



Modulhandbuch Bachelor



Studiengang Produktdesign mit dem
Abschluss „Bachelor of Arts“

Zur Einleitung

Eine Veränderung der Bachelorkonzeption im Studiengang Produktdesign ist aufgrund der positiven Erfahrungen nicht vorgesehen. Veränderungen der curricularen Inhalte und eine Konzentration des Lehrangebotes sind Folge der intensiven Auseinandersetzung mit berufsqualifizierenden Studieninhalten vor allem auch im wissenschaftlichen Bereich.

Aufgrund der noch immer krankheitsbedingten Vakanz der Professur Material und Umwelt, die seit drei Jahren durch Gäste vertreten wird, sowie aufgrund von fakultätsübergreifenden Forschungsprojekten hat sich der einstige Schwerpunkt im Produktdesign zugunsten einer inhaltlich breiteren Aufstellung der Studienschwerpunkte verändert. Dies wirkt sich auch auf das Profil des konsekutiven Masterstudiengangs aus.

Der Modulkatalog bildet jene Module ab, die durch die Professuren des Produktdesigns angeboten werden, ergänzt durch relevante Module der Visuellen Kommunikation und der Medienkunst/ Mediengestaltung sowie durch Module der Wissenschaftlichen Lehrgebiete der Fakultät Kunst und Gestaltung und der Medieninformatik sowie der Medienkultur in der Fakultät Medien unter der Zielsetzung einer umfassenden Berufsqualifizierung. Sämtliche andere Module der Fakultät Kunst und Gestaltung sind im Wahlbereich der Studienordnung für die Studierenden des Produktdesigns geöffnet und werden hier nicht gesondert ausgewiesen.

Projektmodul 1

Produktdesign

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul 1: Kurzschluss	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen in 6 unterschiedlichen Kurzprojekten („Passagen“) im 14-tägigen Umfang und unter abwechselnder Betreuung von den Professoren und Lehrenden des Studienganges • Grundlegende Methoden des Entwurfs und ausgewählte Umsetzungsmethoden • Grundlegende Darstellungstechniken, analog und digital • Anleitung zur Nutzung der Werkstätten, der Bibliothek und des Internet • Präsentationen und Kommunikation eigener Entwürfe • Dokumentation und Kontextualisierung der eigenen Entwurfsarbeit 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produktdesign • Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung in einer Folge von ein- bis dreiwöchigen „Passagen“ • Grundlagen der prototypischen/materiellen Umsetzung innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens • Fähigkeiten der Darstellung und Kommunikation mittel zwei- und dreidimensionaler Techniken und Medien • Grundlagenkenntnisse in Produktrecherche, Präsentation und Darstellung von Entwurf und Umsetzung sowie analoge und digitale Dokumentation 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Modul wird ergänzt durch das Wissenschaftsmodul „Einführung in die Theorie und Geschichte des Design 1“. Darin werden grundlegende Einblicke in die Theorie und Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt, einschließlich einer Einführung im Umgang mit wissenschaftlichen Recherche-, Kontextualisierungs- und Präsentationsmethoden.	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Entwurfsarbeit • Diskussion des Entwurfsergebnisses Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • künstlerisch/gestalterischer Entwurf in den Passagen 1 bis 6 • ergebnisorientierte Entwurfsarbeit • Teilnahme an der wöchentlichen Projektbesprechung (Plenum) • pro Passage eine Zwischenpräsentationen im Projekt • Teilnahme am integrierten Fachkurs • Teilnahme an allen Werkstatteinführungen • Dokumentation der Entwurfsarbeit • Abschlusspräsentation
Arbeitsaufwand	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Betreuung Kurzschluss-Passage 1, 2, 3, 4, 5, 6 Entwurf und Modellbau: je 15 Stunden Selbststudium: 450 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul 2

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul 2: Anschluss	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Formulierung einer eigenen präzisen Entwurfsaufgabe im Rahmen der inhaltlichen Vorgabe des Projektes • Recherche und Marktüberblick von Informationen bezüglich Grundlagen, Konzepte, Materialien, Umsetzung, Nutzung • Prototypische Erprobung in 1:1 Modellen und adäquate Visualisierung des Konzeptes und Evaluierung • Umsetzung der Konzeption zu einem qualitätvollen Produktentwurf unter Berücksichtigung ästhetischer, funktionaler, technischer, ökologischer und sozialer Bedingungen. • Anleitung zu Präsentation und Dokumentation von Prozess und Ergebnis 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kompetenzen der Gestaltung im Produktdesign unter besonderer Gewichtung ästhetischer, funktionaler, sozialer, kontextueller und nachhaltiger Aspekte • Wahrnehmungs- und Darstellungskompetenz • Kompetenz zur Entwicklung der eigenen individuellen künstlerischen Arbeitsweise innerhalb eines mittelkomplexen Entwurfsvorhabens • Erweiterte Fähigkeiten der Darstellung mit zwei- und dreidimensionalen Techniken • Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Analyse und Gestaltung von Handlungs- und Verwendungszusammenhängen im Produktdesign • Erwerb von grundlegenden Kenntnissen im Modellbau, einschließlich Material, Konstruktion, Nutzung, Nachhaltigkeit • Erwerb und Einübung von Kenntnissen der Nutzung analoger und digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Modul wird ergänzt durch das Wissenschaftsmodul „Einführung in die Theorie und Geschichte des Design 2“. Darin werden grundlegende Einblicke in die Theorie und Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt, einschließlich einer Einführung im Umgang mit wissenschaftlichen Recherche-, Kontextualisierungs- und Präsentationsmethoden.</p>	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung für die Teilnahme	Projektmodul „Kurzschluss“ und 1 Seminar (wissenschaftliches Einführungsmodul 6 ECTS/LP)	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Aufgabenstellung und Vorgehensweise • Präsentation der Entwurfsarbeit • Diskussion des Entwurfsergebnisses, der Vorgehensweise und der Abschlusspräsentation Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, ggfs. die übernommene Teilaufgabe innerhalb einer Arbeitsgruppe, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und der künstlerisch/kulturellen Aspekte in Bild und Text.
	Präsentation und Dokumentation (50/50) +Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 105 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • künstlerisch/gestalterische Leistung in Ideenfindung, Vorentwurf, Entwurfsdetaillierung, Feinentwurf • ergebnisorientierte Entwurfsarbeit • Teilnahme an der wöchentlichen Projektbesprechung (Plenum) • Zwischenpräsentationen I und II im Projekt • Anfertigung und Präsentation von Arbeitsmodellen, Vormodellen, einem Endmodell • Dokumentation der Arbeit in digitaler und analoger Form • Abschlusspräsentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester angeboten:
Arbeitsaufwand	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Betreuung der Themenrecherche als Entwurfsgrundlage: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 40 Stunden • Präsentation und Diskussion des Recherche-Referates: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 55 Stunden • Ideensammlung, Vorentwurf, Arbeitsmodelle: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 60 Stunden • Zwischenpräsentation I – Diskussion, Auswertung: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 60 Stunden • Entwurfsdetaillierung - Modellbau: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 60 Stunden • Zwischenpräsentation II – Diskussion, Auswertung: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 60 Stunden • Feinentwurf, Präsentation, Nachbereitung, Dokumentation: 15 Stunden, dazu Selbststudium: 100 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul 1

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul 1	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	<p>Das Wissenschaftsmodul 1 dient als grundlegende Einführung in die Theorie und Geschichte des Design ab Mitte des 19. Jahrhunderts. Ziel ist es, die vielfältigen Beziehungen zwischen gestalterischen und kulturellen Praktiken offenzulegen und in ihrer ideologischen, medialen und sozialen Tiefe zu verorten. Dies umfasst u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse und Diskussion wesentlicher Designparadigmen ab Mitte des 19. Jahrhunderts (Ideologien, Projekte, Kontexte etc.) ▪ Kontextualisierung innerhalb größerer kultureller, sozialer, ökonomischer, ökologischer und politischer Zusammenhänge ▪ Einbettung in den zeitgenössischen Kontext und Reflektion anhand der Alltags- und Gegenwartspraxis ▪ Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten und Präsentation designtheoretischer/-geschichtlicher Themen 	
Qualifikationsziele	<p>Im Fokus stehen der Erwerb von grundlegenden Kenntnissen designtheoretischer/-geschichtlicher Positionen sowie die Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Kenntnisse designtheoretischer/-geschichtlicher Positionen (u.a. Kunstgewerbe, Arts & Crafts, Sachlichkeit, Moderne, Funktionalismus) ▪ Einführende Kompetenzen des wissenschaftlichen Arbeitens, u.a. einschließlich Lese-, Rezeptions-, Argumentations- und Diskussionskompetenz ▪ Methodische Kenntnisse in der Designforschung/-kritik sowie diskursive/reflexive Fähigkeiten 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Wissenschaftsmodul 1 fungiert als Pflichtmodul zum Projektmodul „Kurzschluss“. Im Modul werden theoretische/historische Grundlagen des Design gelegt und ebenso wissenschaftliche Diskurse und Methoden als Grundlagen für die eigene Entwurfsarbeit eröffnet.</p>	
Lehrformen	2 SWS Seminar/Vorlesung	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft wesentliche theoretische/historische wie methodische Grundlagen für das Projektstudium und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar, einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema und einer projektbegleitenden Präsentation.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema d) projektbegleitende Einführung
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden; Selbststudium: 30 Stunden; Referat: 30 Stunden; Hausarbeit: 60 Stunden; projektbegleitende Einführung: 30 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul 2

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul 2	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	<p>Aufbauend auf dem Wissenschaftsmodul 1 dient die Lehrveranstaltung als weiterführende Einführung in die Theorie und Geschichte des Design, ausgehend von der Mitte des 20. Jahrhunderts bis hin zur Gegenwart. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf dem Entwurf und der Fruchtbarmachung derjenigen Diskurse und Medien, welche die heutige Vorstellung von Design maßgebend bestimmen. Dies umfasst u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse und Diskussion wesentlicher Designparadigmen ab Mitte des 20. Jahrhunderts (Ideologien, Projekte, Kontexte etc.) ▪ Kontextualisierung innerhalb größerer kultureller, sozialer, ökonomischer, ökologischer und politischer Zusammenhänge ▪ Einbettung in den zeitgenössischen Kontext und Reflektion anhand der Alltags- und Gegenwartspraxis ▪ Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten und Präsentation designtheoretischer/-geschichtlicher Themen 	
Qualifikationsziele	<p>Im Fokus stehen der Erwerb von grundlegenden Kenntnissen designtheoretischer/-geschichtlicher Positionen sowie die Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Kenntnisse designtheoretischer/-geschichtlicher Positionen (u.a. Postmoderne, Semiotik, Digitalisierung, Alltagsästhetik, soziale und ökologische Designkonzepte) ▪ Weiterführende Kompetenzen des wissenschaftlichen Arbeitens, u.a. Archivrecherche, Texthermeneutik, Objektbestimmung ▪ Erweiterte methodische Kenntnisse in der Designforschung/-kritik sowie diskursive/reflexive Fähigkeiten 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Wissenschaftsmodul 2 dient als Pflichtmodul zum Projektmodul „Anschluss“. Im Modul werden weiterführende theoretische/historische Grundlagen des Design vermittelt und die Arbeit mit wissenschaftlichen Diskursen und Methoden vertieft. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Kontextualisierung mit der grundlegenden Entwurfs- und Alltagspraxis im Design.</p>	
Lehrformen	2 SWS Seminar/Vorlesung	
Voraussetzung für die Teilnahme	Für die Studiengänge Produktdesign und Visuelle Kommunikation: Wissenschaftliches Einführungsmodul 1 (1./2. Semester)	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft wesentliche theoretische/historische wie methodische Grundlagen für das Projektstudium und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar, einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema und einer projektbegleitenden Präsentation.
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema d) projektbegleitende Einführung
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden; Selbststudium: 30 Stunden; Referat: 30 Stunden; Hausarbeit: 60 Stunden; projektbegleitende Einführung: 30 Stunden.
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul 1

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul 1: Toolbox 1	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Techniken des Handzeichnens (u.a. Perspektive, Naturstudium, Komposition, Storyboard) • Grundlagen des physikalischen Modellbaus (u.a. Material, Verarbeitung, Werkzeuge, Funktionen) • Einführung in verschiedene digitale Werkzeuge/Software-Pakete im Bereich visuelle Darstellung/Präsentation (u.a. Installation, Formate, Funktionen, Verfahren, Applikationen und Schnittstellen) • Übungen für das eigenständige Lernen und Übertragen von unterschiedlichen Entwurfs-, Darstellungs- und Materialisierungsansätzen auf bestimmte designrelevante Aufgabenstellungen • Selbstständige Verwendung der eingeführten „Werkzeuge“ anhand von einfachen, aufeinander aufbauenden Übungsaufgaben • Vermittlung von Grundlagen zur eigenständigen Dokumentation und Nutzung (u.a. Handbücher, Foren, Datenbanken) • Individuelle Betreuung und Besprechung in der Gruppe 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen und erweiterte Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten • Grundlegende Fähigkeiten im physikalischen Modellbau, insbesondere Definition Material/Typologie sowie praktische Fähigkeiten für den Bau grundlegender Konzept- oder Funktionsmodelle • Grundlegender Überblick und Kompetenzen in der Benutzung essentieller digitaler/grafischer Gestaltungswerkzeuge sowie Vermittlung entsprechender Paradigmen (u.a. Repräsentation, Interaktion, Web, Netzwerke etc.) • Grundlegendes Wissen über Gemeinsamkeiten und Unterschiede unterschiedlicher analoger und digitaler Gestaltungswerkzeuge von der Ideenfindung bis zur materiellen Umsetzung • Abschlussaufgabe, die alle Teilbereiche erfasst, evaluiert das erlernte Wissen anhand einer gestalterischen Aufgabe abfragt 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Fachmodul vermittelt wesentliche Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert sowohl analoge (Handzeichnung, Modellbau) als auch digitale (Software, Applikationen) Grundlagen. Es bildet die Grundlage für die sich in den folgenden Semestern anschließenden Fach- und Projektmodule. Es handelt sich um ein Pflichtmodul.</p>	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	1. Semester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 60 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Fertigstellung der Hausaufgaben • Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und grafischen Darstellungen
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester angeboten
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden; Übungen: 15 Stunden; Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul 2

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul 2: Toolbox 2	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführende Techniken des Handzeichnens (mit Schwerpunkt insbesondere auf entwerferische Erfassung, dazu Statik, Komposition, Kontext) • Grundlagen Physical-Computing und Interaction/Interface (Software/Hardware), u.a. Arduino und Programmierung/Bau von funktionsfähigen Prototypen • Einführung in verschiedene CAD-Systeme (SolidWorks, Alias, ProE, NX, Catia, Rhinoceros 3D, SketchUp & OpenSource Projekte) sowie Vermittlung grundlegender Modellierungs-/Visualisierungsstrategien und Umsetzungsmöglichkeiten im Bereich Rapid Prototyping, u.a. 3D-Druck • Weiterführende Verwendung digitale Werkzeuge/Software-Pakete im Bereich visuelle Darstellung/Präsentation, insbesondere Adobe Illustrator/Photoshop/InDesign • Übungen für das eigenständige Lernen und Übertragen von unterschiedlichen Entwurfs-, Darstellungs- und Materialisierungsansätzen auf bestimmte designrelevante Aufgabenstellungen • Selbstständige Verwendung der eingeführten „Werkzeuge“ anhand von einfachen, aufeinander aufbauenden Übungsaufgaben • Vermittlung von Grundlagen zur eigenständigen Dokumentation und Nutzung (u.a. Handbücher, Foren, Datenbanken) • Individuelle Betreuung und Besprechung in der Gruppe 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen und erweiterte Kompetenzen in der Erfassung und Durchdringung von dreidimensionalen Körpern und Objekten • Grundlegende Einblicke und Handfertigkeiten im Bereich Computer-aided Design (CAD), insbesondere typologisches Verständnis unterschiedlicher CAD-Umgebungen sowie Schnittstellen, Modellierung, Darstellung und Umsetzung durch RP-Techniken • Grundlegende Kompetenzen in der Benutzung digitaler/grafischer Gestaltungswerkzeuge, insbesondere Adobe Creative Suite (u.a. Schnittstellen, Repräsentation, Interaktion, Web, Netzwerke etc.) • Grundlegendes Wissen über Gemeinsamkeiten und Unterschiede unterschiedlicher analoger und digitaler Gestaltungswerkzeuge von der Ideenfindung bis zur materiellen Umsetzung • Abschlussaufgabe, die alle Teilbereiche erfasst, evaluiert das erlernte Wissen anhand einer gestalterischen Aufgabe abfragt 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Fachmodul vermittelt wesentliche Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert sowohl analoge (Handzeichnung, Modellbau) als auch digitale (Software, Applikationen) Grundlagen. Es bildet die Grundlage für die sich in den folgenden Semestern anschließenden Fach- und Projektmodule. Es handelt sich um ein Pflichtmodul.</p>	

Lehrformen	6 SWS Fachmodul
Voraussetzung	2. Semester
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 60 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Fertigstellung der Hausaufgaben • Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und grafischen Darstellungen
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester angeboten
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden; Übungen: 15 Stunden; Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Industriedesign

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Industriedesign	Studiengang Produktdesign / Industriedesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Ermittlung und Kreation von Innovations- und Optimierungspotenzialen in Produktentwicklungsprozessen • Entwicklung von Ideen, Konzepten, Produkt- und Designstudien in angemessener – der Lernerfahrung entsprechenden – Komplexität • Erörterung von produktionstechnisch-relevanten Fragestellungen an konkret zu erstellenden Produkt- und Designstudien • Erörterung ergonomischer Aspekte an Hand von exemplarisch erstellten Objekten • Erörterung von wirtschaftlichen Aspekten an Hand von exemplarisch erstellten Objekten • Vermittlung semantischer/produktsprachlicher Aspekte an Hand von exemplarisch erstellten Objekten • Entwicklung von Präsentations- und Dokumentationsstrategien 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Ermächtigung zur selbstständigen Recherche, Informationssammlung und Problemdefinition innerhalb eines Entwicklungs- und Designprozesses • Fähigkeit zu selbstständiger und originärer Entwurfsleistung • Verständnis der eigenen Entwurfsleistung im Umfeld von Konzept, Marketing und Umsetzung • Umsetzungskompetenz von der Idee bis zur Konkretisierung in 2D/3D • Darstellungskompetenz von Idee, Konzept und Modell in unterschiedlichen Entwicklungsphasen in 2D und 3D • Erweiterung des eigenen Portfolios 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul greift die Fähigkeiten und Kenntnisse aus dem Fachmodul „Design und Produktion“ auf und integriert theoretische Erkenntnisse des Wissenschaftsmoduls „Entwurfsmethoden“.	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Aufgabenstellung und Vorgehensweise • Präsentation der Entwurfsarbeit • Diskussion des Entwurfsergebnisses und der Vorgehensweise • Abgabe einer Dokumentation in vorab besprochener Art (Bild, Text, Video) Bewertet werden: <ul style="list-style-type: none"> • die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit im Spannungsfeld von Komplexität und Gestaltungshöhe • die dokumentarische Aufarbeitung 	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses „Entwurf und Produktion“.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation und Abschlusspräsentation • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 90 Stunden; Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 270 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 60 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Material und Umwelt

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Material und Umwelt	Studiengang Produktdesign / Material und Umwelt
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Zusammenhänge von Material-Technologie-Mensch-Umwelt • Anleitung zu Recherche, Sammlung und Dokumentation von Informationen, Tendenzen und Diskursen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit • Beispielhafte Charakterisierung von Produkten und Entwurfsansätzen im Bereich Material und Umwelt • Angewandter Entwurf in Einzel- und Gruppenarbeit • Entwickeln und Evaluieren von Material-, Konstruktions-, Produktions- und Distributionskonzepten • Kritische Reflexion von Standards und Modellen • Umsetzung in unterschiedlichen Skalierungen • Präsentation und Evaluation 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Kompetenzen in der Beschaffung und Verarbeitung von Informationen bezüglich Material und Umwelt • Einführung und Kompetenzen im Diskurs von Umwelt und Nachhaltigkeit • Einführung und Kompetenzen zur Formulierung eines umweltorientierten Entwurfsansatzes, einschließlich Konzeption und Modellierung • Kompetenzen in der Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Umwelt in ein adäquates Produkt • Ergänzende Kompetenzen in der Kommunikation und Präsentation des eigenen Entwurfes im Kontext Umwelt 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul wird inhaltlich verbunden mit dem Fachmodul „Material und Umwelt“ (hierzu werden Nachhaltigkeit/Ökologie, Umsetzung/Machbarkeit/Konstruktion/Fertigkeit und Gebrauch/Form/Funktion/Produkt integrierend behandelt) und dem Wissenschaftsmodul „Zeitgenössische Designkulturen“.	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative 	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachmoduls „Material und Umwelt“.	

Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	<p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden; Atelierarbeit: 180 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 180 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.</p>
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Produktdesign und Management

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Produktdesign und Management 1	Studiengang Produktdesign / Produktdesign und Management
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Grundlagen bezüglich nachfolgender Themen: Analyse, Empathie, Innovationsmanagement, Konzeption, Prozessualisierung, Positionierung, Branding, Markenidentität, Produktportfolio, Manifestation, Marketing, Corporate Design, Corporate Identity, Designmanagement, Management • Grundlagen für Design als strategische Dienstleistung • Grundlagen für den Produktentwurf und Marketing • Einführung zur Funktionsweise und den Strukturbedingungen von Märkten • Vermittlung der marktwirtschaftlichen Bedeutung des Designs • Vermittlung der Rolle des Designers in Unternehmen und der Gesellschaft • Vermittlung der Rolle der Zielgruppen, Stakeholder, Unternehmer und dessen Shareholdern in marktwirtschaftlichen Gesellschaften • Erwerb von grundlegenden Einblicken und Kompetenzen im Diskurs der Nachhaltigkeit als Verhaltensoption 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zum Erkennen der spezifischen Rolle des Designers innerhalb von Kultur und Gesellschaft • Erwerb von grundlegenden Kompetenzen in der strategischen, ganzheitlichen Entwicklung von Ideen, Ansichten und Konzepten für Produkte/Dienstleistungen (individuell oder im Team) im Dienst einer Marke, eines Unternehmens und dessen Markenidentität • Kompetenz, eine auf dem Konzept basierende Recherche, Produkt- und/oder Marktanalyse durchzuführen • Erwerb von Kompetenzen, das eigene Konzept theoretisch, wissenschaftlich zu stützen (in Relation zu einer Marke und/oder eines Unternehmens) • Kompetenz, die wesentlichen Grundlagen bezüglich Positionierung, Branding, Marketing, Corporate Design, Corporate Identity, Designmanagement programmatisch zu implementieren • Kompetenz zur Erfassung wesentlicher Parameter in der Entwicklung einer Marken- und Unternehmensstrategie • Kompetenz zur Entwicklung von eigenen Präsentations- (sowohl verbal als auch visuell) und Dokumentationsstrategien (sowohl analog als auch digital) 	

Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul „Produktdesign und Management 1“ soll die Studierenden in das Planen und Organisieren von strukturellen Aufgaben im Dienst einer Marke und/oder eines Unternehmens grundlegend einführen. Hierzu führt das Fachmodul „Produktdesign und Management 1“ die Studierenden in die grundlegende Thematik entsprechender Projekte ein, insbesondere in die programmatische Situation professionell-tätiger Designer. Gleichzeitig akzentuiert das Fachmodul die Thematik sowohl aus Sicht einer Agentur als auch auf in Bezug auf selbstständige, individuelle Betrachtungsweisen. Die Wissenschaftsmodule „Theorie(n) der Praxis“ und „Zeitgenössische Designkulturen“ erörtern die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen für Design- und Produktentwicklung. Die Verantwortung des Entwerfers im zivilgesellschaftlichen Kontext ist ein durchgängiges Thema der Verknüpfung.
Lehrformen	18 SWS Projektmodul
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Workshops/Übungen etc.): 90 Stunden; Projektarbeit/Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 270 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 60 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Produktdesign und Management

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Produktdesign und Management 2	Studiengang Produktdesign / Produktdesign und Management
Inhalte	<p>Vermittlung und Vertiefung bezüglich nachfolgender Themen im Bereich Produktdesign: Studium, Arbeit, Berufsfeld, Studienkultur, Arbeitskultur, Iteration, Transition, Nachhaltigkeit, analoge Kultur, digitale Kultur, Kreativität, Intuition, Designprozesse, Zeitmanagement, Organisation, Management, Empathie, Nutzeranalyse, Entwurfsmethodik, Iteration, Konzeption, Visualisierung komplexer Konzeptionen, Kommunikation, Partizipation, Umsetzung, Implementation, soziale Implikationen, Testen und Evaluieren.</p> <p>Im Vordergrund stehen insbesondere die folgenden Kernthemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolle des Designers in der Gesellschaft • Bedeutung des Designs in der Kreativwirtschaft • Erwerb von Kompetenzen im Diskurs der Nachhaltigkeit als Verhaltensorption • Workshop z.B. Präsentation, freie Rede, Rhetorik • Workshop z.B. Visuelles Denken, Infografik • Workshop z.B. Methoden der Präsentation im Netz, Video • Alumni Vorträge 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Kompetenzen im Entwickeln von eigenen Ideen, Ansichten und Konzepten für Produkte/Dienstleistungen (individuell oder im Team) im Kontext Berufsbild Produktdesign • Erwerb von Kompetenzen, das eigene Konzept selbständig theoretisch zu durchdringen und wissenschaftliche Anknüpfungspunkte zu entwickeln • Kompetenz, die wesentlichen Grundlagen bezüglich Designprozess, Zeitmanagement, Organisation, Nutzeranalyse, Entwurfsmethodik, Iteration, Konzeption, Kommunikation zu implementieren • Kompetenz, eine auf dem Konzept basierende Recherche, Nutzeranalyse oder auch Produktanalyse durchzuführen • Kompetenz im Umgang mit Wettbewerben, Ausstellungen und Designevents • Kompetenz zur Entwicklung von geeigneten Kommunikations-, Präsentations- und Dokumentationsstrategien (sowohl analog als auch digital) 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Projektmodul „Produktdesign und Management 2“ soll die Studierenden in das Planen, Organisieren und Umsetzen von kontextgebundenen und strukturell-komplexen Aufgaben einführen und baut als solches direkt auf dem Projektmodul „Produktdesign und Management 1“ auf. Das entsprechende Fachmodul „Produktdesign und Management 2“ vermittelt die dafür notwendigen fachspezifischen Grundlagen und Techniken. Das Wissenschaftsmodul „Theorie(n) der Praxis“ unterstützt die thematisch/wissenschaftliche Durchdringung der oben angeführten Thematik, insbesondere die Bedeutung des Designs in zeitgenössischen Kontexten.</p>	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	

Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 360 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden; Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 240 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Interaction Design

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Interaction Design	Studiengang Produktdesign / Interaction Design
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für die Gestaltung von Parametern, die eine Interaktion zwischen Menschen, Räumen und Dingen ermöglichen • Vermittlung, Entwicklung und Umsetzung von Installationen, Ausstellungen und szenographischen Settings • Konzeption und Gestaltung von interaktiven Produkten und Dienstleistungen • Analytische, konzeptionelle und gestalterische Realisierung von Interaktionsformen mit relevanten analogen und digitalen Formaten • Vermittlung von konstruktiv-kritischen Strategien und Methoden zur Gestaltung und Realisation von interaktiven Konfigurationen im Kontext analoger und digitaler Technologien • Grundlagen für die Entwicklungen digitaler Werkzeuge • gestalterische Reflexion und Umsetzung in einer Welt der technischen Gegenstände und Prozesse 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzen in der gestalterischen Umsetzung von Interaktionsszenarien als dynamische Beziehungen zwischen Mensch, Raum und Objekt • Kompetenzen im Bereich szenischer Gestaltung, Gestaltung von Räumen und Implementierung neuer Technologien • Kompetenz in interaktiven Medien wie Navigation, Orientierung, Informationsarchitektur, Handlungsabläufe, Nutzerfreundlichkeit, Feedback • Kompetenz in der zwei- und dreidimensionalen Umsetzung von Konzeptideen und Prototypenbau, analog/digital • Kompetenz im Umgang mit Organisation Pressearbeit und Dokumentation • Kompetenz zur Teamarbeit • Präsentationstechniken 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul kann mit dem Fachmodul „Interaction Design“ gekoppelt werden, welches wiederum die fachspezifischen und technischen Voraussetzungen schafft. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt durch die Wissenschaftsmodul „Zeitgenössische Designkulturen“ und „Entwurfsmethoden“.	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 450 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • gestalterischem Konzept • Teilnahme an mindestens 3 Einzelkonsultationen • öffentliche Zwischenpräsentation • Kurzvortrag (max. 30 min) im begleitenden Seminar • Dokumentation der Arbeit in digitaler Form, diese Dokumentation muss ein Ausstellungskonzept beinhalten • aktive Mitwirkung an der gestalterischen Übung • Entwurfsarbeit • Briefing zu einer Teilaufgabe • Zwischenpräsentation/Abnahme/Korrektur einer Teilaufgabe • Abschlusspräsentation/Sendung/Veröffentlichung • Verteidigung der Abschlusspräsentation • Dokumentation (je nach Thema) • regelmäßige Teilnahme an Sitzungen und Plenen
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden; Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 240 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden; Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Freies Projekt

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul: Freies Projekt	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vervollkommnung des eigenen Instrumentariums zur Lösung von gestalterischen Fragestellungen in einem vorgegebenen Themenfeld mit einem fachspezifischen Vertiefungsschwerpunkt • Präzisierung der eigenen Entwurfsaufgabe und Diskussion alternativer Konzepte • Prototypische Experimente und adäquate Visualisierung und Dokumentation • Umsetzung zu einem Entwurf unter Berücksichtigung gebrauchsfunktionaler, technischer und ökologischer Bedingungen • Simulation des Entwurfes im Hinblick auf die besonderen Eigenschaften, lösungsadäquate Präsentation und Dokumentation • Evaluation des Entwurfes • Anleitung zu Recherche und Marktüberblick von relevanten Informationen bezüglich Konzept, Entwurf, Umsetzung, Kommunikation 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur Gruppenpräsentation • Kompetenz zur eigenständigen Erörterung eines Themenkomplexes • Kompetenzen in der Ableitung einer designrelevanten Aufgabenstellung • Kompetenzen in der eigenständigen Abwicklung eines Entwurfsprojektes • Kompetenzen im Bereich der Informationsrecherche, Informationsbewertung und deren Selektion • Kompetenz im Bereich des Arbeits- und Zeitmanagements und der Projektstrukturierung • Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit Plattformen der Kritik außerhalb der Universität 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	5. Fachsemester Wahlmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die bessere Bewältigung des Bachelormoduls, die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative 	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 305 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Atelierarbeit: 200 Stunden; Selbststudium: 235 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 105 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Auslandssemester

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Auslandssemester	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Arbeiten im Rahmen der Aufgabenstellung der Partneruniversität/-institution • Einblick in aktuelle Tendenzen und in die Entwicklung der Konzeption, Entwurf und Umsetzung von relevanten Entwürfen im Ausland. • Auseinandersetzung mit Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden; Präsentations- und Dokumentationsstrategien gestalterischer Arbeiten im Ausland • Erschließen neuartiger wiss. Themenstellungen und Diskurse 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur öffentlichen, Individuellen- oder Gruppenpräsentation an der Partnerhochschule • Kompetenz zur eigenständigen Erörterung eines Themenkomplexes • Kompetenzen in der Ableitung einer designrelevanten Aufgabenstellung • Kompetenzen in der eigenständigen Abwicklung eines Entwurfsprojektes • Kompetenzen im Bereich der Informationsrecherche, Informationsbewertung und deren Selektion an der Partnerhochschule • Kompetenz im Bereich des Arbeits- und Zeitmanagements und der Projektstrukturierung • Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit einer Plattform der Kritik außerhalb der Universität 	
Lehrformen	30 SWS	
Voraussetzung	5. Fachsemester Wahlmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die freie berufliche Tätigkeit und für die Orientierung als Designer in anderen Kulturen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative 	
	Abschluss eines Learning Agreement	
	Erfüllung des Learning Agreements, Vorlage eines Transcript of Records	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 30 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation 	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Projektmodul Praktikum

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Projektmodul Praktikum	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick in das Funktionieren eines Designbüros/einer Designabteilung eines Unternehmens, Akquise von Kunden und Aufträgen, Rechnungslegung etc. • Einblick in aktuelle Tendenzen und in die Entwicklung von Konzeption, Entwurf und Umsetzung von relevanten Entwürfen im Designbüro/Unternehmen • Auseinandersetzung mit Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden; Präsentations- und Dokumentationsstrategien gestalterischer Arbeiten nach Anforderungen von Kunden/Auftraggebern 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur öffentlichen, individuellen- oder Gruppenpräsentation in der Agentur/im Designbüro • Kompetenz zur eigenständigen Erörterung eines Themenkomplexes • Kompetenzen in der Ableitung einer designrelevanten Aufgabenstellung • Kompetenzen in der eigenständigen Abwicklung eines Entwurfsprojektes • Kompetenzen im Bereich der Informationsrecherche, Informationsbewertung und deren Selektion • Kompetenz im Bereich des Arbeits- und Zeitmanagements und der Projektstrukturierung • Kompetenzen in der Auseinandersetzung mit einer Plattform der Kritik außerhalb der Universität 	
Lehrformen	30 SWS	
Voraussetzung	5. Fachsemester Wahlmodul	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die freie berufliche Tätigkeit und ggf. für die Orientierung als Designer in anderen Kulturen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Entwurf • Referat • Präsentation • Dokumentation • Präsenz/Initiative 	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Praktikumsdauer von mind. 15 Wochen	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 30 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche • Konzept • Entwurf • Referat • Kurzvortrag • Zwischenpräsentation • Abschlusspräsentation • Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.	

Arbeitsaufwand	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Produktdesign und Management

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Produktdesign und Management 1	Studiengang Produktdesign / Produktdesign und Management
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen zum Verständnis der Funktionsweisen und Strukturen von Märkten in der Kreativwirtschaft • Betrachtung und Analyse wandelnder, vielfältiger Gestaltungsfelder des alltäglichen Lebens und individueller Unternehmensstrukturen • Einführung in die Vermittlung konkreter Praktiken des unternehmerischen Handelns • Erarbeitung von fach- und geschäftspraktischen Übungen zur freiberuflichen, professionellen Tätigkeit des Designers • Vermittlung von Grundwissen zu einem geschäftspraktischen Verständnis von Kosten, Verhandlung, Leistungshonorar, Nutzungshonorar und Lizenzvertrag • Erarbeitung eines niederkomplexen Entwurfes und Erprobung wirtschaftlicher Ziele anhand fiktiver Auftragsszenarien (optional in Kooperation mit einem Industriepartner) • Teilnahme und Bewertung von Wettbewerben, Ausstellungen und Designevents • Exkursion, beispielweise Kooperationspartner oder Produktionssetting • Vortrag zu themenspezifischen Inhalten 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz zur Entwicklung einer Haltung und Manifestation als eigenständiger Gestalter • Kompetenz, die spezifische Rolle als Designer innerhalb der Gesellschaft zu deuten und dementsprechend zu reflektieren • Kompetenz zu wesentlichen Grundlagen von Geschäftspraktiken für selbstständige Kreative • Kompetenz zu Grundlagen der Positionierung, Manifestation, Design- und Projektmanagement, Branding, Marketing, Corporate Design • Kompetenz, eine auf einem Konzept basierende Recherche, Produkt- und/oder Marktanalyse durchzuführen • Kompetenz in der Beherrschung von Präsentations-, Dokumentations-, Entwurfs- und Kommunikationsstrategien (sowohl analog als auch digital) 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem ersten Semester angeboten. Es ist inhaltlich mit den Projektmodulen, insbesondere "Produktdesign und Management 1" verbunden und zielt hierin insbesondere auf eine grundlegende berufsqualifizierende Bildung, dem Planen und Organisieren von strukturellen Aufgaben im Dienste einer Marke und/oder eines Unternehmens ab.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, • Entwurf, • Referat, • Präsentation, • Dokumentation, • Präsenz/Initiative
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 90 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche, Konzept, Entwurf, Referat, Kurzvortrag, Zwischenpräsentation, Abschlusspräsentation, Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Projektarbeit/Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 90 Stunden; Selbststudium: 60 Stunden; Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Produktdesign und Management

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Produktdesign und Management 2	Studiengang Produktdesign / Produktdesign und Management
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Fähigkeiten im Umgang mit Entwurfsmethodiken, relevanter Darstellungstechniken, Kommunikation, Zeitmanagement und Organisation • Betrachtung und Veranschaulichung des Designprozesses und praktische Entwurfsübungen zur Festigung bewusster/relevanter Entscheidungen • Vermittlung von Grundlagen zu materialspezifischen Anwendungsmöglichkeiten und Fertigungstechniken in der Produktherstellung • Vermittlung von Grundlagen zum Verständnis von Prozessabläufen: von der Konzeption bis hin zur Herstellung eines Produktes • Erarbeitung eines niederkomplexen Entwurfes anhand fiktiver Auftragszenarien und/oder in Kooperation mit einem Industriepartner • Exkursion, beispielsweise Designstudio, Industriepartner • Vortrag zu themenspezifischen Inhalten 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenzen für die Herausbildung und Festigung eigenständiger gestalterischer Positionen und Haltungen • Kompetenzen in der Entwicklung von eigenen Ideen, Ansichten und Konzepten für Produkte/Dienstleistungen • Kompetenz, eine auf dem Konzept basierende Recherche, Produkt- und/oder Marktanalyse durchzuführen • Kompetenz zur Umsetzung einer spezifischen Idee durch Skizzen, Modelle und analogen 1:1 Prototypen als Entscheidungsträger • Kompetenz zum Verständnis von Form, Funktion und Identität eines Produktes mittels breitgefächerter Gestaltungsexperimente und Realisierung zahlreicher Entwurfsstudien • Kompetenz zur Entwicklung entwurfsrelevanter Werkzeuge (analog wie auch digital) durch Übungen und entsprechender Prozessanwendungen • Kompetenz im professionellen, kommunikativen, entwurfsbasierten Umgang mit einem Industriepartner unter besonderer Berücksichtigung praxisnaher Anforderungen • Kompetenz in der Beherrschung anschaulichen Denkens in Form von Präsentations-, Dokumentations-, Entwurfs- und Kommunikationsstrategien (sowohl analog als auch digital) 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem zweiten Semester angeboten. Es ist inhaltlich mit den Projektmodulen, insbesondere "Produktdesign und Management 2" verbunden und zielt hierin insbesondere auf eine grundlegende berufsqualifizierende Bildung und in die Einführung in das Planen, Organisieren und Umsetzen von kontextgebundenen, strukturellen komplexen Designaufgaben.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:
	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Entwurf, Referat, Präsentation, Dokumentation, Präsenz/Initiative
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 90 Stunden.
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Recherche, Konzept, Entwurf, Referat, Kurzvortrag, Zwischenpräsentation, Abschlusspräsentation, Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Projektarbeit/Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 90 Stunden; Selbststudium: 60 Stunden; Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Material und Umwelt

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Material und Umwelt	Studiengang Produktdesign / Material und Umwelt
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Durchdringung von gestalterisch-materiellen Prozeduren und entsprechenden Umsetzungsformen (handwerklich, maschinell, digital) • Systematische Analyse von Formaten, Eigenschaften Proportionen, Materialien und Oberflächen • Vermittlung und Anleitung in der experimentellen Realisierung prototypischer Modelle und Prototypen • Kenntnisse zur seriellen Implementierung und nachhaltigen praktischen Anwendung • Kennenlernen wichtiger (analoger und digitaler) Recherche-, Darstellungs- und Dokumentationsmethoden 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Wissen um Materialien und Produktion (handwerklich, maschinell, digital) und deren Simulation im Entwurf und Modellbau im Kontext prototypischer oder industrieller Fertigung • Fähigkeit, aufgabenbezogen-geeignete Werkzeuge und für den Austausch und die Ausgabe geeigneter Formate, plattformunabhängig, zu benennen • Fähigkeit, nahtlos zwischen virtuellen und physikalischen Darstellungsmethoden zu wechseln anhand der spielerischen Verbindung von analogen und digitalen Darstellungstechniken und dreidimensionalen Modellbau 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul stellt grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse für den materialbasierten Entwurfs- und Umsetzungsprozess und zur Einarbeitung in das weite Spektrum innovativer materialspezifischer und nachhaltiger Produktkulturen bereit. Es ist daher direkt verzahnt mit dem Projektmodul „Material und Umwelt“.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 60 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von unterschiedlichen Material- und Modelltypen • Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und grafischen Skizzen 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden; Übungen: 15 Stunden; Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	

Dauer des Moduls	1 Semester
-------------------------	------------

Fachmodul Interaction Design

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Interaction Design	Studiengang Produktdesign / Interaction Design
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung Grundlagen und Werkzeuge der Elektronik • Weiterführende Benutzung Arduino Microcontroller Programmierung • Analoge und digitale Sensorauswertung • Signalverarbeitung und -interpretation • Digitale Ansteuerung von Motoren/Servos und light-emitting diodes (LEDs) 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, verschiedene Techniken der Schnittstellengestaltung aufgabenbezogen zu einer technisch-gestalterischen Gesamtlösung zu konzipieren und prototypisch umsetzen zu können • Vertiefung von Spezialkenntnissen in der Verwendung von „Code“ als Werkzeug des Design- und Entwurfsprozesses bzw. der interaktiven Produktgestaltung • Dokumentation und Repräsentation sowohl analog als auch digital 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul ist mit dem Projektmodul „Interaction Design“ verbunden. Es schafft die spezifischen technischen Voraussetzungen zu den in der Projektarbeit vorgesehenen Themen.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss in der Vertiefungsrichtung Produktdesign.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 60 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Fertigstellung der Hausaufgaben • Anfertigung und Präsentation der Zwischenergebnisse in Form von Arbeitsmodellen und graphischen Darstellungen 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden; Übungen: 15 Stunden; Betreuung Hausaufgaben: 15 Stunden; Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Fachmodul Design und Produktion

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Design und Produktion	Studiengang Produktdesign Industriedesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Grundlagen ausgewählter CAD-Umgebungen (u.a. McNeel Rhinoceros 3D) • Exemplarische Entwurfsprozesse und zwei- und dreidimensionaler Darstellungsstrategien im CAD-Umfeld • Berücksichtigung industrieller Fertigungsverfahren im digitalen Entwurf • Einführung Aufbereitung entwurfsbezogener Daten für Rapid Prototyping (3D-Druck, CNC-Fräsen, Laser- oder Waterjet-Cutting) • Experimenteller Umgang mit der Schnittstelle zwischen CAD und Rapid Prototyping • Einführung und Grundlagen Design Computation und AAD (Algorithm Aided Design), u.a. Grasshopper • Einführung in computerbasierte Topologieoptimierung und Implementierung im Design- und Fertigungsprozess 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für einen Umgang mit CAD-Software in Designprozessen • Grundlegende Fähigkeiten zu zwei- und dreidimensionalen Darstellungs- und Repräsentationsformen ab CAD • Erste Anwendungen und Übertragung auf eigene bzw. andere Projekte • Eigenständige Durchführung und erste Anwendung von Rapid Prototyping Verfahren, insbesondere 3D-Druck • Einblicke in die Möglichkeiten algorithmisch gesteuerter Entwurfsstrategien • Sensibilisierung für die Anforderungen der industriellen Fertigung an Design und Produkte • Erweiterung des eigenen Portfolios im Hinblick auf digitale Kompetenzen und Entwürfe 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul ist verschränkt mit den Projektmodul "Industriedesign" und bietet vielfältige Anknüpfungspunkte zu den anderen Fachmodulen, insbesondere „Interaction Design“, oder anderen Wissenschaftsmodulen, insbesondere „Zeitgenössische Designkulturen“.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der erlernten Fähigkeiten • Dokumentation und Reflexion des eigenen Lernprozesses • Darlegung eigenständig angeeigneter Sachverhalte • Erläuterung der Nützlichkeit und Anwendbarkeit des Erlernten 	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 100 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige, aktive Teilnahme an Lehrveranstaltungen • angemessene Bearbeitung von Hausaufgaben • selbstständige Aneignung von spezifischem Wissen • Präsentation des eigenen Fortschritts • Dokumentation des Erlernten und des Prozesses • Darlegung und Ausstellung der eigenen Arbeit
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Semester angeboten.
Arbeitsaufwand	Anwesenheit bei wöchentlichen Lehrveranstaltungen 80 Stunden; selbstständige Arbeit/Nachbereitung 60 Stunden; Dokumentation und Präsentation 40 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Fotografie

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul: Fotografie	Studiengang Visuelle Kommunikation: Professur Fotografie
Inhalte	<p>Darstellung von Präsenz und Intensität im Foto</p> <p>Fotografie als Dokument/Zeugnis</p> <p>Recherche</p> <p>Inhaltliche Bedeutungen von Fotografie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analoge/digitale Bildproduktion und Bildbearbeitung - Bild-Geschichte und Bildgeschichte - Narrative und dramaturgische Aspekte des Bildes - Bildkompositionen und Bildstrategien - Drehbuch und Storyboard <p>Auseinandersetzung mit angewandter Entwurfsarbeit; Einzel und Gruppenarbeit</p> <p>Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden</p> <p>Präsentations- und Dokumentationsstrategien fototechnischer bzw. gestalterischer Arbeiten</p> <p>Individuelle Betreuung fototechnischer/gestalterischer Arbeiten, passend zum Inhalt, Zielgruppe(n), Produktionstechnologien, usw.</p>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb von Kompetenzen im Bereich Fotografie (analog, digital) - Kennenlernen unterschiedlicher analoger und digitaler Methoden zur Bildbearbeitung - Kompetenzen zur Darstellung und Umsetzung von Ideen in adäquaten fototechnischen Formate 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Fachmodul ist mit dem Projektmodul »Fotografie analog/digital« und dem Wissenschaftsmodul »Architekturgeschichte 1« verknüpft.</p> <p>Im Fachmodul werden die für die Projektarbeit erforderlichen Kenntnisse mit Fähigkeiten (fotografische Gestaltungsmittel – Beleuchtung und Belichtung, Bildkomposition, Raumweite, Schärfe und Bewegung – analog/digital) vermittelt.</p>	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	2. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die erfolgreiche Teilnahme am Projekt.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den im Semesterverlauf erbrachten Übungsleistungen und der Endprüfung.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
Leistungspunkte und Noten	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 30 Stunden.	
	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - regelmäßige Teilnahme an den Tutorien - Fertigstellung der Übungsaufgaben - Dokumentation aller Ergebnisse 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	

Arbeitsaufwand	Tutorien/Übung: 30 Stunden, Selbststudium: 150 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Bild-Text-Konzeption

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Text-Bild-Konzeption	Studiengang Visuelle Kommunikation Professur Bild-Text-Konzeption
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Konkret aufgabenorientierter Analyse- und Entwurfsarbeit - Ausarbeitung von Konzepten, die sich vorrangig der Aufgabe und Idee unterordnen - und nicht den eigenen gestalterischen Fähigkeiten - Auseinandersetzung mit dem Zusammenspiel und Wirkung der beiden grundlegenden Kommunikationsmittel Text und Bild, Kombinationsübungen - Textübungen, stilistische Übungen, Verdichten, Erweitern, zielgruppenadäquate Texten; Umformulieren von vorgegebenen Essays, Aufsätzen, Kommentaren, Beschreibungen - Methoden der Entwicklung von Ideen 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Textkompetenz: Erkennen und Verstehen des Wesentlichen verbaler Inhalte. Erweiterung der sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten (Verdichten, Erweitern, zielgruppengerichteten Texten) - Text-Bild-Kompetenz: Erkennen und Lernen des Zusammenspiels und der sich daraus ergebenden Möglichkeiten der beiden grundlegenden Gestaltungsmittel Text und Bild - Umsetzungskompetenz (aufgabenorientiertes Kommunikationsdesign): Kompetenz zur Umsetzung und Dramatisierung von strategiebasierten Lösungskonzepten in lesbare, aufmerksamkeitsstarke Exponate 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul ist mit dem Wissenschaftsmodul »Geschichte und Theorie der Kunst 2« inhaltlich verschränkt. Es ist ebenso mit dem Projektmodul „Bild-Text-Konzeption“ verschränkt, das es inhaltlich ergänzt.	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	2. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den BA-Abschluss, die inhaltliche Qualifikation zum konsekutiven Masterstudiengang und die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die gestalterische Leistung, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojektes, sowie die Präsentation des gestalterischen Vorhabens.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden.</p> <p>Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestalterisches Konzept - Teilnahme an mindestens 3 Einzelkonsultationen/Korrekturrunden - regelmäßige Teilnahme an den Plenumsitzungen - Fertigstellung der Übungsaufgaben - Dokumentation aller Ergebnisse
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum: 30 Stunden, Selbststudium: 15 Stunden, Atelierarbeit: 120 Stunden, Einzel- oder Gruppenkonsultation: 15 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Bewegtbild crossmedial

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Bewegtes Bild	Studiengang Visuelle Kommunikation Professur Bewegtbild crossmedial
Inhalte	<p>Der Schwerpunkt eines Fachmoduls liegt auf dem Erwerb einer technischen, gestalterischen oder auch konzeptuell/narrativen Kompetenz im Bereich Bewegtbild, die anhand von Übungen und einer abschließenden gestalterischen Arbeit erworben wird.</p> <p>Was soll erzählt/gestaltet werden?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konzeption, Narration und Dramaturgie (vom Projektpitch zur szenisch- dokumentarischen Erzählung) <p>Wie soll es realisiert/gestaltet werden?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera, Auflösung & Storyboard - Schauspielführung/Inszenierung - Schnitt, 2D & 3D Animation - Gestaltung VR&AR Umgebungen, auch 360° Video <p>Wo soll es gezeigt werden?</p> <p>Medienanalyse, spezifische Darstellungseigenschaften von Medien und Genres Videomapping VR&AR</p> <p>Die Übungen werden in der Regel in Einzelarbeit umgesetzt, die Abschlussarbeit ebenfalls. Gruppenarbeit ist in Ausnahmefällen möglich.</p>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb von Kompetenzen im Bereich Video, Ton und Mixed Reality (VR/AR). - Erlernen von dramaturgischen, konzeptuellen und narrativen Formen und Regeln - Aneignung einer beispielhaften Software/Programmierung 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul »Bewegtes Bild / Video« und ggf. Projekt- & Fachmodule anderer Professuren des Studiengangs.	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	2. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul ist mal Voraussetzung für die Teilnahme an einem Projektmodul, mal dient es der Entwicklung der gestalterisch/künstlerischen Kompetenz.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus den im Semesterverlauf erbrachten Übungsleistungen und der Endprüfung.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Fachkurses im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: regelmäßige Teilnahme an den Tutorien Fertigstellung der Übungsaufgaben & Abschlussarbeit
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Tutorien/Übung: 30 Stunden, Selbststudium: 150 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Fachmodul Grafikdesign

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Fachmodul Grafikdesign	Studiengang Visuelle Kommunikation Professur Grafikdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Individuelle Betreuung gestalterischer Arbeiten: Zielgruppe(n), Produktionstechnologien, usw. - Inhaltliche Bestimmungen zum Grafikdesign: - Grafische Elemente - bildliche Nachrichten - Schwerpunkte: Werbung Öffentlichkeitsarbeit, Kommunikationsmittel - Auseinandersetzung mit angewandter Entwurfsarbeit - Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden - Präsentations- und Dokumentationsstrategien grafischer bzw. gestalterischer Arbeiten. - Printerzeugnisse: Plakate, Bilder, Corporate Design/Corporate Identities für Einrichtungen und Firmen - Handwerkliche Kernkompetenzen werden geschult und angewandt 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb und Einübung von: - grafischer Kompetenz (Erkennen und Verstehen zeitgemäßer Grafischer Inhalte) - Darstellungskompetenz - Kompetenz zur Umsetzung von Ideen in passende grafische Formen - Handwerkliche Grundwerkzeuge (Nutzung der üblichen Programme für geeigneten Darstellungsformen) - Grundlagenvermittlung (verschiedene theoretische Themenkomplexe werden erarbeitet) 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Fachmodul bezieht sich inhaltlich und handwerklich auf das Projektmodul, empfohlen wird in einer Fokussierung auf das Lehrgebiet Grafikdesign beide als Verzahnung zu betrachten.</p> <p>Aktueller Zeitbezug und somit Ausformulierung von berufsvorbereitenden Kernkompetenzen ist angestrebt.</p>	
Lehrform	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	2. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für die inhaltliche Qualifikation zum BA-Abschluss, zum konsekutiven Masterstudiengang und für die freie berufliche Tätigkeit.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation der Entwurfsarbeit. Bewertet werden die gestalterische Leistung, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtfachmodules, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des gestalterischen Vorhabens.	
	Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden.</p> <p>Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - künstlerisches Konzept - Dokumentation der Arbeit in digitaler Form. - aktive Mitwirkung und regelmäßige Teilnahme an den Plenumsitzungen - Entwurfsarbeit - Dokumentation (je nach Thema)
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Plenum: 30 Stunden, Selbststudium: 15 Stunden, Selbststudium: 60 Stunden, Einzel oder Gruppenkonsultationen: 15 Stunden, Atelierarbeit: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Bachelor-Fachmodul

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Bachelor-Fachmodul	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<p>Das Bachelor-Fachmodul fokussiert auf praktische Grundlagen der Bachelorarbeit und vermittelt als solches wesentliche Kompetenzen zur konkreten Durchführung des Bachelormoduls.</p> <p>Dies beinhaltet u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modellbau in diversen Skalierungen und entsprechende analoge/digitale Werkzeuge und Typologien (u.a. Designmodelle, Funktionsmodelle, Präsentationsmodelle etc.) • Erstellung von Konstruktions- und Produktionsplänen sowie allgemeine Fertigungsplanung im Werkstatt- oder Industriekontext • Produktionsbegleitende Maßnahmen (u.a. Logistik, Werkzeuge, Beschaffung etc.) • Aufbau experimenteller Versuchsaufbauten, Durchführung und Auswertung (u.a. Modelle, Apparaturen, Werkstätten) • Etablierung von Projektkooperationen und Einbeziehung interner oder externer Disziplinen, Kompetenzen und Partner 	
Qualifikationsziele	<p>Das Bachelor-Fachmodul dient der Erfassung der praktischen Erfordernisse der Bachelorarbeit und vermittelt wesentliche Grundlagen für die konkrete (materielle) Umsetzung im Realmaßstab. Dies umfasst u.a. die</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, die praktischen Erfordernisse der Bachelorarbeit zu durchdringen und entsprechende Anforderungen planerisch zu berücksichtigen • Fähigkeit, den praktischen Teil der Bachelorarbeit eigenständig durchzuführen und unter Berücksichtigung materieller/konkreter Resultate zu entwickeln • Fähigkeit, die operative Durchführung der Bachelorarbeit im Hinblick auf die eigene Professionalisierung und spätere berufliche Tätigkeit zu reflektieren • Fähigkeit zur Initiierung und Beherrschung von Kooperationen (intern/extern) und entsprechender Bezugsquellen 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Bachelor-Fachmodul ist mit allen Projektmodulen verschränkt und kann entsprechend angepasst werden.	
Lehrformen	2 SWS	
Voraussetzung	8. Fachsemester Pflichtmodul	
Verwendbarkeit	Das Bachelor-Fachmodul unterstützt die spätere berufliche Tätigkeit und erweitert Kenntnisse, die in der Bachelorarbeit erworben werden, im Hinblick auf eine professionelle Planung und Umsetzung.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planung • Umsetzung • Dokumentation <p>Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planung • Umsetzung • Dokumentation 	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 80 Stunden; Selbststudium: 80 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 20 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Bachelor-Vorbereitungsmodul

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Bachelor-Vorbereitungsmodul	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<p>Das Bachelor-Vorbereitungsmodul zielt auf theoretische Grundlagen der Bachelorarbeit. Es dient der Eingrenzung und Strukturierung und vermittelt die hierfür notwendigen Kompetenzen. Darüber hinaus werden grundlegende Ansätze für das erfolgreiche Abfassen einer Bachelorarbeit hinsichtlich Form und inhaltlicher/wissenschaftlicher Kohärenz vermittelt. Zugleich bündelt das Bachelor-Vorbereitungsmodul die Diskussionen in einem gemeinsamen Themenkolloquium. Dies umfasst u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eingrenzung und Kontextualisierung der eigenen Arbeit mittels ausgewählter Diskurse, Techniken und Methoden • Grundlagen für Darstellung und Reflexion des Entwurfsprozesses und der Arbeitsergebnisse sowie Einbettung in übergreifende Zusammenhänge • Grundlagen für das schriftliche Dokumentieren der Bachelorarbeit sowie deren Präsentation • Gemeinsames Themenkolloquium zur gemeinsamen Reflexion der jeweils unterschiedlichen Bachelorarbeiten-Ansätze <p>Im Vordergrund steht insbesondere die Vermittlung von:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planungsvarianten, Analyseverfahren und Dokumentationsvorgänge für die Durchführung der Bachelorarbeit • Aufbau gestalterischer-experimenteller Versuchsaufbauten, Durchführung und Auswertung (u.a. Modelle, Apparaturen, Werkstätten) • Etablierung von Projektkooperationen und Einbeziehung zusätzlicher interner oder externer Disziplinen, Kompetenzen und Partner • Kritische und produktive Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen im Entwurf und dessen Präsentation 	
Qualifikationsziele	<p>Das Bachelor-Vorbereitungsmodul dient der Erfassung der theoretischen, reflexiven und dokumentarischen Erfordernisse der Bachelorarbeit und vermittelt eine eigenständige kritische Grundhaltung zur Eingrenzung und Strukturierung des eigenen Themas. Dies beinhaltet vier zentrale Qualifikationsziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eine kritisch-reflexive Grundhaltung zu entwickeln und entsprechende Abgrenzungen und/oder Kontextualisierungen vorzunehmen • Fähigkeit zur Vermittlung, zum Austausch und zur kritischen Diskussion des Bachelorvorhabens • Fähigkeit zur Einbettung und zum Perspektivwechsel, Disziplinarität und Interdisziplinarität • Fähigkeit, geeignete dokumentarische und kommunikative Strategien zu entwickeln und in gemeinsamen Diskussionen umzusetzen 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Bachelor-Vorbereitungsmodul ist mit dem Bachelor-Fachmodul verschränkt und dient der Vorbereitung des Bachelormoduls.	
Lehrformen	2 SWS	
Voraussetzung	8. Fachsemester Pflichtmodul	

Verwendbarkeit	Das Bachelor-Vorbereitungsmodul unterstützt die theoretische, reflexive Durchdringung und vermittelt dokumentarische und diskursive Strategien und Kenntnisse, die für die spätere berufliche Tätigkeit verwendet werden können.
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Umsetzung • Dokumentation Präsentation und Dokumentation (50/50) + Note
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept • Umsetzung • Dokumentation
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 70 Stunden; Selbststudium: 80 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Bachelormodul

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Bachelormodul	Studiengang Produktdesign
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Vervollkommnung des eigenen Instrumentariums zur Lösung einer spezifischen gestalterischen Fragestellung in einem eigenen Themenfeld mit einem fachspezifischen Vertiefungsschwerpunkt • Präzisierung der eigenen Entwurfsaufgabe und Diskussion alternativer Konzepte und Methoden • Prototypische Erprobung und Umsetzung in unterschiedlichen Typologien und Skalaritäten • Adäquate Visualisierung und Simulation des Entwurfes im Hinblick auf die besonderen Eigenschaften, lösungsadäquate Präsentation und Dokumentation • Ziel ist das Entwickeln eines innovativen Konzeptes sowie die Umsetzung zu einem Entwurf unter Berücksichtigung ästhetischer, funktionaler, technischer, ökonomischer, ökologischer und sozialer Bedingungen 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zu, eigenständigen Entwurf und zur Überführung eines gestalterischen Konzepts in ein innovatives, konkretes Projekt • Fähigkeit zur problemorientierten theoretischen wie gestalterischen Interpretation und konzeptionellen Reflexion des Arbeitsprozesses und -ergebnisses • Beherrschen des thematischen und methodologischen Kontextes und Themengebietes der Bachelorarbeit • Fähigkeit zur Kommunikation des eigenen Bachelorprojektes und dessen Präsentation 	
Lehrformen	0,5 SWS	
Voraussetzung	8. Fachsemester	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den Abschluss Produktdesigner (BA).	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Dokumentation • Bachelorarbeit <p>Die Prüfungsleistungen des Bachelormoduls werden wie folgt gewichtet: 60 % Bewertung der Bachelorarbeit, 20 % Bewertung der Präsentation und 20 % Bewertung der Dokumentation.</p> <p>Abgabe der Bachelorarbeit</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation 4 LP • Dokumentation 4 LP • Bachelorarbeit 10 LP 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Plenum: 40 Stunden; Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 210 Stunden; Selbststudium: 220 Stunden; Gruppen- und Einzelkonsultation: 70 Stunden	

	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte des Design

Wissenschaftliche Lehrgebiete

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul: Entwurfsmethoden	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	Im Entwurfsprozess wird das Verhältnis von Design und dem umgebenden kulturellen Kräftefeld immer wieder aufs Neue erkundet, kritisiert, bestimmt oder auch in Frage gestellt. Hierzu sollen wesentliche theoretische, epistemologische wie auch historische Positionen erläutert und in enger Verbindung zum Design entsprechend entschlüsselt werden. Dies umfasst u.a.: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Darstellung und Erschließung ausgewählter Entwurfsmethoden aus Design, Kunst, Architektur ▪ Einbettung innerhalb größerer kultureller, sozialer, technologischer, ökonomischer, ökologischer und politischer Zusammenhänge ▪ Analyse und Diskussion im Hinblick auf der Relevanz und Angemessenheit im zeitgenössischen Kontext ▪ Reflektion des übergreifenden Rahmenthemas der BA-Ausbildung und Erörterung grundlegender epistemologischer und strategischer Positionen 	
Qualifikationsziele	Im Fokus stehen der Erwerb von Kompetenzen für ein umfassendes Verständnis zentraler entwerferischer Positionen, Techniken und Methodologien sowie deren kulturtechnische Funktion und historische Verortung. Die Studierenden erhalten: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende theoretische Kenntnisse zentraler Entwurfsmethoden in Kunst, Design und Architektur ▪ Vertiefende Einblicke in die je spezifischen sozialen, technologischen, politischen und kulturellen Kontexte ▪ Fähigkeiten zur Darlegung und Reflexion eigener entwerferischer Positionen und Methoden ▪ Vertiefte designtheoretische und designhistorische Kenntnisse zum BA-Projektstudium 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Wissenschaftsmodul ist generell für alle BA-Projektmodule (ab dem 3. Fachsemester) als theoretische Begleitung geeignet. Insbesondere kann es mit dem Fachmodul „Entwurf und Produktion“ und/oder dem Projektmodul „Industriedesign“ verknüpft werden.	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das theoretische, historische und systematische Verständnis für den Entwurfsprozess.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Kolloquium und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ol style="list-style-type: none"> a) regelmäßiger Besuch der Kolloquien b) Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) Schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema 	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Kolloquium: 30 Stunden; Selbststudium: 90 Stunden; Referat: 30 Stunden Hausarbeit: 30 h
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte des Design

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul: Sonderkapitel Designforschung	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	<p>Das Wissenschaftsmodul vermittelt spezifische Themen und Positionen der Designforschung und bietet den Studierenden wichtige Einblicke in grundlegende Ansätze, Methoden und Techniken, u.a. Human-Centered Design, User-Experience Design, Design Thinking, Speculative Design, Political Design etc. Dies beinhaltet u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Darstellung, Diskussion und Reflektion von ausgesuchten Paradigmen der Designforschung ▪ Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten, dazu Präsentation und Dokumentation designwissenschaftlicher Ansätze und Themen ▪ Auseinandersetzung mit Archiven, Quellentexten, Werkzeugen, Objektbeispielen ▪ Einbettung in den eigenen, projektebezogenen Kontext wie in die Gegenwartskultur insgesamt 	
Qualifikationsziele	<p>Im Fokus steht die vertiefte Auseinandersetzung mit ausgesuchten wissenschaftliche Ansätzen und Diskursen des Design sowie entsprechenden Beispielen und Anwendungen. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefte Kenntnisse spezifischer Themen und Diskurse des Design sowie dessen wissenschaftlicher Durchdringung in unterschiedlichen zeitlichen, politischen und kulturellen Kontexten ▪ Weiterführende Einblicke in die Grundlagen und Methoden des Design sowie Erweiterung des traditionellen Designbegriffs ▪ Grundlegende Kompetenzen im Bereich des wissenschaftlichen Arbeitens und Präsentierens 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Wissenschaftsmodul ist generell für alle BA-Projektmodule (ab dem 3. Fachsemester) als theoretische/diskursive Begleitung geeignet und kann unter der Voraussetzung einer gemeinsamen Themensetzung spezifisch verknüpft werden.	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Vortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Kolloquium und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema d) projektbegleitende Einführung
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden; Selbststudium: 30 Stunden; Referat: 30 Stunden; Hausarbeit: 60 Stunden; projektbegleitende Einführung: 30 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte des Design

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul: Theorie(n) der Praxis	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	<p>Der Schwerpunkt des Wissenschaftsmoduls liegt auf der Exploration und Reflexion der Gegenwartspraxis des Design anhand von konkreten Kontexten, Akteuren, Typologien, Materialien, Technologien und Gebrauchs- und Konsumtionskulturen. Die Beispiele werden anschaulich-plastisch vorgestellt und systematisch untersucht. Dies umfasst u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Darstellung und Diskussion von ausgesuchten Themen der Designpraxis und der damit verbundenen spezifischen Kontexte und Modalitäten ▪ Vermittlung grundlegender designtheoretischer/-historischer und kultureller Positionen zum Wandel von Design und seinen „Produktionsbedingungen“ ▪ Erschließung wichtiger methodischer Zugänge und Werkzeuge aus dem Bereich der zeitgenössischen Designforschung 	
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden erlangen wichtige Kenntnisse aktueller und zeitübergreifender Themen der Designpraxis. Sie sollen in die Lage versetzt werden, gestalterische Denkweisen („Paradigmen“) am konkreten Beispiel zu entschlüsseln und kritisch zu reflektieren. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefte Erkenntnisse in die gegenwärtige Designpraxis, insbesondere in Bezug auf die sozialen, kulturellen und technischen „Produktionsbedingungen“ ▪ Erweiterte Erkenntnisse hinsichtlich der Auswahl und Anwendung spezifischer designtheoretischer/-wissenschaftlicher Methoden ▪ Diskursive und reflektive Kompetenzen zur Ausbildung einer eigenen kritischen Gestaltungspraxis 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Wissenschaftsmodul ist generell für alle BA-Projektmodule (ab dem 3. Fachsemester) als theoretische/diskursive Begleitung geeignet.	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	

Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden; Selbststudium: 60 Stunden; Referat: 30 Stunden; Hausarbeit: 60 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte des Design

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul: Gegenwartsdesign	Lehrgebiet Theorie und Geschichte des Design
Inhalte	<p>Inhalt des Moduls sind zeitgenössische Positionen des Design, der Designtheorie und -kritik (im Sinne eines erweiterten Designbegriffes, der auch Kunst und Architektur umfasst). Diese Positionen werden rezipiert, analysiert und kritisch vor dem Hintergrund gesellschaftspolitischer und technologischer Fragestellungen kontextualisiert. Dies umfasst u.a. Mass Customization, Sustainable Design, Internet of Things, Algorithmic Design, Speculative Design, Design Politics etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung wesentlicher Diskurse und Grundlagen des Gegenwartsdesign ▪ Diskussion des Design als kulturtechnisches Unterfangen, das über die klassische Autoren- und Objektgeschichte hinausgeht ▪ Die gegenwärtige Designpraxis als zentraler Wissens- und Erkenntnisgegenstand 	
Qualifikationsziele	<p>Mit dem Wissenschaftsmodul werden gegenwartsbezogene Paradigmen des Design und seiner Theoretisierung in den Fokus genommen. Neben der Aufarbeitung der besonderen Positionen steht die Analyse der Zeitgeschichte im Vordergrund. Die Studierenden erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefte designtheoretische/-geschichtliche Kenntnisse im Bereich zeitgenössischer Designkulturen ▪ Erweiterte Lese-, Rezeptions-, Argumentations- und Diskussionskompetenzen ▪ Fähigkeit zur methodischen Darlegung und kritischen Dokumentation und Reflexion eigener Arbeitsansätze 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Wissenschaftsmodul ist generell für alle BA-Projektmodule (ab dem 3. Fachsemester) als theoretische/diskursive Begleitung geeignet und kann unter der Voraussetzung einer gemeinsamen Themensetzung spezifisch verknüpft werden.</p>	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	3. Fachsemester Wahlpflicht	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.</p>	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.</p>	
	<p>Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note</p>	
	<p>Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema 	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden; Selbststudium: 30 Stunden; Referat: 30 Stunden; Hausarbeit: 60 Stunden; projektbegleitende Einführung: 30 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie der Kunst

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie der Kunst	Professur Geschichte und Theorie der Kunst
Inhalte	Inhalt des Moduls sind Darstellung und Analyse von Theorien und Konzepten zum »Bild« in den gegenwärtigen Kunst- und Kulturwissenschaften anhand exemplarischer Beispiele.	
Qualifikationsziele	Die Studierenden erlangen Kenntnisse aufgrund eigener Auseinandersetzung mit aktuellen Theorien und Konzepten in den Kunst- und Kulturwissenschaften. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, gestalterische Arbeiten theoretisch und konzeptionell zu reflektieren. Die Fähigkeit, wiss. Texte zu verstehen, sowie ein Argument in korrekter wissenschaftlicher Form darzulegen, soll eingeübt werden.	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Wissenschaftsmodul leistet in der Verknüpfung zum Projektmodul »Grafikdesign« die theoretische Reflexion zum Bild. Dazu gehört die Befähigung der Studierenden zur kritischen Auseinandersetzung mit Bildtheorien und Gestaltungsoptionen.	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Vortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar und einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Kurzvortrag von max. 45 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden, Selbststudium: 30 Stunden, Referat: 60 Stunden, Hausarbeit: 60 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Wissenschaftsmodul Theorie und Geschichte der Visuellen Kommunikation

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Geschichte und Theorie der Visuellen Kommunikation	Professur Theorie und Geschichte der Visuellen Kommunikation
Inhalte	projektbegleitend: - Umfassende Analyse der Problemstellung im Rahmen des Projektes - Ermittlung und Lektüre relevanter fachwissenschaftlichen Texte, Medien und Übungsformen Seminar: - Darlegung des Kenntnisstandes, der für die Auseinandersetzung mit dem Projektthema und den Arbeitsformen relevant ist	
Qualifikationsziele	- Exemplarische Fähigkeit, sich theoretische Kenntnisse anzueignen, die bei der Bearbeitung eines Projektes nötig sind - Exemplarische Fähigkeit, die eigene theoretische und praktische Arbeit in geeigneter wiss. Form zu reflektieren und darzulegen	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Wissenschaftsmodul ist mit dem Projektmodul »Typografie« und dem Projektmodul »Bild-Text-Konzeption« verschränkt. Im Modul werden Zusammenhänge von Bildern und Visualisierungen untersucht. - Veränderung der Begriffe - Begriffliche Fassung von Visualität und deren Grenzen (Vorstellungsbilder, Formen der Visualisierung unterliegen dem Wandel) - Beschreibung der Kulturen als Sein und Werden (Zeitfaktor) - Immaterielle Kulturen und materielle Kulturen - Hinterfragen von Identitätskonstruktionen, Intersubjektivitäten und Repräsentationskritiker und deren Bedeutung für kulturelle Bildrepertoires	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einem Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar, einer schriftlichen Hausarbeit zum Vortragsthema und einer projektbegleitenden Präsentation.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Kurzvortrag von max. 30 Minuten inklusive Diskussion im Seminar c) schriftliche Hausarbeit zum Vortragsthema d) projektbegleitende Präsentation	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	

Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden, Selbststudium: 30 Stunden, Referat: 30 Stunden, Hausarbeit: 60, projektbegleitende Einführung: 30 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Informationssysteme – Web-Technologie Grundlagen

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Web-Technologie Grundlagen	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung ▪ Rechnerkommunikation und Protokolle ▪ Dokumentsprachen ▪ Client-Technologien ▪ Server-Technologien ▪ Architekturen und Middleware-Technologien 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. ▪ Vermittlung von Grundwissen aus benachbarten Gebieten. 	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in die Informatik, ▪ Grundlagen Programmiersprachen, ▪ Grundlagen des Software Engineerings 	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) ▪ aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) ▪ Klausur (2 ECTS) 	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Mensch-Maschine-Interaktion – Wahrnehmung und Kognition für Usability

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Wahrnehmung und Kognition für Usability	Lehrgebiet Medieninformatik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Vorlesung gibt eine Einführung in das Gebiet Usability. ▪ Sie vermittelt einen Überblick über die für das Design technischer Systeme und für die Interaktion von Nutzern und technischen Systemen wichtigsten Erkenntnisse, Theorien, Techniken und Methoden aus der Wahrnehmungspsychologie und den Kognitionswissenschaften. ▪ Thematische Schwerpunkte liegen u.a. auf der visuellen Informationsverarbeitung und auf den für Usability relevanten Aufmerksamkeits- und Gedächtnismodellen. Am Ende des Semesters sollen die Teilnehmer in der Lage sein, häufige Faktoren aus Wahrnehmung und Kognition zu erkennen, die gutes oder schlechtes Design ausmachen, und Lösungsansätze für ausgewählte Klassen von Designproblemen zu generieren. ▪ Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; die Materialien werden größtenteils auf Englisch vorliegen. 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Am Ende der Veranstaltung sollen die Studierenden solide, anwendbare Kenntnisse in Theorie und Praxis über die für Usability und Mensch-Computer Interaktion wichtigsten Methoden, Techniken, Theorien und Modelle in menschlicher Wahrnehmung und Kognition erlangt haben. 	
Lehrformen	Vorlesung, Übung	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das Verständnis zu Grundlagen der Medieninformatik und das theoriegeleitete Reflexions- wie Handlungsvermögen.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur. Die Teilnahme erfordert das Erreichen einer Mindestpunktzahl bei den korrigierten Übungsaufgaben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: regelmäßige Anwesenheit in der Vorlesung (2 ECTS) aktive und erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (2 ECTS) Klausur (2 ECTS)	
Häufigkeit des Moduls	Jedes Sommersemester	

Arbeitsaufwand	Vorlesung/ Übung/ Seminar: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden, 6 ECTS
Dauer des Moduls	1 Semester

Wissenschaftsmodul Medienkultur – Einführung in die Medien- und Kulturtheorie

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Einführung in die Medientheorie	Lehrgebiet Medienphilosophie
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Schlüsseltexte der Medien- und Kulturtheorie: Gründungstexte der Medienwissenschaft (z.B. von Walter Benjamin, Marshall McLuhan u.a.); Theorie der Graphie (z.B. Eric Havelock, Bruno Latour u.a.); Theorie der Aisthesis (z.B. Platon, Walter Benjamin, Jean Baudry u.a.), Theorie der Technik (z.B. Martin Heidegger, Gilbert Simondon), Theorie der Infrastrukturen und der Übertragung (z.B. Harold Innis, Paul Virilio), Theorie der Kybernetik (z.B. Michel Serres, Heinz von Foerster), Theorie der Materialität von Medien (z.B. Aristoteles, Fritz Heider, Gilbert Simondon), Theorie der sozialen Ordnung (z.B. Talcott Parsons, Niklas Luhmann), Theorie der Subjektivität (z.B. Jacques Lacan, Félix Guattari), Theorie der Medienanthropologie (z. B. Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Günter Anders, Katherine Hayles), Gendertheorie (z.B. Donna Haraway, Laura Mulvey). • Methoden und Verfahren der Filmanalyse und der Filminterpretation anhand ausgewählter Beispiele; Einführung in die interpretationsgestützte Filmanalyse. Methoden und Verfahren der Textanalyse anhand ausgewählter Beispieltex-te. 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Übersichts- und Grundlagenkenntnisse der wichtigsten Denkansätze in Medien- und Kulturtheorie; Grundlagen und Methoden der Filmanalyse • Grundlagen und Methoden der Textanalyse • zusammenfassende Darstellung theoretischer Textinhalte und Argumentationen in mündlicher und schriftlicher Form • selbstständige wissenschaftliche Literaturrecherche, aktive und interaktive Teilnahme an Fachdiskussionen. 	
Lehrformen	Vorlesung/ Seminar/ Übung	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul erweitert das medientheoretische Verständnis und theoriegeleitete Reflexionsvermögen	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktiver Seminarteilnahme • Schriftlicher Hausarbeit • Klausur • Filmanalyse 	

Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: Vorlesung: regelmäßige Anwesenheit, Abschlussklausur (50 %) Übung: überprüfbare Textlektüre, Mitwirkung in der Diskussion Seminar Filmanalyse: aktive Teilnahme (Anwesenheit, ggf. überprüfbare Textlektüre, Mitwirkung in der Diskussion, Kurzreferat), schriftl. Hausarbeit 5-10 (25 %) Seminar Textanalyse: aktive Teilnahme (Anwesenheit, überprüfbare Textlektüre, Mitwirkung in der Diskussion, Kurzreferat) (25 %)</p>
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester
Arbeitsaufwand	Vorlesung / Übung / Seminar: 240 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 360 Stunden, 12 LP
Dauer des Moduls	1 Semester
Niveaustufe	1. Semester

Kunst und ihre Didaktik – Kunstpädagogische Professionalisierung in schulischen und außerschulischen Kontexten

Modulkürzel	Modulname	Verantwortlicher Dozent
	Wissenschaftsmodul Kunstpädagogische Professionalisierung in schulischen und außerschulischen Kontexten	Professur Kunst und Ihre Didaktik
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Positionen der Kunst- und Mediendidaktik • Kunst- und designpädagogische Konzepte • Planungsvarianten für museale Vermittlungskontexte • Vermittlungsstrategien in schulischen und außerschulischen Kontexten • Methoden der Kunstvermittlung in kunstfernen Berufsfeldern 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse über Methoden der Kunstrezeption und -produktion in Museen und anderen außerschulischen Vermittlungseinrichtungen - Fähigkeit zur selbstständigen, reflexiven Auseinandersetzung mit fachübergreifenden Problemstellungen - Entwicklung eigener Ansätze für die Vermittlung fachübergreifender Gegenstände und deren Umsetzung in künstlerischen und gestalterischen Arbeiten - Fähigkeit zur adäquaten Dokumentation und Reflexion - Fähigkeit zur differenzierten Analyse kunstpädagogischer Berufsfelder sowie zum handelnden Umgang mit deren Rahmenbedingungen 	
Lehrformen	2 SWS Seminar	
Voraussetzung	Abitur (allgemeine Hochschulzugangsberechtigung) oder vergleichbar	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das theoretische Verständnis des Projektstudiums und wirkt identitätsbildend für die Berufswahl.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht regelmäßigen Textstudium, der Planung und Durchführung von kontextgebundenen Interventionen und einer schriftlichen Hausarbeit.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: a) regelmäßiger Besuch des Seminars b) Textstudium und Intervention c) schriftliche Hausarbeit	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Seminar: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtaufwand beträgt 180 Stunden, 6 LP.	

Dauer des Moduls	1 Semester
------------------	------------