständiges textbasiertes Arbeiten ist Bestandteil eines Studiums. Die dabei entstandene schriftliche Leistung muss eigenständig erbracht worden und zuschreibbar sein. Deshalb wird eine systematische und nachvollziehbare Herangehensweise zugrunde gelegt.

Eine erste Hinführung zum wissenschaftlichen Arbeiten erfolgt bereits im Modul „110 ESSENTIALS: Gestaltungstheorie“ zu Studienbeginn. Auch im Modul „400 ESSENTIALS: Design und gesellschaftlicher Wandel“ im 4. Semester werden Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens vermittelt und an ersten Hausarbeiten geübt.

Im Modul „620 SKILLS: Wissenschaftliche Praxis“ werden die Prinzipien des wissenschaftlichen Arbeitens nun differenziert und vertieft. Im Vordergrund stehen dabei die Entwicklung einer Forschungsfrage (Leitfrage) für das Thema der BA-Arbeit sowie die Erarbeitung einer Struktur des Exposés und sein klar definiertes Ziel.

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. Ziel ist es, das selbstständige konzeptionelle Arbeiten zu fördern.

Methodenkompetenz

Die Studierenden sind dazu in der Lage, zu ihrem gewählten Thema eine Forschungsfrage zu entwickeln und hinsichtlich ihres Potenzials, ihrer Sinnfälligkeit und Stringenz zu reflektieren. Die Studierenden können somit ein Exposé erstellen, indem sie ein klar definiertes Thema analysieren, die relevanten Quellen dazu recherchieren und das Exposé sinnvoll gliedern, wissenschaftlich argumentieren und schließlich das Exposé in eine korrekte und verständliche Form bringen.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können wissenschaftliche Texte hinsichtlich der eigenen Forschungsfrage reflektieren und bewerten. Im Zuge dessen lernen sie das Strukturieren und Koordinieren von Denken und Schreiben, dabei entwickeln bzw. verbessern sie ihre Schreibkompetenz. Darüber hinaus können sie für den Arbeits-/Schreibprozess relevante Kreativitäts- und Strukturierungstechniken einsetzen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden können im wissenschaftlichen Designdiskurs fachsprachlich kompetent agieren. Sie treten mit ihren erarbeiteten Ergebnissen in Dialog mit den Kommiliton:innen und üben dabei die Fähigkeit des Zuhörens, des Verstehens und des Diskutierens. Besonders trainiert wird die Kompetenz, faires und sachliches Feedback zu geben.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

Bachelor-Studiengang Design

Prüfungsform

ModA

Lehrformen

Seminaristischer Unterricht, Bearbeitung einzelner Arbeitsetappen, Einzelgespräche, Gruppenbesprechungen, Bearbeitung des Midterm-Papers, in dem in der Mitte des Semesters von den Studierenden der Arbeitsfortschritt dokumentiert und zusammengefasst wird. (Die Studierenden werden dadurch zu einer transparenten Arbeitsweise motiviert. Ausgehend von diesen Zwischenergebnissen sind die Studierenden in der Lage, sehr fokussiert und strukturiert weiterzuarbeiten.)

Lehrmethoden

Projektorientiertes und forschendes Lernen, Präsentation der praktischen Anwendung der jeweiligen Techniken, Übungen anhand von Fallbeispielen, Bearbeitung individueller Fragen und Themen.

Literatur

- Franck, Norbert / Joachim Stary: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung

- Geiges, Lars: Formulierungen, Satzanfänge und Gliederungen fürs wissenschaftliche Schreiben
- Göttert, Karl-Heinz: Kleine Schreibschule für Studierende
- Kornmeier, Martin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht. Für Bachelor, Master und Dissertation
- Kruse, Otto: Lesen und Schreiben. Der richtige Umgang mit Texten im Studium
- Narr, Wolf Dieter / Joachim Stary (Hg.): Lust und Last des wissenschaftlichen Schreibens. Hochschullehrerinnen und Hochschullehrer geben Studierenden Tips
- Niedermair, Klaus: Recherchieren und Dokumentieren. Der richtige Umgang mit Literatur im Studium
- Standop, Ewald: Die Form der wissenschaftlichen Arbeit
- Ritschl, Valentin et al: Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben
- Theisen, Manuel René: Wissenschaftliches Arbeiten: Erfolgreich bei Bachelor- und Masterarbeit
- Voss, Rödiger: Wissenschaftliches Arbeiten leicht verständlich

800 PROJECTS: Projekt III

Zusammenfassung

Studiensemester: 3, 4, 6, 7

Häufigkeit: jedes Sommer- und Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Projekt III

Präsenzzeit: 8 SWS

Workload/Selbststudium: 360/240 h

ECTS: 12 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Dr. Andreas Belwe, Prof. Ralph Buchner, Prof. Xuyen Dam, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Dr. Eileen Mandir, Prof. Peter Naumann, Prof. Florian Petri, Prof. Stephan Rether, Prof. Ben Santo, Prof. Béla Stetzer, Prof. Dr. Tina Weisser, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser, N. N. (alle Professor:innen der Fakultät für Design)

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x

international	x
nachhaltig	x
gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

800 PROJECTS: Projekt III

Die Projekt-Module „800 PROJECTS: Projekt I–IV“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design und mit 12 ECTS neben der BA-Arbeit auch der Größte. Sie bauen sowohl auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module (zeitlose Grundlagen) als auch der SKILLS-Module (spezifische Fähigkeiten) auf und bieten damit einen, im Komplexitätsgrad nochmals gesteigerten, Inhalt an. Sie fördern die Ausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen.

Ab dem 3. Semester können Studierende studienrichtungsübergreifend aus dem semesterweise wechselnden Angebot der „PROJECTS: Projekt I–IV“ wählen und damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung in eine Studienrichtung, ein Arbeitsfeld oder Themengebiet über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten. 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 frei-künstlerischen oder experimentell-forschenden Projekten über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Kooperationspartner oder Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagswesen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken. Es bietet sich an, das Projektthema gezielt mit einzelnen geeigneten Querschnittsthemen zu verknüpfen.

Die vier Projektseminar-Module mit großem ECTS-Workload bilden den Kern des Design-Bachelor-Curriculums. Problembasiertes Lernen, also das Lernen am Projekt ist eine der didaktisch effektivsten Lehr- und Lernmethoden bei dem gestalterische, konzeptionelle, technische und handwerkliche Fragestellungen ineinanderfließen, sich ergänzen und bedingen. Die Komplexität von Problemen lässt sich besser in großen Projekten als in kleinen isolierten Teilmodulen erfahren und bestreiten.

Hierdurch entstehen selbstbestimmtes und entdeckendes Lernen sowie handlungsorientierte und fächerübergreifende Unterrichtssituationen.

Die Lernsituationen des Selbststudiums sind dabei genauso wichtig für die Lehr- und Lernprozesse wie die Unterrichtssituationen mit den Lehrenden. Selbstorganisiert sollen die Studierenden Seminarräume, Studios, Werkstätten, digitale Lernplattformen und die Bibliothek zum Arbeiten, Recherchieren, Experimentieren und Austausch nutzen. Ebenso ist die Interaktion mit Kommiliton:innen sowie mit technischen, Verwaltungs- und Wissenschaftsmitarbeiter:innen wichtig und soll von Lehrenden gefördert und moderiert werden.

„PROJECTS: Projekt I–IV“-Module zielen auf:

- Erstellen von Mentefakten: Recherche, Problemanalyse, Needfinding, Critical Thinking, Entwickeln von relevanten Leitfragen und Rahmen, Ideenfindung, Konzeptentwicklung
- Erstellen von Soziefakten: Erlernen von Projekt- und Designmanagement, Moderation, Präsentation, Ideation, Begleiten von partizipativen Prozessen, Sammeln, Verstehen und Bewerten unterschiedlicher Wert- und Qualitätsperspektiven, Förderung Emotionaler Intelligenz
- Erstellen von materiellen und immateriellen Artefakten: Exploration, Prototyping, Designoptimierung, technische und handwerkliche Entwicklung, Vertiefen und Erweitern der ästhetisch-gestalterischen Kompetenzen, Agieren als Reflective Practitioner
- Erfahrung des Designs als Schnittstellendisziplin
- Erfahrung des Designs im Zentrum von innovativen Prozessen

Projekte können mit einem „SKILLS: Vertiefung I–III“-Modul gekoppelt werden, um Teamteaching und/oder größeren Tiefgang zu ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses und entwerfen und entwickeln mit Unterstützung eigenständige Ideen zu vorgegebenen Themen/Problemstellungen. 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 Auftraggeber:innen/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

- Entwickeln von Leitfragen und Kriterien
- Herleiten durch Recherche und Experiment von Problemanalysen und Konzepten
- Ideenfindung durch kritisches Denken, resonante Wahrnehmung und reflektiertes Umsetzen im Entwurfsprozess
- Anwenden und Analysieren von Projekt- und Designmanagement-Methoden

- Anwenden und Analysieren von Kreativtechniken und Ideationsverfahren alleine sowie partizipativ
- Anwenden und vertieftes Entwickeln von formalästhetischer Kompetenz in spezifischen Gestaltungsbereichen
- Vernetzen von verschiedenen Wissensbeständen und Wertemustern zu einem Entwurf

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 Auftraggeber:innen und dem Team geübt.

- Anwenden von Kreativtechniken und Ideation (mit Gruppen oder AI)
- Analysieren der wissenschaftlichen Arbeitsweisen (Strukturieren, Leitfragen, Untersuchen von Thesen)
- Entwickeln von Projekt- und Designmanagement (Last- und Pflichtenheft, Zeitstruktur, To-dos, Aufgabenverteilung, Vernetzung mit Dienstleistern, Zuarbeitern und Expert:innen)
- Herleiten von Nutzer- und Bedarfsermittlung durch geeignete Methoden (qualitative, quantitativ, Umfeldanalyse, Interaktionsanalyse)
- Entwickeln von Recherchekompetenzen (Bibliothek, Internet, wissenschaftliche Arbeiten, AI)
- Konzipieren von Prototypes (High- und Low-Fidelity, Designoptimierung, iterative Entwurfsentwicklung)

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.

- Entwickeln eines selbstwirksamen Selbstbildes
- Beurteilen eigener Stärken und Schwächen an verschiedenen Stellen im Designprozess
- Entwickeln von Ambiguitätstoleranz, der Fähigkeit, Vieldeutigkeit und Unsicherheit zur Kenntnis zu nehmen und ertragen zu können (Häcker/Stampf)
- Entwickeln von Ausdauer im Umgang mit Nicht-Können, Nicht-Wissen und Scheiterns (Resilienz)
- Beschreiben von analytischem und systemischem Denken
- Demonstrieren von kritischem Denken (Infragestellen von Dogmen, Glaubenssätze und Routinen)
- Annehmen und Abgrenzen von Verantwortung

Sozialkompetenz

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auftraggeber:innen 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.

- Entwicklung von Emotionaler Intelligenz (wie fühle ich, wie fühlen andere, direkte Kommunikation aus dem erwachsenen Ich)
- Entwicklung der Fähigkeiten des Zuhörens und Beobachtens
- Verbinden von Themen und Menschen durch geeignete Fragen
- Begründen von geeignetem Feedback zu Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
- Werten von empfangenem Feedback von Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
- Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten in Präsentationen (Rhetorik, Interesse, Gruppenbeziehung, Resonanzfähigkeit und Aufmerksamkeit)

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Zulassung zum Projekt gemäß Wahlverfahren.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design. Befähigung zur späteren Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen in Designprozessen.

Prüfungsform

ModA (pro Projekt)

Lehrformen

Übung – Ü

Lehrmethoden

Projektarbeit, ggf. Teamteaching, forschendes Lernen

Literatur

Je nach Projektangebot

700 ESSENTIALS: Allgemeinwissen- schaft, Fachvorträge und Diskurs

Zusammenfassung

Studiensemester: 7

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: 701: Allgemeinwissenschaftliches – Wahlpflichtfach I,
702: Allgemeinwissenschaftliches – Wahlpflichtfach II,
703: Fachvorträge und Diskurs

Präsenzzeit: 701: 2 SWS, 702: 2 SWS, 703: 2 SWS

Workload/Selbststudium: 701: 60/30 h, 702: 60/30 h, 703: 60/30 h

ECTS: 701: 2 ECTS, 702: 2 ECTS, 703: 2 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: N. N.

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

Lehrinhalte

700 ESSENTIALS: Allgemeinwissenschaft, Fachvorträge und Diskurs

Die Teilmodule 701 und 702 Allgemeinwissenschaft I und II werden im Katalog der Fakultät 13 STUDIUM GENERALE UND INTERDISZIPLINÄRE STUDIEN – GENERAL STUDIES beschrieben.

Teilmodul „703 Fachvorträge und Diskurs“ hat das Ziel, die regelmäßig stattfindenden Fachvorträge oder Workshops von externen/internen Expert:innen aus Kreativwirtschaft, Kultur und Wissenschaft in das Curriculum einzubinden. Dies ist wichtig, um einen aktuellen Ein- und Ausblick auf das Berufsfeld Design geben zu können, Impulse in die Fakultät einzubringen und das Netzwerk der Fakultät auszubauen. Um die Wichtigkeit dieser Veranstaltungen zu unterstreichen sind sie Teil der Lehre. Aufgabe ist es, den Transfer von aktuellen Inhalten aus Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur zu ermöglichen und die Teilnahme an aktuellen Diskursen zu verstärken. Alle Lehrenden können Themen hierfür vorschlagen. Auch Studierende können Themen oder Referent:innen mit anschließendem Diskurs vorschlagen. Die Veranstaltung muss jedoch in der Vorbereitung und bei der Durchführung von einem Lehrenden aus dem jeweiligen Feld begleitet werden.

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. Sie diskutieren über Inhalte und setzen sich kritisch mit aktuellen Themen auseinander.

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 Vortragssituation angemessen zu verhalten. Sie machen sich beim Vortrag Notizen und lernen am Ende analysierende, kritische Fragen zu stellen, ohne das Gegenüber zu irritieren.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: keine

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design und BA-Studiengang Informatik und Design

Prüfungsform

701 und 702: siehe §7 Abs. 2 ASPO, 703: TN

Lehrformen

Nach Angebot

Lehrmethoden

Fragen entwickelnder Unterricht

Literatur

Je nach Veranstaltung.

Oft sind auch Buchautor:innen eingeladen oder Websites stehen zur Verfügung. Dies wird durch die Veranstaltungsankündigung bekanntgemacht.

710 PROJECTS: Bachelorarbeit

Zusammenfassung

Studiensemester: 7

Häufigkeit: jedes Semester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Bachelorarbeit

Präsenzzeit: Präsentation, Dauer 30 Minuten

Workload/Selbststudium: 360 h

ECTS:12 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: alle prüfungsberechtigten Dozent:innen oder Professor:innen und wissenschaftliche Mitarbeiter:innen der Fakultät (und ggf. Lehrbeauftragte)

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	x
nachhaltig	x

gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

710 PROJECTS: Bachelorarbeit

Die Bachelorarbeit ist der Nachweis der Fähigkeit, eine komplexe gestalterische Fragestellung zu formulieren, zu planen und in vorgegebenem Zeitrahmen mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen selbstständig durchzuführen und darzustellen.

Entsprechend wird im Modul Bachelorarbeit ein vom Studierenden vorgelegtes und mit der Betreuerin bzw. dem Betreuer abgestimmtes Thema innerhalb eines Semesters selbstständig bearbeitet. Dabei hat die/der Studierende die Möglichkeit, ihre/seine Kompetenzen, darunter auch die Planungskompetenz, Konzeptionsfähigkeit, Sozialkompetenz, Entwurfsspektrum und Gestaltungsqualität umfassend zu belegen. Die kontinuierliche Betreuung durch die bzw. den Prüfenden 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. Der Umfang des schriftlichen Teils soll 45.000 Zeichen (ohne Leerzeichen) nicht unterschreiten. Bei einer rein wissenschaftlichen Bachelorarbeit beträgt die Mindestzeichenzahl 80.000 Zeichen.

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 Bachelorprüfung belegt die Kompetenz, fachspezifische gestalterische Arbeiten (wissenschaftlich-theoretisch oder gestalterisch-künstlerisch) professionell ausführen und darstellen zu können.

Methodenkompetenz

Die Absolvent:innen sind in der Lage, geeignete, zielführende Methoden für diese Arbeiten anzuwenden.

Selbstkompetenz

Die Absolvent:innen können die eigenen fachspezifischen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Ressourcen reflektieren, einschätzen und zielorientiert einsetzen.

Sozialkompetenz

Die Absolvent:innen sind in der Lage, in Arbeitsgruppen und interdisziplinären Teams sowie mit Auftraggeber:innen und Arbeitnehmer:innen zu interagieren und Gestaltungsergebnisse verständlich und fachsprachlich korrekt zu präsentieren.

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: aus dem Studium mindestens der Fachsemester 1–5
Teilnahmevoraussetzungen: gemäß §5 der SPO.

Verwendung des Moduls

Zertifizierter Abschluss des Designstudiums

Prüfungsform

BA (0,8) und Präs (0,2)

Zur Bachelorarbeit ist die eigenständige Erstellung eines schriftlichen Theorieteils nach den Regeln guter wissenschaftlicher Praxis (siehe §20 ASPO) verpflichtend. Die Mindestzeichenzahl beträgt bei einer künstlerischen oder künstlerisch-wissenschaftlichen Bachelorarbeit mindestens 45.000 Zeichen. Bei einer rein wissenschaftlichen Bachelorarbeit beträgt die Mindestzeichenzahl 80.000 Zeichen (jeweils inkl. Leerzeichen, ohne Zeichenzahl der Quellenangaben und des Literaturverzeichnisses).

Zur Bachelorarbeit ist eine Ausstellung (im Rahmen der Jahresausstellung der Fakultät oder einer anderen Ausstellung) und eine Präsentation der Ergebnisse durch die Bachelorandin/den Bachelorand obligatorisch. Die Präsentation findet im Rahmen eines Kolloquiums innerhalb von vier Wochen nach Abgabe der Bachelorarbeit statt. Die Dauer der Präsentation beträgt mindestens 20 Minuten, darauf folgt eine mindestens 10-minütige Disputation.

Lehrformen

Betreute, selbstständige Projektarbeit

Lehrmethoden

Forschungs- oder praxisbezogene Projektarbeit; Erkenntnisgewinn durch Aktivierung des Vorwissens und ggf. Einsatz von Expert:innen und eigenen Untersuchungen

Literatur

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

800 PROJETS: Projekt IV

Zusammenfassung

Studiensemester: 3, 4, 6, 7

Häufigkeit: jedes Sommer- und Wintersemester

Dauer: 1 Semester

Lehrveranstaltung: Projekt IV

Präsenzzeit: 8 SWS

Workload/Selbststudium: 360/240 h

ECTS: 12 ECTS

Modulverantwortlich: Dekan:in / Studiendekan:in

Lehrende: Prof. Ralph Ammer, Prof. Dr. Sue Barr, Dr. Andreas Belwe, Prof. Ralph Buchner, Prof. Xuyen Dam, Prof. Matthias Edler-Golla, Prof. Markus Frenzl, Prof. Thomas August Günther, Prof. Knut Karger, Prof. Dr. Eileen Mandir, Prof. Peter Naumann, Prof. Florian Petri, Prof. Stephan Rether, Prof. Ben Santo, Prof. Béla Stetzer, Prof. Dr. Tina Weisser, Prof. Dr. Othmar Wickenheiser, N. N. (alle Professor:innen der Fakultät für Design)

Integrierte Querschnittsthemen	
digital	x
international	x
nachhaltig	x

gleichberechtigt/vielfältig	x
entrepreneurial	x
technisch/handwerklich/umsetzungskompetent	x
sozial/ethisch	x
diskursiv	x
wissenschaftlich	x
eigenverantwortlich	x

Lehrinhalte

800 PROJECTS: Projekt IV

Die Projekt-Module „800 PROJECTS: Projekt I–IV“ sind ein zentraler Baustein des Lehrkonzeptes der Fakultät für Design und mit 12 ECTS neben der BA-Arbeit auch der Größte. Sie bauen sowohl auf das grundständige Angebot der ESSENTIALS-Module (zeitlose Grundlagen) als auch der SKILLS-Module (spezifische Fähigkeiten) auf und bieten damit einen, im Komplexitätsgrad nochmals gesteigerten, Inhalt an. Sie fördern die Ausbildung von sowohl spezialisierten als auch generalistisch ausgerichteten Designer:innen.

Ab dem 3. Semester können Studierende studienrichtungsübergreifend aus dem semesterweise wechselnden Angebot der „PROJECTS: Projekt I–IV“ wählen und damit herausfinden, ob sie eher eine Spezialisierung in eine Studienrichtung, ein Arbeitsfeld oder Themengebiet über drei Semester verfolgen oder sich interdisziplinär breiter ausrichten möchten. 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 frei-künstlerischen oder experimentell-forschenden Projekten über wissenschaftlich-forschende oder problemorientierte Projekte bis hin zu lösungs- und ergebnisorientierten Projekten, bei denen Kooperationspartner oder Drittmittelgeber aus Industrie, Verlagswesen, Agenturen, Institutionen usw. bei Aufgabenstellung und Bewertung mitwirken. Es bietet sich an, das Projektthema gezielt mit einzelnen geeigneten Querschnittsthemen zu verknüpfen.

Die vier Projektseminar-Module mit großem ECTS-Workload bilden den Kern des Design-Bachelor-Curriculums. Problembasiertes Lernen, also das Lernen am Projekt, ist eine der didaktisch effektivsten Lehr- und Lernmethoden, bei der gestalterische, konzeptionelle, technische und handwerkliche Fragestellungen ineinanderfließen, sich ergänzen und bedingen. Die Komplexität von Problemen lässt sich besser in großen Projekten als in kleinen isolierten Teilmodulen erfahren und bestreiten. Hierdurch entstehen selbstbestimmtes und entdeckendes Lernen sowie handlungsorientierte und fächerübergreifende Unterrichtssituationen.

Die Lernsituationen des Selbststudiums sind dabei genauso wichtig für die Lehr- und Lernprozesse, wie die Unterrichtssituationen mit den Lehrenden. Selbstorganisiert sollen die Studierenden Seminarräume, Studios, Werkstätten, digitale Lernplattformen und die Bibliothek zum Arbeiten, Recherchieren, Experimentieren und Austausch nutzen. Ebenso ist die Interaktion mit Kommiliton:innen sowie mit technischen, Verwaltungs- und Wissenschaftsmitarbeiter:innen wichtig und soll von Lehrenden gefördert und moderiert werden.

„PROJECTS: Projekt I–IV“-Module zielen auf:

- Erstellen von Mentefakten: Recherche, Problemanalyse, Needfinding, Critical Thinking, Entwickeln von relevanten Leitfragen und Rahmen, Ideenfindung, Konzeptentwicklung
- Erstellen von Soziefakten: Erlernen von Projekt- und Designmanagement, Moderation, Präsentation, Ideation, Begleiten von partizipativen Prozessen, Sammeln, Verstehen und Bewerten unterschiedlicher Wert- und Qualitätsperspektiven, Förderung Emotionaler Intelligenz
- Erstellen von materiellen und immateriellen Artefakten: Exploration, Prototyping, Designoptimierung, technische und handwerkliche Entwicklung, Vertiefen und Erweitern der ästhetisch-gestalterischen Kompetenzen, Agieren als Reflective Practitioner
- Erfahrung des Designs als Schnittstellendisziplin
- Erfahrung des Designs im Zentrum von innovativen Prozessen

Projekte können mit einem „SKILLS: Vertiefung I–III“-Modul gekoppelt werden, um Teamteaching und/oder größeren Tiefgang zu ermöglichen.

Kompetenzorientierte Lernziele

Fachkompetenz

Nach der Teilnahme am Projekt verstehen die Studierenden die Komplexität eines Entwurfsprozesses und entwerfen und entwickeln mit Unterstützung eigenständige Ideen zu vorgegebenen Themen/Problemstellungen. 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 Auftraggeber:innen/Unternehmen/Agenturen/Institutionen erhalten.

- Entwickeln von Leitfragen und Kriterien
- Herleiten durch Recherche und Experiment von Problemanalysen und Konzepten
- Ideenfindung durch kritisches Denken, resonante Wahrnehmung und reflektiertes Umsetzen im Entwurfsprozess
- Anwenden und Analysieren von Projekt- und Designmanagement-Methoden
- Anwenden und Analysieren von Kreativtechniken und Ideationsverfahren alleine sowie partizipativ
- Anwenden und vertieftes Entwickeln von formalästhetischer Kompetenz in spezifischen Gestaltungsbereichen

- Vernetzen von verschiedenen Wissensbeständen und Wertemustern zu einem Entwurf

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 Auftraggeber:innen und Team geübt.

- Anwenden von Kreativtechniken und Ideation (mit Gruppen oder AI)
- Analysieren der wissenschaftlichen Arbeitsweisen (Strukturieren, Leitfragen, Untersuchen von Thesen)
- Entwickeln von Projekt- und Designmanagement (Last- und Pflichtenheft, Zeitstruktur, To-dos, Aufgabenverteilung, Vernetzung mit Dienstleistern, Zuarbeitern und Expert:innen)
- Herleiten von Nutzer- und Bedarfsermittlung durch geeignete Methoden (qualitative, quantitativ, Umfeldanalyse, Interaktionsanalyse)
- Entwickeln von Recherchekompetenzen (Bibliothek, Internet, wissenschaftliche Arbeiten, AI)
- Konzipieren von Prototyping (High- und Low-Fidelity, Designoptimierung, iterative Entwurfsentwicklung)

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.

- Entwickeln eines selbstwirksamen Selbstbildes
- Beurteilen eigener Stärken und Schwächen an verschiedenen Stellen im Designprozess
- Entwickeln von Ambiguitätstoleranz, der Fähigkeit Vieldeutigkeit und Unsicherheit zur Kenntnis zu nehmen und ertragen zu können (Häcker/Stampf)
- Entwickeln von Ausdauer im Umgang mit Nicht-Können, Nicht-Wissen und Scheiterns (Resilienz)
- Beschreiben von analytischem und systemischem Denken
- Demonstrieren von kritischem Denken (Infragestellen von Dogmen, Glaubenssätzen und Routinen)
- Annehmen und Abgrenzen von Verantwortung

Sozialkompetenz

Die Studierenden haben je nach Aufgabenstellung gelernt, mit externen Auftraggeber:innen 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.

- Entwicklung von Emotionaler Intelligenz (wie fühle ich, wie fühlen andere, direkte Kommunikation aus dem erwachsenen Ich)
 - Entwicklung der Fähigkeiten des Zuhörens und Beobachtens
 - Verbinden von Themen und Menschen durch geeignete Fragen
 - Begründen von geeignetem Feedback zu Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
 - Werten von empfangenem Feedback von Lehrenden, Kommiliton:innen und Projektpartner:innen
 - Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten in Präsentationen (Rhetorik, Interesse, Gruppenbeziehung, Resonanzfähigkeit und Aufmerksamkeit)
-

Vorkenntnisse/Teilnahmevoraussetzungen

Vorkenntnisse: Kenntnisse aus den ersten beiden Semestern des Studiums.

Teilnahmevoraussetzungen: Es gelten die Vorrückungsregelungen gemäß §3 der SPO. Zulassung zum Projekt gemäß Wahlverfahren.

Verwendung des Moduls

BA-Studiengang Design. Befähigung zur späteren Auseinandersetzung mit komplexen Anforderungen in Designprozessen.

Prüfungsform

ModA (pro Projekt)

Lehrformen

Projekt – Proj.

Lehrmethoden

Projektarbeit, ggf. Teamteaching, forschendes Lernen

Literatur

Je nach Projektangebot