

# **Modulhandbuch**

## **Kommunikationsdesign**

Bachelor of Arts Stand: 17.02.26

# Stammdaten Kommunikationsdesign

**Name**

Kommunikationsdesign

**Name (engl.)**

Communication Design

**Kürzel**

KD1

**Abschlussgrad**

Bachelor of Arts

**Fachbereich**

Design Informatik Medien

**Fachsemester**

7

**Credit Points (CP)**

210

**Spezifikation****Rahmenprüfungsordnung (RPO)**

2024-RPO

**Prüfungsordnung (PO)**

2024

**Akkreditiert durch**

internes Qualitätssicherungssystem der Hochschule RheinMain

**Akkreditiert bis**

2032-09-30

**Anmerkung****Stunden pro CP**

30

**Studiengangleitung**

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz, Prof. Betty Schimmelpfennig

# **Studienangebotsziele**

## **Fachkompetenzen**

### **Reflexion**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, explorativ kommunikative Prozesse und Fragestellungen zu analysieren, zu reflektieren und in einen ganzheitlichen Kontext zu stellen.

### **Entwerfen**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, auf der Suche nach einer medialen und künstlerisch-gestalterischen Umsetzung Entwürfe/Prototypen zu entwickeln.

### **Konzipieren**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, auf der Grundlage ihrer Exploration und Entwürfe zielführende Konzepte und Ideen zu formulieren.

### **Kommunikative Fragestellungen beantworten**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, Werke zu gestalten, die kommunikative Fragestellungen beantworten.

### **Realisieren**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, die Werke medial, technisch und handwerklich entsprechend umzusetzen.

## **Methodenkompetenzen**

### **Künstlerisches Urteilsvermögen**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, aktuelle und historische Positionen sowie absehbare Tendenzen in der künstlerischen und gestalterischen Praxis zu erkennen und zu analysieren sowie ihre eigenen Werke in Bezug darauf zu verorten.

### **Kreativitätstechniken**

Die Absolventinnen und Absolventen können ihre künstlerischen Fähigkeiten sowie situations- und bedarfsgerechte Kreativmethoden anwenden, um Problemlösungen zu formulieren sowie Ideen und innovative Lösungen zu entwickeln.

### **Künstlerische Darstellung**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, für anstehende kommunikative Aufgaben oder Fragestellung die adäquaten medialen und narrativen Darstellungsformen zu wählen und zu gestalten.

### **Prozess- und Projektmanagement**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, unter Anwendung gängiger Methoden des Prozess- und Projektmanagements anwendungsorientierte Projekte durchzuführen. Dabei legen sie konzeptionelle und gestalterische Entwicklungsergebnisse dar und erläutern diese.

### **Wissenschaftliches Arbeiten**

Die Absolventinnen und Absolventen können nach den anerkannten Regeln wissenschaftlichen Arbeitens Quellen recherchieren und auswerten, Hypothesen entwickeln und unter Anleitung Forschungsfragen formulieren und mittels geeigneter Methoden bearbeiten.

## **Sozialkompetenzen**

### **Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, mit Kolleginnen und Kollegen unterschiedlicher Disziplinen und Kulturen zusammenzuarbeiten und dabei unterschiedliche Perspektiven wertschätzend zu integrieren.

### **Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit**

Die Absolventinnen und Absolventen können ihre Rolle in einem Team reflektieren, Sichtweisen und Interessen anderer Beteiligter lösungsorientiert berücksichtigen und einen konstruktiven Umgang mit Konflikten finden.

### **Kommunikation**

Die Absolventinnen und Absolventen können Ideen und Konzepte, fachbezogene Positionen und Problemlösungen in unterschiedlichen beruflichen Situationen und vor unterschiedlichen Zielgruppen

mit theoretisch und methodisch fundierter Argumentation begründen und präsentieren.

### ***Selbstkompetenzen***

#### **Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln**

Die Absolventinnen und Absolventen können ihr berufliches Handeln und dessen Folgen kritisch reflektieren, nachhaltig handeln und professionsethischen Leitlinien der Kreativbranche folgen.

#### **Selbstmanagement**

Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, sich zu organisieren, eigenverantwortlich Arbeitsprozesse effektiv und effizient zu gestalten, Herausforderungen anzunehmen und Belastungssituationen zu meistern.

# Curriculum

## Kommunikationsdesign (B.A.), PO 2024

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Angebot	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	VV
<b>Typografie</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Typografie		3	1.	Wi+SoSe	SU			
Typografie (Übung)		3	1.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Fotografie</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Fotografie		3	1.	Wi+SoSe	SU			
Fotografie (Übung)		3	1.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Zeichnen</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Zeichnen		3	1.	Wi+SoSe	SU			
Zeichnen (Übung)		3	1.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Visuelle Grundlagen</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Visuelle Grundlagen		3	1.		SU			
Visuelle Grundlagen (Übung)		3	1.		Ü			
<b>Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium (siehe Fußnote 1)</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Propädeutikum		1	1.	Wi+SoSe	V			
Kunstgeschichte		2	1.	Wi+SoSe	SU			
Kreativitätstraining		1	1.	Wi+SoSe	SU			
<b>Text, Dramaturgie und Konzeption</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> PT o. PR		
Text, Dramaturgie und Konzeption		3	2.	Wi+SoSe	SU			
Text, Dramaturgie und Konzeption (Übung)		3	2.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Interactive</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> PT o. PR		
Interactive		3	2.	Wi+SoSe	SU			
Interactive (Übung)		3	2.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Film</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> PT		
Moving Images		3	2.	Wi+SoSe	SU			
Moving Images (Übung)		3	2.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Motion Design</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> PT o. PR		
Motion Design		3	2.	Wi+SoSe	SU			
Motion Design (Übung)		3	2.	Wi+SoSe	Ü			
<b>Design - Theorie und Praxis</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR o. PT		
Designgeschichte		2	2.	Wi+SoSe	S			
Crossmedia Workflow		2	2.	Wi+SoSe	SU			
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 1</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>					Ja
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 2</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Methode 1</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Auswahl aus Wahlpflichtlehrveranstaltungen: Methode 1</b> – Es müssen zwei Lehrveranstaltungen gewählt werden.		6	4	3., 6.				
Artistic Process	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Artistic Process	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Creative Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Creative Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Technical Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Technical Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
<b>Projektmanagement + Team Skills</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>		<b>PL:</b> A o. PR		Ja
Projektmanagement		2	3.	Wi+SoSe	SU			
Team Skills		2	3.	Wi+SoSe	SU			
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 3</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 4</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Theorie 1</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Auswahl aus Wahlpflichtlehrveranstaltungen: Theorie 1</b> – Es müssen zwei Lehrveranstaltungen gewählt werden.		6	4	4., 7.				

Im Zuge der Internationalisierungsmaßnahmen der Hochschule RheinMain ist das 3. bis 6. Semester als Mobilitätsfenster definiert. Das Mobilitätsfenster stellt für die Studierenden eine Möglichkeit - aber keine Verpflichtung - zum Auslandsstudium dar. Die Anerkennung von Leistungen aus dem Ausland ist in der Anerkennungssatzung geregelt. Darüber hinaus sollten die Studierenden ein Learning Agreement mit der oder dem zuständigen Auslandsbeauftragten vereinbaren.

Module und Lehrveranstaltungen		CP	SWS	empfohl. Semester	Angebot	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	VW
	Communication and Media	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Communication and Media	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Art, Design, and Culture	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Art, Design, and Culture	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Masterclasses and Festivals	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Masterclasses and Festivals	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Reference Disciplines	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Reference Disciplines	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
<b>Intercultural Competencies (siehe Fußnote 2)</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
	Auswahl aus dem CCC: Intercultural Communication (3 CP)		2	4.	Wi+SoSe	SU	SL	~ [MET]	
	Design English		2	4.	Wi+SoSe	SU	SL	F [MET]	
<b>Berufspraktische Tätigkeit</b>		<b>30</b>	<b>1</b>	<b>5.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>SL:</b> A u. PR [MET]	Ja
	Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit		1	5.	Wi+SoSe	S			
	Berufspraktische Tätigkeit (27 CP)		0	5.	Wi+SoSe	P			
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 5</b>		<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Auswahl aus dem Wahlpflichtkatalog Projekt 6</b>		<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
<b>Methode 2</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
	<b>Auswahl aus Wahlpflichtlehrveranstaltungen: Methode 2</b> – Es müssen zwei Lehrveranstaltungen gewählt werden.		6	4	3., 6.				
	Artistic Process	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Artistic Process	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Creative Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Creative Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Technical Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Technical Skills	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Organisation / Presentation / Publication / Exhibition	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
	Organisation / Presentation / Publication / Exhibition	3	2	3., 6.	Wi+SoSe	S	SL	PT [MET]	
<b>Vorbereitung zur Bachelor-Thesis</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL:</b> H	Ja
	Mentoring		2	6.	Wi+SoSe	S			
	Methodik und wissenschaftliches Arbeiten		2	6.	Wi+SoSe	SU			
<b>Theorie 2</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>7.</b>	<b>Wi+SoSe</b>				Ja
	<b>Auswahl aus Wahlpflichtlehrveranstaltungen: Theorie 2</b> – Es müssen zwei Lehrveranstaltungen gewählt werden.		6	4	4., 7.				
	Communication and Media	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Communication and Media	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Art, Design, and Culture	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Art, Design, and Culture	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Masterclasses and Festivals	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Masterclasses and Festivals	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Reference Disciplines	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
	Reference Disciplines	3	2	4., 7.	Wi+SoSe	SU	SL	A o. H o. PR [MET]	
<b>Gründungskompetenz</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>7.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL:</b> K	Ja
	Gründungskompetenz		2	7.	Wi+SoSe	SU			
<b>Präsentation Werkschau</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>7.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>SL:</b> PR [MET]	Ja
	Präsentation und Dokumentation		2	7.	Wi+SoSe	SU			
<b>Bachelor-Thesis</b>		<b>15</b>	<b>0.5</b>	<b>7.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL:</b> KOL <b>PL:</b> TH	Ja
	Bachelor-Arbeit (12 CP)		0	7.	Wi+SoSe	BA			
	Begleitende Präsentationen		0.5	7.	Wi+SoSe	S			

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Angebot	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	VV
<b>Projekt 1</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	3.					
<b>Projekt 1 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 1 - Crossmedia Design		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 1 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 1 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 1 - Interaction Design		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 1 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 1 - Lens-based Media and Arts		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 2</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	3.					
<b>Projekt 2 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 2 - Crossmedia Design		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 2 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 2 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 2 - Interaction Design		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 2 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>3.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 2 - Lens-based Media and Arts		5	3.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 3</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	4.					
<b>Projekt 3 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 3 - Crossmedia Design		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 3 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 3 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 3 - Interaction Design		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 3 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 3 - Lens-based Media and Arts		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 4</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	4.					
<b>Projekt 4 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 4 - Crossmedia Design		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 4 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 4 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 4 - Interaction Design		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 4 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 4 - Lens-based Media and Arts		5	4.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 5</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	6.					
<b>Projekt 5 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 5 - Crossmedia Design		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 5 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 5 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 5 - Interaction Design		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 5 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 5 - Lens-based Media and Arts		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 6</b> – Es muss ein Modul gewählt werden.	9	5	6.					
<b>Projekt 6 - Crossmedia Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 6 - Crossmedia Design		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 6 - Grafik-Design &amp; Typografie</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 6 - Interaction Design</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 6 - Interaction Design		5	6.	Wi+SoSe	Proj			
<b>Projekt 6 - Lens-based Media and Arts</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>6.</b>	<b>Wi+SoSe</b>			<b>PL: A o. PT o. PR</b>	Ja
Projekt 6 - Lens-based Media and Arts		5	6.	Wi+SoSe	Proj			

#### Allgemeine Abkürzungen:

**CP:** Credit Points nach ECTS, **SWS:** Semesterwochenstunden, **PL:** Prüfungsleistung, **SL:** Studienleistung, **MET:** mit Erfolg teilgenommen, ~: je nach Auswahl, **VV:** verpflichtende Voraussetzungen ("Ja": Näheres siehe Prüfungsordnung)

#### Lehrformen:

**V:** Vorlesung, **SU:** Seminaristischer Unterricht, **Ü:** Übung, **P:** Praktikum, **BA:** Bachelor-Arbeit, **S:** Seminar, **Proj:** Projekt

#### Prüfungsformen:

**A:** Ausarbeitung, **F:** Fremdsprachenprüfung, **H:** Hausarbeit, **K:** Klausur, **KOL:** Kolloquium, **PR:** Präsentation, **PT:** praktische / künstlerische Tätigkeit, **TH:** Thesis, **-:** Je nach

<sup>1</sup>In der Lehrveranstaltung Propädeutikum besteht Anwesenheitspflicht an mindestens 75 % der Veranstaltungen.

<sup>2</sup>In der Lehrveranstaltung Design English besteht Anwesenheitspflicht an mindestens 75 % der Veranstaltungen.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Pflichtmodule</b>	<b>12</b>
Typografie . . . . .	12
Typografie . . . . .	14
Typografie (Übung) . . . . .	15
Fotografie . . . . .	16
Fotografie . . . . .	18
Fotografie (Übung) . . . . .	19
Zeichnen . . . . .	20
Zeichnen . . . . .	22
Zeichnen (Übung) . . . . .	23
Visuelle Grundlagen . . . . .	24
Visuelle Grundlagen . . . . .	26
Visuelle Grundlagen (Übung) . . . . .	27
Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium . . . . .	28
Propädeutikum . . . . .	30
Kunstgeschichte . . . . .	31
Kreativitätstraining . . . . .	32
Text, Dramaturgie und Konzeption . . . . .	33
Text, Dramaturgie und Konzeption . . . . .	35
Text, Dramaturgie und Konzeption (Übung) . . . . .	36
Interactive . . . . .	37
Interactive . . . . .	39
Interactive (Übung) . . . . .	40
Film . . . . .	41
Moving Images . . . . .	43
Moving Images (Übung) . . . . .	45
Motion Design . . . . .	46
Motion Design . . . . .	48
Motion Design (Übung) . . . . .	49
Design - Theorie und Praxis . . . . .	50
Designgeschichte . . . . .	52
Crossmedia Workflow . . . . .	53
Methode 1 . . . . .	54
Artistic Process . . . . .	56
Artistic Process . . . . .	57
Creative Skills . . . . .	58
Creative Skills . . . . .	59
Technical Skills . . . . .	60
Technical Skills . . . . .	61
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition . . . . .	62
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition . . . . .	64
Projektmanagement + Team Skills . . . . .	66
Projektmanagement . . . . .	68
Team Skills . . . . .	69
Theorie 1 . . . . .	70
Communication and Media . . . . .	72
Communication and Media . . . . .	74
Art, Design, and Culture . . . . .	76
Art, Design, and Culture . . . . .	77
Masterclasses and Festivals . . . . .	78
Masterclasses and Festivals . . . . .	80
Reference Disciplines . . . . .	82
Reference Disciplines . . . . .	84
Intercultural Competencies . . . . .	86
Auswahl aus dem CCC: Intercultural Communication (3 CP) . . . . .	88
Design English . . . . .	89
Berufspraktische Tätigkeit . . . . .	90
Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit . . . . .	92
Berufspraktische Tätigkeit (27 CP) . . . . .	93

Methode 2 . . . . .	94
Artistic Process . . . . .	96
Artistic Process . . . . .	97
Creative Skills . . . . .	98
Creative Skills . . . . .	99
Technical Skills . . . . .	100
Technical Skills . . . . .	101
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition . . . . .	102
Organisation / Presentation / Publication / Exhibition . . . . .	104
Vorbereitung zur Bachelor-Thesis . . . . .	106
Mentoring . . . . .	108
Methodik und wissenschaftliches Arbeiten . . . . .	109
Theorie 2 . . . . .	110
Communication and Media . . . . .	112
Communication and Media . . . . .	114
Art, Design, and Culture . . . . .	116
Art, Design, and Culture . . . . .	117
Masterclasses and Festivals . . . . .	118
Masterclasses and Festivals . . . . .	120
Reference Disciplines . . . . .	122
Reference Disciplines . . . . .	124
Gründungskompetenz . . . . .	126
Gründungskompetenz . . . . .	128
Präsentation Werkschau . . . . .	129
Präsentation und Dokumentation . . . . .	131
Bachelor-Thesis . . . . .	132
Bachelor-Arbeit (12 CP) . . . . .	134
Begleitende Präsentationen . . . . .	135
<b>Projekt 1</b> . . . . .	<b>136</b>
Projekt 1 - Crossmedia Design . . . . .	136
Projekt 1 - Crossmedia Design . . . . .	138
Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	141
Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	143
Projekt 1 - Interaction Design . . . . .	145
Projekt 1 - Interaction Design . . . . .	147
Projekt 1 - Lens-based Media and Arts . . . . .	149
Projekt 1 - Lens-based Media and Arts . . . . .	151
<b>Projekt 2</b> . . . . .	<b>153</b>
Projekt 2 - Crossmedia Design . . . . .	153
Projekt 2 - Crossmedia Design . . . . .	155
Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	158
Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	160
Projekt 2 - Interaction Design . . . . .	162
Projekt 2 - Interaction Design . . . . .	164
Projekt 2 - Lens-based Media and Arts . . . . .	166
Projekt 2 - Lens-based Media and Arts . . . . .	168
<b>Projekt 3</b> . . . . .	<b>170</b>
Projekt 3 - Crossmedia Design . . . . .	170
Projekt 3 - Crossmedia Design . . . . .	172
Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	175
Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	177
Projekt 3 - Interaction Design . . . . .	179
Projekt 3 - Interaction Design . . . . .	181
Projekt 3 - Lens-based Media and Arts . . . . .	183
Projekt 3 - Lens-based Media and Arts . . . . .	185
<b>Projekt 4</b> . . . . .	<b>187</b>
Projekt 4 - Crossmedia Design . . . . .	187
Projekt 4 - Crossmedia Design . . . . .	189

Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	192
Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	194
Projekt 4 - Interaction Design . . . . .	196
Projekt 4 - Interaction Design . . . . .	198
Projekt 4 - Lens-based Media and Arts . . . . .	200
Projekt 4 - Lens-based Media and Arts . . . . .	202
<b>Projekt 5</b>	<b>204</b>
Projekt 5 - Crossmedia Design . . . . .	204
Projekt 5 - Crossmedia Design . . . . .	206
Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	209
Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	211
Projekt 5 - Interaction Design . . . . .	213
Projekt 5 - Interaction Design . . . . .	215
Projekt 5 - Lens-based Media and Arts . . . . .	217
Projekt 5 - Lens-based Media and Arts . . . . .	219
<b>Projekt 6</b>	<b>221</b>
Projekt 6 - Crossmedia Design . . . . .	221
Projekt 6 - Crossmedia Design . . . . .	223
Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	226
Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie . . . . .	228
Projekt 6 - Interaction Design . . . . .	230
Projekt 6 - Interaction Design . . . . .	232
Projekt 6 - Lens-based Media and Arts . . . . .	234
Projekt 6 - Lens-based Media and Arts . . . . .	236

# Modul

## Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 1110	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- typografisches Material aus dem Bereich der lateinischen Schrift stilistisch und zeitgeschichtlich einzuordnen und die formalästhetische Qualität von Formen und Strukturen zu beurteilen.
- das Zusammenspiel der mikro- und makrotypografischen Parameter und qualitative Aspekte einer Komposition zu erläutern und auf eigene gestalterische Entscheidungen im Entwurf zu übertragen.
- die unterschiedlichen Anforderungen verschiedener digitaler und analoger Medien in Bezug auf Leserlichkeit zu beurteilen und die typografischen Parameter dem Stand der aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse entsprechend anzupassen.
- sowohl die gängigen digitalen Layout-Programme einzusetzen als auch manuelle Fertigkeiten im Bereich Handschrift insbesondere für experimentelle Anwendungen.
- gestalterische Ergebnisse eigenständig und im Team zu präsentieren sowie fachlich professionell, objektiv und verständlich zu argumentieren.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Entwerfen, Realisieren, Künstlerische Darstellung, Künstlerisches Urteilsvermögen, Kreativitätstechniken, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Kommunikation

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Typografie (SU, 1. Sem., 3 SWS)
- Typografie (Übung) (Ü, 1. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Typografie  
Typography

---

<b>LV-Nummer</b> 1112V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Historische, formale und kommunikative Aspekte von Schrift:

- Entwicklung der abendländischen Schriften und Stilepochen
- Formalästhetische Qualität von Formen und Strukturen
- Klassifikationssysteme für die Designpraxis
- Mikrotypografische Gestaltungsparameter: Proportionen, Schriftgröße, Zeichenabstand, Laufweite, Zeilenabstand, Satzart, etc.
- Schrift in der typografischen Anwendung für verschiedene Medien: Format, Satzspiegel, Raster, Hierarchie, etc.
- Komposition und Layout
- Experimentelle Gestaltung mit Handschrift

## Didaktische Methoden und Medienformen

Die Lehrveranstaltung findet in der Regel in Präsenz am Campus statt und gliedert sich in seminaristische Teile mit der ganzen Semestergruppe und gestalterische Übungen und Software-Schulungen in zwei Gruppen parallel im Wechsel. Die typografische Semesterarbeit zur Endabgabe besteht aus einem individuell gestalteten Magazin, in dem alle Übungen, Ausarbeitungen und eigenen Kommentare enthalten sind und alle Lerninhalte des Moduls praktische Anwendung finden.

## Literatur

- de Jong, Ralf / Forssmann, Friedrich (2004): Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 376 S.
- Öttl, Sabrina (2020): Der erste Eindruck zählt! Das Handwerk der Typografie verstehen und anwenden, 160 S.
- Cornelius, Antonia M.(2017): Buchstaben im Kopf. Was Kreative über das Lesen wissen sollten, um Leselust zu gestalten,180 S.
- Hildebrandt, Gesine / Williams, Jim (2013): Schrift wirkt! Einfache Tipps für den täglichen Umgang mit Schrift, 160 S.
- Altmann, Pauline / Willuhn, Hans-Jürgen (2012) : Tintentanz. Die Ausdruckskraft der eigenen Handschrift entdecken, 240 S.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Typografie (Übung)  
Typography (Tutorial)

---

<b>LV-Nummer</b> 1113V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Christine Bernhardt

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Software-Schulung in aktuellen Layoutprogrammen (z.B. Indesign, Photoshop)

Praktische Übungen zum Umgang mit Schrift:

- Manuelle Übungen mit lateinischen Schriftstilen
- Übungen zur Klassifikation von Schriften
- Übungen zu mikrotypografischen Gestaltungsparametern
- Konstruktion von multifunktionalen Rastern
- Experimente mit Handschrift
- Kompositionsübungen

## Didaktische Methoden und Medienformen

Gestalterische Übungen und Software-Schulungen finden in zwei Gruppen parallel im Wechsel statt.

Die gestalterischen Übungen und Experimente werden in Einzelarbeit erstellt und in der Gruppe präsentiert und diskutiert. Übungen zur Aneignung oder Vertiefung von Fachwissen (z.B. über Schrift-Klassifikation oder Mikrotypografie) werden in kleinen Teams bearbeitet.

Zeitgleich nimmt die zweite Gruppe an der Softwareschulung im Computerlabor teil. Später wird getauscht.

## Literatur

- Willberg, Hans Peter (2005) : Wegweiser Schrift. Erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, 103 S.
- Harris, David (2001): Die Kunst des Schreibens. Eine Anleitung zur Kalligrafie, 128 S.

## Anmerkungen

# Modul

## Fotografie

---

**Modulnummer**  
1120

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
1.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching, Prof. Tom Schreiber

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die verschiedenen künstlerischen, produktionellen und intellektuellen Aspekte der Fotogestaltung und deren Zusammenspiel zu benennen und zu erarbeiten.  
/  
to name and develop the various artistic, production and intellectual aspects of photographic design and their interplay.
- die Grundlagen der interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozesse der verschiedenen Gewerke innerhalb einer Fotoproduktion zu beschreiben und auszuführen.  
/  
to describe and carry out the basics of the interdisciplinary and collaborative work processes of the various trades within a photo production.
- grundlegendes Wissen im Bereich der Kamera- und Lichttechnik, der Fotoästhetik und der Produktions- und Postproduktionsabläufe (incl. KI) einer Fotoproduktion anzuwenden und umzusetzen.  
/  
to apply and implement basic knowledge in the field of camera and lighting technology, photo aesthetics and the production and post-production processes (including AI) of a photo production.
- gültiges Fachvokabular als Teil eines Teams einzusetzen und den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen und kommunikativen Fotoprojekten mitzugestalten.  
/  
to use valid specialist vocabulary as part of a team and help shape the interdisciplinary communication process in artistic and communicative photo projects.
- erzielte Ergebnisse und erste künstlerische Positionen in der Fotografie argumentativ zu vertreten und vorzustellen.  
/  
to argue and present the results achieved and initial artistic positions in photography.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Realisieren, Entwerfen, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Künstlerische Darstellung, Kommunikation, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Fotografie (Übung) (Ü, 1. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie

Photography

---

## LV-Nummer

1122V

## Kürzel

## Leistungspunkte

CP

## Fachsemester

1.

## Lehrformen

Seminaristischer Unterricht

## Häufigkeit

jedes Semester

## Sprache(n)

Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Einführung in die theoretischen und gestalterischen Grundlagen der Fotogestaltung
- Einführung in die Fotogeschichte
- Bedeutung von Licht und Raum in der Fotogestaltung
- Genres und Formate (Studio-Fotografie, On Location-Fotografie, Dokumentarische Fotografie)
- Storytelling in der Fotografie
- Fotografieren mit KI?
- Erzählerische Möglichkeiten und Verantwortung bei der Arbeit mit einer Kamera
- Produktionsabläufe
- Präsentationsmöglichkeiten.

- /
- Introduction to the theoretical and creative basics of photo design
  - Introduction to the history of photography
  - Importance of light and space in photo composition
  - Genres and formats (studio photography, on location photography, documentary photography)
  - Storytelling in photography
  - Taking photos with AI?
  - Narrative opportunities and responsibilities when working with a camera
  - Production processes
  - Presentation options

## Didaktische Methoden und Medienformen

- die Seminare finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- künstlerisch-gestalterische Workflows
- Input-Sessions
- Regelmäßige praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche
- gemeinsame Analyse und Interpretation von Beispielen
- gemeinsame Präsentationen der Entwicklungsschritte der Fotografie Projekte und der Ergebnisse der Übungen.

- /
- The exercises take place (if possible) in face-to-face lessons.
  - Technical workflows
  - Input sessions
  - Regular practical exercises to deepen what you have learned
  - Feedback discussions
  - Joint analysis and interpretation of examples

## Literatur

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie (Übung)

Photography (Tutorial)

---

**LV-Nummer**

1123V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

1.

**Lehrformen**

Übung

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

Einführung in die Grundlagen der Fotogestaltung und -produktion mittels praktischen Übungen zu:

- Kamera- und Lichttechnik
- Visualisierung und Bildgestaltung
- Produktionstechniken und -organisation
- Postproduktionstechniken und -software
- Präsentationsformen.

/  
Introduction to the basics of photo design and production through practical exercises on:

- Camera and lighting technology
- Visualization and image design
- Production techniques and organization
- Post-production techniques and software
- Forms of presentation.

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Die Übungen finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- Technische Workflows
- Aufbau und Handhabung der software/technischen Tools
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche

/

- The exercises take place (if possible) in face-to-face lessons.
- Technical workflows
- Input sessions
- Regular practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions
- Joint analysis and interpretation of examples

**Literatur****Anmerkungen**

# Modul

## Zeichnen

---

<b>Modulnummer</b> 1130	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt, Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- verschiedene zeichnerische Methoden und Techniken zu beurteilen und im Designprozess anzuwenden.
- eine individuelle zeichnerische Praxis auf der Basis eigener Fähigkeiten zu etablieren.
- durch ihre differenzierte Wahrnehmung Formen, Proportionen, räumliche Verhältnisse sowie die Wirkung von Licht und Schatten zu erkennen und in zeichnerische Gestaltungen zu übertragen.
- Bildideen und Raumvorstellungen skizzenhaft zu veranschaulichen.
- Zeichnungen medienspezifisch umzusetzen.
- ihr Fachwissen und ihre Kompetenzen im Bereich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen der angewandten Zeichnung gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten einzusetzen sowie konstruktiv und sachlich Kritik zu üben.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Entwerfen, Realisieren, Künstlerisches Urteilsvermögen, Künstlerische Darstellung, Kreativitätstechniken, Kommunikation, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Zeichnen (SU, 1. Sem., 3 SWS)
- Zeichnen (Übung) (Ü, 1. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen  
Drawing

---

<b>LV-Nummer</b> 1132V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Vorstellung verschiedener Zeichentechniken, Werkzeuge und Methoden
- Einführung in das perspektivische Zeichnen (verschiedene Konstruktionsformen der Linearperspektive; Abschätzen von Proportionen und Strecken; Stilisierung von Objekten; Parallel- und Zentralperspektive; perspektiv richtige Darstellung von Objekten ohne Hilfskonstruktionen)
- Einführung in das figürliche Zeichnen (Anatomie, Proportionen, Schraffurtechniken)

## Didaktische Methoden und Medienformen

Digitale Präsentationen und exemplarische Vertiefung anhand praktischer Beispiele. Gemeinsame Diskussion von Arbeitsergebnissen.

## Literatur

- Felix Scheinberger: Illustration. 100 Wege einen Vogel zu malen, 2013
- Helmut Lortz. Denkkettel: Eine Anleitung zum Sehen, Zeichnen und Denken, 2003

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen (Übung)  
Drawing (Tutorial)

---

<b>LV-Nummer</b> 1133V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Praktische Übungen zu verschiedenen Zeichentechniken, Werkzeugen und Methoden.
- Das Denken mit und in Ebenen als Einstieg in das digitale Zeichnen.
- Der grundlegende Umgang mit Farbe anhand restriktiver Farbpaletten

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Praktische Übungen, die individuell kommentiert und in der Gruppe mit anderen Studierenden besprochen werden.
- Anleitung zur Führung eines Skizzenbuchs zur kontinuierlichen Zeichenpraxis

## Literatur

- M. S. Angerer: Perspektive und Raum zeichnen: Die Grundlagen des perspektivischen Zeichnens. Angerer Verlag 2015.
- G. Martin: Zeichnen kompakt: Grundlagen und Übungen. Englisch Verlag 2011.
- M. Hönig: Workshop Zeichnen. Perspektive verstehen und umsetzen. Englisch Verlag 2008.
- E. Brügel: Kompaktkurs Zeichnen. 4. Aufl. Freiburg i. Br. 1997.

## Anmerkungen

# Modul

## Visuelle Grundlagen

---

<b>Modulnummer</b> 1140	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Betty Schimmelpfennig, Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz, Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert, Prof. Christine Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Methoden der Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsforschung anzuwenden und eigene Vorannahmen zu reflektieren.
- ein breites Grundlagenwissen/Repertoire mit den wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden zur Gestaltungslehre zu reflektieren und im Prozess der eigenen Praxis anzuwenden.
- die Organisation von Bildfläche und Raum zu beurteilen und für eigene gestalterische Aufgaben systematisch zu planen.
- kommunikative Aspekte von Linienführung, Licht-/Schatten-Inszenierung, Farben, Bewegung Bildwirkungen gezielt einzusetzen.
- manuelle Techniken und digitales Zeichnen zur Bilderstellung und zur Darstellung des Raums anzuwenden und Bildoptimierungen selbständig vorzunehmen.
- mit Hilfe der erworbenen fachsprachlichen Kompetenzen gestalterische Ansätze und Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ zu vertreten und mit ihnen weiter zu entwickeln.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Realisieren, Entwerfen, Kreativitätstechniken, Künstlerische Darstellung, Künstlerisches Urteilsvermögen, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Kommunikation

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Visuelle Grundlagen (SU, 1. Sem., 3 SWS)
- Visuelle Grundlagen (Übung) (Ü, 1. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Visuelle Grundlagen

Visual Basics

---

<b>LV-Nummer</b> 1142V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Experimentelles Erkunden grundlegender Phänomene, Operationen und Wahrnehmungslehren im zweidimensionalen und dreidimensionalen Raum. Dazu gehören unter anderem:

- Farbe & Form
- Rhythmus & Struktur
- Licht & Schatten
- Zeit & Raum
- Bewegung & Interaktion
- Narration & Dramaturgie
- Materialität & Immersion
- 2D zu 3D
- Analog & digital

Diese Bereiche werden aus den Perspektiven von Kunst, Natur, Wissenschaft und Technik vorgestellt und in der Gestaltung integrativ, in Theorie und Praxis bearbeitet.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Interessen der Studierenden werden in Beziehung zum Design-Fachdiskurs und verwandten Disziplinen gesetzt.
- Betrachtung historischer Kontexte und aktueller Diskurse design-relevanter Theorien
- Gemeinsame Analyse und Interpretation von Beispielen
- Input Sessions
- Präsentation
- Diskussion

## Literatur

- Armin Lindauer / Bettina Müller: Experimentelle Gestaltung. Visuelle Methode und systematisches Spiel, Berlin 2015
- Ruben Pater: The Politics of Design: A (Not So) Global Manual for Visual Communication, 2016
- Thema Farbe: Riccardo Falcinelli, Cromorama, 2017
- Thema 2D zu 3D: Paul Jackson, Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form (How to fold paper and other materials for design projects), 2011
- Thema Visuelle Kommunikation: Donis A. Dondis, A Primer of Visual Literacy, 1974

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Visuelle Grundlagen (Übung)

Visual Basics (Tutorial)

---

<b>LV-Nummer</b> 1143V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
---------------------------	---------------	------------------------------	---------------------------

<b>Lehrformen</b> Übung	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
----------------------------	-------------------	------------------------------

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Die im Abschnitt Seminar beschriebene Phänomene und Operationen werden in praktischen Übungen experimentell erprobt und kontextualisiert.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Experimente mit Material, Systemen und Strukturen können zunächst ohne Maßstab und konkreter Verwertungsstrategie geschehen.
- Praktische Übungen/ Experimente in Gruppen- und Einzelarbeit
- Konkrete Arbeit an kleinen Projekten
- Gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeedbacks
- Skalierung in verschiedene Dimensionen (Bild, Objekt, Raum, molekular bis global)
- Szenarien Narration
- Systematische Recherche
- Diskussion
- Präsentationen
- Dokumentation

## Literatur

- Armin Lindauer / Bettina Müller: Experimentelle Gestaltung. Visuelle Methode und systematisches Spiel, Berlin 2015
- Ruben Pater: The Politics of Design: A (Not So) Global Manual for Visual Communication, 2016
- Thema Farbe: Riccardo Falcinelli, Cromorama, 2017
- Thema 2D zu 3D: Paul Jackson, Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form (How to fold paper and other materials for design projects), 2011
- Thema Visuelle Kommunikation: Donis A. Dondis, A Primer of Visual Literacy, 1974

## Anmerkungen

# Modul

## Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium

---

<b>Modulnummer</b> 1160	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

In der Lehrveranstaltung Propädeutikum besteht Anwesenheitspflicht an mindestens 75 % der Veranstaltungen.

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner, Prof. Christine Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- künstlerische Entwicklungen und Strömungen der Vergangenheit zu identifizieren und zu reflektieren;
- exemplarische und paradigmatische Beispiele aus dem Bereich von Ästhetik und künstlerischen Ausdrucksformen zu erkennen und zu analysieren;
- die Bedeutung von Ästhetik und künstlerischen Ausdrucksformen für das Design und die visuelle Kommunikation zu benennen und zu analysieren;
- Kunstwerke zu untersuchen, um ihre soziokulturelle Bedeutung und ihren künstlerischen Wert zu erkennen und zu analysieren;
- wesentliche künstlerische Traditionen zu beschreiben und diese Entwicklungen der Vergangenheit als Inspirationsquellen oder als Orientierungspunkte für ihre eigene gestalterisch-künstlerische Arbeit zu nutzen;
- die wichtigsten Merkmale von Kreativität zu benennen und zu verstehen, wie Kreativität bei der Entwicklung von gestalterischen Projekten genutzt werden kann;
- kreative Strategien und Techniken anzuwenden, um neue und innovative Ideen zu entwickeln;
- Kreativitätsblockaden zu identifizieren und sie mit Hilfe von professionellen Übungen und Methoden zu überwinden;
- Kreativität im gestalterischen Arbeitsumfeld zu fördern und sie als Wettbewerbsvorteil zu nutzen;
- die Zusammenhänge unterschiedlicher studienrelevanter Bereiche besser zu erkennen und deren Bedeutung für den erfolgreichen Verlauf ihres Studiums einzuschätzen.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Reflexion, Entwerfen, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Wissenschaftliches Arbeiten, Künstlerische Darstellung, Prozess- und Projektmanagement, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Kommunikation, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise****Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Propädeutikum (V, 1. Sem., 1 SWS)
- Kunstgeschichte (SU, 1. Sem., 2 SWS)
- Kreativitätstraining (SU, 1. Sem., 1 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Propädeutikum

Propaedeutics

---

<b>LV-Nummer</b> 1162V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Vorlesung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Christine Bernhardt

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Studienorganisation / -planung
- Prüfungsordnung
- Präsentation / Dokumentation
- Angebote der Hochschule (Sprachenzentrum; Competence & Career Center; Hochschulsport)
- Praxissemester
- Recherche / wissenschaftliches Arbeiten
- Auslandsstudium

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Impulsreferate der verantwortlichen Kolleginnen und Kollegen sowie der Hochschuleinrichtungen
- Live-Zuschaltungen von anderen Studierenden (z.B. beim Thema Auslandsstudium)
- Fragerunden und Diskussionen mit den Studierenden

## Literatur

- Frank Berzbach: Die Kunst, ein kreatives Leben zu führen, 2013
- Frank Berzbach: Kreativität aushalten, 2010
- Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunstgeschichte

Art History

---

**LV-Nummer**

1163V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

1.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Dr. Theo Steiner

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Collage (Dadaismus, Surrealismus) und Politische Montage
- Objektkunst, Zufall
- Kunst als Kritik, Kunst als Propaganda
- Kunst und (deutsche) Identität: BRD und DDR 1945-1989
- Pop-Art: Populärkultur und Konsumgüter
- Minimal Art
- Fluxus
- Natur und Kunst: Land Art und Zivilisationskritik
- Institutional Critique
- Happening, Aktion, Performance
- Conceptual Art
- Public Art: Kunst im öffentlichen Raum
- Kunst und Neue Medien: Fernsehen und Video
- Film und Kunst
- Interaktive und immersive Kunst
- Feminismus und Genderfragen in der Kunst
- Kunst im Postkolonialismus

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Input-Sessions
- Übungen und Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Exkursion / Museumsbesuch

**Literatur**

- Jörg Heiser, Plötzlich diese Übersicht. Was gute zeitgenössische Kunst ausmacht. Berlin 2007
- Weitere Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kreativitätstraining  
Creativity Training

---

<b>LV-Nummer</b> 1164V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 1.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Die Grundlagen der Kreativität
- Kreative Strategien und Techniken
- Kreativitätsblockaden identifizieren und überwinden
- Kreative Übungen
- Kreativität in der Praxis: Best Practice und Wettbewerb
- Kreativität als gesamtgesellschaftliches Dispositiv
- Reflexion, Kollaboration und Feedback im Feld der Gestaltung

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Impulsreferate
- Gruppendiskussionen
- Kreative Übungen
- Gruppenarbeit

## Literatur

- Andreas Reckwitz, Die Erfindung der Kreativität. Berlin 2012
- Weitere Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Modul

## Text, Dramaturgie und Konzeption

---

**Modulnummer**  
2110

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
2.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- verschiedene Text-Disziplinen wie das Naming, Claims, Headlines und Copies im Kontext des Kommunikationsdesigns zu bewerten, zu entwickeln und auf die jeweiligen Anforderungen anzuwenden.
- verschiedene Entwicklungsstufen von Kreation wie Briefing, Konzeption, Ideenfindung, Entwurf, Gestaltung und Realisation im Rahmen werblicher Kommunikation zu benennen, zu beschreiben und zu diskutieren sowie diesen Prozess sowohl alleine als auch im Team zur Anwendung bringen.
- selbst entwickelte Texte einem größeren Publikum zu präsentieren und diese im Rahmen der Präsentation auch zu verteidigen.
- einen hohen eigenen Qualitätsanspruch zu entwickeln und diesen in zukünftige Text-Entwicklungen einfließen zu lassen.
- im Team zu kommunizieren, gemeinschaftlich Entscheidungen zu treffen, komplexe Aufgaben zu lösen und diese zu präsentieren sowie ein Gespür für funktionierendes Teamwork zu entwickeln.
- Trends und aktuelle Strömungen im Feld des Textens zu identifizieren, zu interpretieren und zu reflektieren und darüber hinaus in eigene daraus ableitbare Fragestellungen und Entwürfe zu transferieren

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Entwerfen, Realisieren, Konzipieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Text, Dramaturgie und Konzeption (SU, 2. Sem., 3 SWS)
- Text, Dramaturgie und Konzeption (Übung) (Ü, 2. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Text, Dramaturgie und Konzeption  
Copy, Dramaturgy and Concept

---

**LV-Nummer**  
2112V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
2.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Kennenlernen relevanter Textdisziplinen im Kommunikationsdesign
- Befähigung fremde Texte zu bewerten
- Eigenes Erstellen von verschiedenen Texten
- Gestalten eines Booklets als Rahmen für die erstellten Texte
- Bewertung aktueller gesellschaftlicher Text-Strömungen
- Bewertung aktueller Text-Strömungen im Marketing

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Diskussionsrunden
- Rechercheübungen
- Offenes Feedback in der großen Runde
- Co-Kreatives Starten in die einzelnen Aufgaben

## Literatur

Soweit vorhanden und für das jeweilige Semester relevant werden Literaturangaben und zusätzliche Informationen zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Text, Dramaturgie und Konzeption (Übung)  
Copy, Dramaturgy and Concept (Tutorial)

---

**LV-Nummer**  
2113V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
2.

**Lehrformen**  
Übung

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Kennenlernen relevanter Textdisziplinen im Kommunikationsdesign
- Befähigung fremde Texte zu bewerten
- Eigenes Erstellen von verschiedenen Texten
- Gestalten eines Booklets als Rahmen für die erstellten Texte
- Bewertung aktueller gesellschaftlicher Text-Strömungen
- Bewertung aktueller Text-Strömungen im Marketing

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Problembetrachtung anhand von Touchpoints
- Aktive und passive Input Sessions
- Diskussionsrunden
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Best-Practice-Reflektionen
- Rechercheübungen
- Offenes Feedback in der großen Runde
- Co-Kreatives Starten in die einzelnen Aufgaben

## Literatur

## Anmerkungen

# Modul

## Interactive

---

<b>Modulnummer</b> 2120	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- interaktive Formate und Anwendungen zu beschreiben und zu diskutieren
- den Entwicklungsprozess interaktiver Formate und Anwendungen in Bezug auf Inhalt, Aufbau und Gestaltung zu beschreiben
- erste eigene interaktive Formate und Anwendungen in Bezug auf Kommunikationsziele und unter Berücksichtigung der Zielgruppe zu entwickeln
- im Team zu kommunizieren und zu arbeiten
- im Entwicklungsprozess interaktiver Formate und Anwendungen Arbeitsschritte zeitlich zu planen und entsprechend umzusetzen

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Konzipieren, Entwerfen, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Realisieren, Künstlerische Darstellung, Kreativitätstechniken, Prozess- und Projektmanagement, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Kommunikation

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Interactive (SU, 2. Sem., 3 SWS)
- Interactive (Übung) (Ü, 2. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive  
Interactive

---

**LV-Nummer**  
2122V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
2.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Grundlagen interaktiver Kommunikation
- Grundlagen Interface sowie User Experience Design
- Einblicke in die Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Grundlagen Design Methodologien
- Erste kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Bedeutung Markt-/Zielgruppenanalyse
- Grundlagen Informations- und Navigationsstrukturen

## Didaktische Methoden und Medienformen

Im seminaristischen Unterricht werden in Vortragsphasen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und Formate sowie die Schnittstellen mit anderen Gewerken vorgestellt und Inhalt, Aufbau und visuelle Gestaltung interaktiver Formate erläutert. Anhand von Beispielen werden die theoretischen Grundlagen diskutiert und analysiert. Quizzes ermöglichen eine aktive Wiederholung.

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive (Übung)  
Interactive (Tutorial)

---

**LV-Nummer**  
2123V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
2.

**Lehrformen**  
Übung

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Die für den seminaristischen Unterricht genannten Themen gelten auch hier.

## Didaktische Methoden und Medienformen

In der Übung entwickeln die Studierenden in Gruppen erste eigene kreative Konzeptionen. Anhand von Aufgaben übersetzen sie Kommunikationsziele in gestalterische Konzepte interaktiver Formate und planen deren Inhalt, Aufbau und Umsetzung. Ihre Ergebnisse präsentieren die Gruppen den anderen Studierenden und vertreten sie argumentativ.

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Modul

## Film

---

**Modulnummer**  
2130

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
2.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Tom Schreiber

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die verschiedenen künstlerischen, produktionellen und technischen Aspekte der Filmgestaltung und deren Zusammenspiel zu benennen und zu erarbeiten.  
/  
to name and develop the various artistic, production and technical aspects of film design and their interplay.
- die Grundlagen der interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozesse der verschiedenen Gewerke innerhalb einer Filmproduktion zu beschreiben und anzuwenden.  
/  
to describe and apply the basics of the interdisciplinary and collaborative work processes of the various trades within a film production.
- grundlegendes Wissen im Bereich der Filmtechnik, der Filmästhetik und der Produktions- und Postproduktionsabläufe eines Filmprojekts anzuwenden und umzusetzen.  
/  
to apply and implement basic knowledge in the areas of film technology, film aesthetics and the production and post-production processes of a film project.
- die grundlegenden Kompetenzen zu den Themen Bildgestaltung, Licht und Raum im Filmbild, Schnitt, Montage, Zeitgestaltung und Rhythmus, Filmtone und Sounddesign, Produktionsorganisation zu kennen und anzuwenden.  
/  
to know and apply basic skills in the areas of image design, light and space in the film image, editing, montage, timing and rhythm, film sound and sound design, and production organization.
- gültiges Fachvokabular als Teil eines Teams einzusetzen und den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Filmprojekten mitzugestalten.  
/  
to use valid specialist vocabulary as part of a team and help shape the interdisciplinary communication process in artistic film projects.
- erzielte Ergebnisse zu präsentieren und eigene künstlerische Positionen im Filmbereich argumentativ zu vertreten und vorzustellen.  
/  
to present the results they have achieved and to argue and present their own artistic positions in the field of film.
- Kommunikationsprozesse angemessen je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu begleiten und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen und zu integrieren.  
/

to initiate and support communication processes appropriately depending on their role in the project, taking into account and integrating different points of view and perspectives.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

Konzipieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Entwerfen, Realisieren, Kreativitätstechniken, Prozess- und Projektmanagement, Künstlerisches Urteilsvermögen, Künstlerische Darstellung, Kommunikation, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Moving Images (SU, 2. Sem., 3 SWS)
- Moving Images (Übung) (Ü, 2. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Moving Images

Moving Images

---

**LV-Nummer**

2132V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

2.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Einführung in die theoretischen und gestalterischen Grundlagen der Filmgestaltung.
- Einführung in die Filmgeschichte
- Bedeutung von Zeit (Bewegung) und Raum (Licht) in der Filmgestaltung
- Genres und Formate
- Storytelling
- Erzählerische Möglichkeiten und Verantwortung bei der Arbeit mit einer Kamera.
- Sound als erzählerisches Element
- Schnittformen
- Produktionsabläufe
- Finanzierungs- und Distributionsmöglichkeiten

/

- Introduction to the theoretical and creative fundamentals of filmmaking
- Introduction to film history
- Importance of time (movement) and space (light) in filmmaking
- Genres and formats
- Storytelling
- Narrative opportunities and responsibilities when working with a camera
- Sound as a narrative element
- Cutting styles
- Production processes
- Financing and distribution options

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- die Seminare finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- künstlerisch-gestalterische Workflows
- Input-Sessions
- Regelmäßige praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche
- gemeinsame Analyse und Interpretation von Beispielen
- gemeinsame Präsentationen der Entwicklungsschritte der Filmprojekte und der Ergebnisse der Übungen.

/

- The exercises take place (if possible) in face-to-face lessons.
- Technical workflows
- Input sessions
- Regular practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions
- Joint analysis and interpretation of examples

**Literatur**

Literaturangaben werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

References will be announced at the beginning of the semester or course.

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Moving Images (Übung)

Moving Images (Tutorial)

---

<b>LV-Nummer</b> 2133V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 2.
<b>Lehrformen</b> Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundlagen der Filmgestaltung und -produktion mittels Übungen zu:

- Kamera- und Tontechnik
- Visualisierung und Bildgestaltung
- Gestalterische und technische Bild- und Ton-Postproduktionstechniken und -software
- Teampositionen und Set-Organisation

/

Introduction to the basics of film design and production through exercises on:

- Camera and sound technology
- Visualization and image design
- Creative and technical image and sound post-production techniques and software
- Team positions and set organization

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Die Übungen finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- Technische Workflows
- Aufbau und Handhabung der technischen Tools (Kamera, Tonaufnahmegeräte, Lichttechnik, Software, Motioncapture ect.)
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche

/

- The exercises take place (if possible) in face-to-face lessons.
- Technical workflows
- Input sessions
- Regular practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions
- Joint analysis and interpretation of examples

## Literatur

Literaturangaben werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

References will be announced at the beginning of the semester or course.

## Anmerkungen

# Modul

## Motion Design

---

<b>Modulnummer</b> 2140	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die verschiedenen künstlerischen, produktionstechnischen und intellektuellen Aspekte des Motion Designs und der Animationsfilmherstellung und deren Zusammenspiel zu benennen und zu erarbeiten.
- die Grundlagen der interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozesse der verschiedenen Gewerke innerhalb einer Filmproduktion zu erklären.
- grundlegendes Wissen im Bereich der audiovisuellen Gestaltung, des Grafik-Designs, der Animationstechnik und der Produktions- und Postproduktionsabläufe eines Animationsfilmprojektes anzuwenden und umzusetzen.
- gültiges Fachvokabular als Teil eines Teams einzusetzen und den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Filmprojekten mitzugestalten.
- erzielte Ergebnisse und erste eigene künstlerische Positionen im Motion Design Bereich argumentativ zu vertreten und vorzustellen.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Konzipieren, Entwerfen, Realisieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Prozess- und Projektmanagement, Künstlerische Darstellung, Kreativitätstechniken, Kommunikation

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 63 Präsenz (6 SWS) 117 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Motion Design (SU, 2. Sem., 3 SWS)
- Motion Design (Übung) (Ü, 2. Sem., 3 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Motion Design  
Motion Design

---

**LV-Nummer**  
2142V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
2.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Produktion eines audiovisuellen kurzen Formates

- Entwurfsmethodiken für Bewegtbild, visuelles Storytelling
- die Grundtechniken des 2D/3D Animation sowie die entsprechenden branchenüblichen Tools

## Didaktische Methoden und Medienformen

- die Seminare finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- künstlerisch-gestalterische Workflows
- Input-Sessions
- Regelmäßige praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche
- gemeinsame Analyse und Interpretation von Beispielen
- gemeinsame Präsentationen der Entwicklungsschritte der Motion Design Projekte und der Ergebnisse der Übungen.

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Motion Design (Übung)

Motion Design (Tutorial)

---

**LV-Nummer**

2143V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

2.

**Lehrformen**

Übung

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

Einführung in die Grundtechniken der 2D Animation sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- Grafische und Typografische Konzepte mit Hilfe digitalem Compositing
- Entwurfsmethodiken für Bewegtbild Mittels Montage, Collage, Masken, Layer, Farbkorrektur
- Grundlagen Soundediting / Sounddesign im Postproduktionsprozeß

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Die Übungen finden (wenn möglich) in Präsenzunterricht statt.
- Technische Workflows
- Aufbau und Handhabung der software/technischen Tools
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche

**Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

**Anmerkungen**

# Modul

## Design - Theorie und Praxis

---

<b>Modulnummer</b> 2150	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner, Prof. Betty Schimmelpfennig

### Verpflichtende Voraussetzungen

keine

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die unterschiedlichen Entwicklungsphasen von Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping und Realisation im Rahmen crossmedialer Projekte sowie crossmedialer (Gestaltungs-)Workflows zu benennen, zu beschreiben und zu diskutieren sowie diesen Prozess ggf. auf eigene Arbeiten anzuwenden. Der nicht lineare crossmediale Design-Prozess (Discover + Understand | Ideate | Create + Prototype | Deliver + Produce) gibt hier eine offene Struktur vor, die sich in jedem Projekt wiederholt und Orientierung bietet.
- unterstützende Methoden im Rahmen des crossmedialen Design-Prozesses selbstständig anzuwenden sowie Informationen systemisch zu recherchieren, zu strukturieren und kritisch zu reflektieren, um dadurch Kontexte in ihrer Komplexität zu durchdringen.
- medienspezifische Besonderheiten zu formulieren, zu interpretieren und kritisch zu reflektieren.
- die Schnittstellen zu anderen Medien und zu weiteren Gewerken im Arbeitsprozess zu identifizieren, diese weiterzuentwickeln sowie ggf. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch, konzeptionell, gestalterisch und durch Storytelling miteinander zu verknüpfen und dabei im Team auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren.
- die inhaltlich-konzeptionelle sowie visuell-gestalterische und erzählerische Absicht des jeweiligen crossmedialen Ansatzes zu formulieren.
- Trends und aktuelle Strömungen im Feld der crossmedialen Gestaltung zu identifizieren, zu interpretieren und darüber hinaus in eigene daraus ableitbare Fragestellungen und Entwürfe zu transferieren.
- die Entstehung des modernen Designbegriffs zu erläutern und historisch herzuleiten und die wesentlichen Strömungen und Lösungsmodelle im Bereich Gestaltung seit dem Ende des 19. Jahrhundert zu benennen und deren Hauptcharakteristika zu beschreiben.
- die wesentlichen Antagonismen und Konfliktlinien, über die im Blick auf spezifische gestalterische Aufgabenstellungen in der Geschichte des Designs gestritten worden ist, zu benennen und zu reflektieren sowie die epochalen und paradigmatischen Strömungen bzw. Positionen der letzten 150 Jahre zu benennen, zu interpretieren und kritisch zu diskutieren.
- das Feld von Gestaltung und Design in seiner sozialen und kulturellen Verflechtung mit anderen gesellschaftlichen Feldern (wie Kunst oder Wirtschaft) zu begreifen und aktuelle Tendenzen im Design vor dem Hintergrund der historischen Entwicklungen zu reflektieren.
- die Relevanz aktueller Debatten wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonialismus oder Gender-Identität für die gestalterische Arbeit zu erkennen.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

Konzipieren, Realisieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Entwerfen, Reflexion, Künstlerisches Urteilsvermögen, Wissenschaftliches Arbeiten, Künstlerische Darstellung, Prozess- und Projektmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation o. praktische / künstlerische Tätigkeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**  
nach CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Designgeschichte (S, 2. Sem., 2 SWS)
- Crossmedia Workflow (SU, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designgeschichte  
Design History

---

<b>LV-Nummer</b> 2152V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 2.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Dr. Theo Steiner

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Was heißt Design?
- Was heißt es Design zu analysieren?
- Industrialisierung und Beginn des Designs
- Industriekritik von Arts & Crafts bis zum Jugendstil
- Vormoderne in Chicago, Glasgow und Wien
- Der Deutsche Werkbund
- Internationaler Stil: Konstruktivismus, de Stijl, Bauhaus
- Avantgardekunst und Grafikdesign
- Design im Faschismus
- Styling: Design in den USA
- Die Goldenen Fünfziger in Europa
- Gute Form und die Ulmer Hochschule für Gestaltung
- Swiss Style: Der internationale typografische Stil
- Krise des Funktionalismus
- Postmodernes Design
- Die wilden 80er Das Designjahrzehnt
- Die Neue Einfachheit
- Digitale Revolution und Design

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Übungen und Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Exkursion

## Literatur

- Beat Schneider, Design Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel, Boston und Berlin 2009
- Gert Selle, Design im Alltag Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/Main 2007
- Thomas Hauffe, Schnellkurs Design. Köln 1998 (3. Auflage)
- Pina Lewandowsky, Schnellkurs Grafik-Design. Köln 2006
- Weitere Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Crossmedia Workflow

Crossmedia Workflow

---

<b>LV-Nummer</b> 2153V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 2.
---------------------------	---------------	------------------------------	---------------------------

<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
--	-------------------------------------	------------------------------

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping und Realisation crossmedialer Projekte
- Crossmedialer Prozess und Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- Unterstützende Methoden (u. a. Visual Research + Analyse, Ideenfindung, Treatment, Moodboard, Co-Creation mit AI, (Konzept-)skizzen und Visualisierungen, Storyboard, Styleframes, Animate, )
- Konkret werden, Entscheidungen treffen und begründen können
- Crossmedia Storytelling
- Cases + Insights aus der Praxis
- Selbstständiges Arbeiten (lernen) alleine oder crossfunktionales Arbeiten im Team
- (Team-)Kolloquien
- Freiraum aushalten und nutzen
- Bekannte Muster über Bord werfen und Bestehendes in Frage stellen
- Dig deep Be brave Look beyond and at the details!

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- Unterstützende Methoden (u. a. Systemische Recherche, Ideation, )
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Input-Sessions
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeeds
- Teamwork + Einzelarbeit

## Literatur

- Marco Spies, Katja Wenger: Branded Interactions. Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit, 2018
- Weitere Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Modul

## Methode 1

---

**Modulnummer**  
4100

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
3.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Betty Schimmelpfennig, Prof. Christine Bernhardt, Prof. Dr. Theo Steiner, Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz, Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching, Prof. Tom Schreiber, Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die jeweilige Methode zu definieren und ihr Potenzial zu bewerten / define the respective method and evaluate its potential
- mit der jeweiligen Methode technisch und gestalterisch zu experimentieren, um zu innovativen Ansätzen zu finden / experiment with the respective method technically and creatively in order to find innovative approaches
- die kommunikativen Aspekte der jeweiligen Methode zu beurteilen und gezielt einzusetzen / assess the communicative aspects of the respective method and use them in a targeted manner
- die jeweilige Methode medienpezifisch in der gestalterischen Praxis einzusetzen / apply the respective method in a media-specific way in creative practice
- ihr Fachwissen und ihre Kompetenzen im Bereich der jeweiligen Methode gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten einzusetzen sowie konstruktiv und sachlich Kritik zu üben / apply their specialist knowledge and skills in the field of the respective method to design and communication experts and to criticize constructively and objectively

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Realisieren, Entwerfen, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Wissenschaftliches Arbeiten, Prozess- und Projektmanagement, Künstlerische Darstellung, Künstlerisches Urteilsvermögen, Kreativitätstechniken, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Kommunikation, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

### Zusammensetzung der Modulnote

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Wahlpflichtveranstaltung/en:

- Artistic Process (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Artistic Process (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Creative Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Creative Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Technical Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Technical Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Organisation / Presentation / Publication / Exhibition (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Organisation / Presentation / Publication / Exhibition (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Artistic Process

Artistic Process

---

**LV-Nummer**

4101V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Artistic Process fördert die Auseinandersetzung mit künstlerischen Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen. Im Zentrum stehen Reflexion, Wahrnehmung, Interpretation und experimentelle Praxis.

- Entwicklung eines eigenen künstlerischen Ausdrucks
- Sensibilisierung für Bildsprache, Gestaltung und Wirkung
- Förderung kreativer Entscheidungsfindung im Arbeitsprozess
- Schulung kollaborativer Arbeitsformen und Feedbackkultur

**Themen/Inhalte der LV**

- Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen
- Reflexion, Wahrnehmung und Interpretation als kreative Grundlagen
- Experimentelle Praxis im künstlerischen Arbeitskontext
- Anwendung und Entwicklung individueller gestalterischer Strategien
- Auseinandersetzung mit künstlerischen Beispielen zur Inspiration und Analyse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu gestalterischen, inhaltlichen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit Raum für individuelles und gemeinsames Arbeiten
- Analyse und Interpretation von Beispielen aus künstlerischen Kontexten
- Präsentation und Diskussion eigener Arbeiten im Plenum
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien nach Bedarf und Projektbezug

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Artistic Process

Artistic Process

---

**LV-Nummer**

4102V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Artistic Process fördert die Auseinandersetzung mit künstlerischen Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen. Im Zentrum stehen Reflexion, Wahrnehmung, Interpretation und experimentelle Praxis.

- Entwicklung eines eigenen künstlerischen Ausdrucks
- Sensibilisierung für Bildsprache, Gestaltung und Wirkung
- Förderung kreativer Entscheidungsfindung im Arbeitsprozess
- Schulung kollaborativer Arbeitsformen und Feedbackkultur

**Themen/Inhalte der LV**

- Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen
- Reflexion, Wahrnehmung und Interpretation als kreative Grundlagen
- Experimentelle Praxis im künstlerischen Arbeitskontext
- Anwendung und Entwicklung individueller gestalterischer Strategien
- Auseinandersetzung mit künstlerischen Beispielen zur Inspiration und Analyse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu gestalterischen, inhaltlichen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit Raum für individuelles und gemeinsames Arbeiten
- Analyse und Interpretation von Beispielen aus künstlerischen Kontexten
- Präsentation und Diskussion eigener Arbeiten im Plenum
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien nach Bedarf und Projektbezug

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Skills

Creative Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4111V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Creative Skills vermittelt grundlegende kreative Kompetenzen an der Schnittstelle von künstlerischem Ausdruck und gestalterischer Methodik. Die Studierenden lernen, kreative Werkzeuge, Mittel und Denkweisen gezielt einzusetzen, um gestalterische Herausforderungen medienübergreifend zu lösen. Im Fokus steht die bewusste Verbindung von Kreativität, Experiment und gestalterischer Umsetzung als Fundament für professionelles Arbeiten.

- Entwicklung eines reflektierten kreativen Handlungsrepertoires
- Förderung von Innovationsfähigkeit und gestalterischer Experimentierfreude
- Stärkung des Verständnisses für kreative Prozesse und praktische Anwendungen
- Befähigung zur eigenständigen Entwicklung und Umsetzung kreativer Konzepte durch gestalterische Fähigkeiten
- Förderung der Zusammenarbeit und des konstruktiven Feedbacks im kreativen Prozess

## Themen/Inhalte der LV

- Grundlagen kreativer Denk- und Arbeitsweisen mit konkreten gestalterischen Techniken
- Nutzung und Kombination verschiedener kreativer Ausdrucksmittel
- Medienübergreifende Anwendung kreativer Mittel und Techniken
- Experimentelles Arbeiten und spielerische Herangehensweisen
- Entwicklung individueller kreativer Strategien und Handschriften
- Reflexion über kreative Prozesse, Entscheidungen und Wirkungen
- Praxisnahe Übungen zur Verknüpfung von Kreativität und gestalterischer Umsetzung

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu kreativen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individuellem und kollaborativem Arbeiten
- Analyse und Diskussion kreativer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener kreativer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Skills

Creative Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4112V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Creative Skills vermittelt grundlegende kreative Kompetenzen an der Schnittstelle von künstlerischem Ausdruck und gestalterischer Methodik. Die Studierenden lernen, kreative Werkzeuge, Mittel und Denkweisen gezielt einzusetzen, um gestalterische Herausforderungen medienübergreifend zu lösen. Im Fokus steht die bewusste Verbindung von Kreativität, Experiment und gestalterischer Umsetzung als Fundament für professionelles Arbeiten.

- Entwicklung eines reflektierten kreativen Handlungsrepertoires
- Förderung von Innovationsfähigkeit und gestalterischer Experimentierfreude
- Stärkung des Verständnisses für kreative Prozesse und praktische Anwendungen
- Befähigung zur eigenständigen Entwicklung und Umsetzung kreativer Konzepte durch gestalterische Fähigkeiten
- Förderung der Zusammenarbeit und des konstruktiven Feedbacks im kreativen Prozess

## Themen/Inhalte der LV

- Grundlagen kreativer Denk- und Arbeitsweisen mit konkreten gestalterischen Techniken
- Nutzung und Kombination verschiedener kreativer Ausdrucksmittel
- Medienübergreifende Anwendung kreativer Mittel und Techniken
- Experimentelles Arbeiten und spielerische Herangehensweisen
- Entwicklung individueller kreativer Strategien und Handschriften
- Reflexion über kreative Prozesse, Entscheidungen und Wirkungen
- Praxisnahe Übungen zur Verknüpfung von Kreativität und gestalterischer Umsetzung

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu kreativen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individuellem und kollaborativem Arbeiten
- Analyse und Diskussion kreativer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener kreativer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technical Skills

Technical Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4121V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Technical Skills vermittelt grundlegende technische Kompetenzen an der Schnittstelle von Kreativität und Technologie. Die Studierenden erlernen den reflektierten Umgang mit Werkzeugen, Geräten und Software, um kreative Ideen medienübergreifend technisch umzusetzen. Im Fokus steht die Verbindung von gestalterischem Anspruch und technischer Realisierbarkeit, um innovative und qualitativ hochwertige Kommunikationsprodukte zu schaffen.

- Entwicklung technischer Kompetenzen zur kreativen Medienproduktion
- Verständnis der Wechselwirkungen zwischen gestalterischen Konzepten und technischen Möglichkeiten
- Förderung eines prozessorientierten, interdisziplinären Arbeitsstils
- Befähigung zur eigenständigen Umsetzung technischer Herausforderungen in Designprojekten
- Stärkung der Problemlösungskompetenz an der Schnittstelle von Technik und Kreativität

## Themen/Inhalte der LV

- Technisch-kreative Arbeitsprozesse im Kommunikationsdesign und Medienproduktion sowohl bei Hard- als auch Software.
- Nutzung und Integration analoger und digitaler Technologien zur Umsetzung kreativer Konzepte
- Medienübergreifende Produktionsworkflows und technische Abläufe
- Technische Grundlagen zu Bild, Ton, Bewegung und Interaktivität im kreativen Kontext
- Herausforderungen und Lösungsstrategien an der Schnittstelle von Technik und Gestaltung
- Qualitätsmanagement und mediengerechte Ausgabeformate
- Praxisorientierte Übungen zur Verknüpfung von technischem Know-how und künstlerischem Ausdruck

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu technisch-kreativen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individueller und kollaborativer Arbeit
- Analyse und Diskussion technischer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener technischer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz aktueller analoger und digitaler Technologien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technical Skills

Technical Skills

---

**LV-Nummer**

4122V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Technical Skills vermittelt grundlegende technische Kompetenzen an der Schnittstelle von Kreativität und Technologie. Die Studierenden erlernen den reflektierten Umgang mit Werkzeugen, Geräten und Software, um kreative Ideen medienübergreifend technisch umzusetzen. Im Fokus steht die Verbindung von gestalterischem Anspruch und technischer Realisierbarkeit, um innovative und qualitativ hochwertige Kommunikationsprodukte zu schaffen.

- Entwicklung technischer Kompetenzen zur kreativen Medienproduktion
- Verständnis der Wechselwirkungen zwischen gestalterischen Konzepten und technischen Möglichkeiten
- Förderung eines prozessorientierten, interdisziplinären Arbeitsstils
- Befähigung zur eigenständigen Umsetzung technischer Herausforderungen in Designprojekten
- Stärkung der Problemlösungskompetenz an der Schnittstelle von Technik und Kreativität

**Themen/Inhalte der LV**

- Technisch-kreative Arbeitsprozesse im Kommunikationsdesign und Medienproduktion sowohl bei Hard- als auch Software.
- Nutzung und Integration analoger und digitaler Technologien zur Umsetzung kreativer Konzepte
- Medienübergreifende Produktionsworkflows und technische Abläufe
- Technische Grundlagen zu Bild, Ton, Bewegung und Interaktivität im kreativen Kontext
- Herausforderungen und Lösungsstrategien an der Schnittstelle von Technik und Gestaltung
- Qualitätsmanagement und mediengerechte Ausgabeformate
- Praxisorientierte Übungen zur Verknüpfung von technischem Know-how und künstlerischem Ausdruck

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu technisch-kreativen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individueller und kollaborativer Arbeit
- Analyse und Diskussion technischer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener technischer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz aktueller analoger und digitaler Technologien entsprechend Projektanforderungen

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

---

<b>LV-Nummer</b> 4131V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition vermittelt zentrale Kompetenzen zur Konzeption, Planung, Gestaltung und Umsetzung von Veröffentlichungs- und Vermittlungsformaten in der visuellen Kommunikation. Die Studierenden lernen, eigene gestalterische Arbeiten zielgerichtet und medienübergreifend zu produzieren und öffentlich sichtbar zu machen in Form von Printprodukten, digitalen Anwendungen, Film- und Medienproduktionen, Ausstellungen oder interaktiven Präsentationen. Dabei stehen sowohl kreative als auch organisatorische und produktionstechnische Prozesse im Fokus.

- Vermittlung von Strategien zur medialen, räumlichen und digitalen Präsentation gestalterischer Arbeiten
- Aufbau organisatorischer und produktionstechnischer Kompetenz in verschiedenen Medienkontexten
- Entwicklung von Konzeptions-, Planungs- und Umsetzungsfähigkeit für komplexe Gestaltungsprojekte
- Schulung im Umgang mit Öffentlichkeit, Zielgruppen, Raum und Medium
- Förderung selbstständiger und kollaborativer Arbeitsformen im Produktionsprozess

## Themen/Inhalte der LV

- Konzeption und Umsetzung von Präsentations- und Veröffentlichungsformaten (analog, digital, interaktiv, räumlich)
- Organisation und Durchführung medienübergreifender Produktionen (z.B. Print, Film, Animation, Fotografie, Audio, digitale Medien)
- Planung von Gestaltungsprojekten unter Berücksichtigung von Zeit, Ressourcen, Technik und Teamarbeit
- Entwicklung und Gestaltung von Publikationen (z.B. Magazine, Kataloge, Websites, Videoformate)
- Ausstellungsgestaltung, Szenografie, Raumdramaturgie und digitale Inszenierung
- Umgang mit Produktionsmitteln, Medienformaten, Ausgabeprozessen und Präsentationskanälen
- Zielgruppenanalyse, Vermittlungsstrategien und öffentliche Wirkung
- Dokumentation, Archivierung und Reflexion eigener Projektprozesse

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu organisatorischen, medialen und kuratorischen Fragestellungen
- Praxisorientierte Übungen und Projektarbeit
- Analyse und Diskussion von Beispielen aus Medienproduktion, Gestaltung, Ausstellung und Publikation
- Entwicklung und Präsentation eigener Konzepte und Produktionen
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger, digitaler und interaktiver Medien je nach Projektrahmen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

---

**LV-Nummer**

4132V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition vermittelt zentrale Kompetenzen zur Konzeption, Planung, Gestaltung und Umsetzung von Veröffentlichungs- und Vermittlungsformaten in der visuellen Kommunikation. Die Studierenden lernen, eigene gestalterische Arbeiten zielgerichtet und medienübergreifend zu produzieren und öffentlich sichtbar zu machen in Form von Printprodukten, digitalen Anwendungen, Film- und Medienproduktionen, Ausstellungen oder interaktiven Präsentationen. Dabei stehen sowohl kreative als auch organisatorische und produktionstechnische Prozesse im Fokus.

- Vermittlung von Strategien zur medialen, räumlichen und digitalen Präsentation gestalterischer Arbeiten
- Aufbau organisatorischer und produktionstechnischer Kompetenz in verschiedenen Medienkontexten
- Entwicklung von Konzeptions-, Planungs- und Umsetzungsfähigkeit für komplexe Gestaltungsprojekte
- Schulung im Umgang mit Öffentlichkeit, Zielgruppen, Raum und Medium
- Förderung selbstständiger und kollaborativer Arbeitsformen im Produktionsprozess

**Themen/Inhalte der LV**

- Konzeption und Umsetzung von Präsentations- und Veröffentlichungsformaten (analog, digital, interaktiv, räumlich)
- Organisation und Durchführung medienübergreifender Produktionen (z.B. Print, Film, Animation, Fotografie, Audio, digitale Medien)
- Planung von Gestaltungsprojekten unter Berücksichtigung von Zeit, Ressourcen, Technik und Teamarbeit
- Entwicklung und Gestaltung von Publikationen (z.B. Magazine, Kataloge, Websites, Videoformate)
- Ausstellungsgestaltung, Szenografie, Raumdramaturgie und digitale Inszenierung
- Umgang mit Produktionsmitteln, Medienformaten, Ausgabeprozessen und Präsentationskanälen
- Zielgruppenanalyse, Vermittlungsstrategien und öffentliche Wirkung
- Dokumentation, Archivierung und Reflexion eigener Projektprozesse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu organisatorischen, medialen und kuratorischen Fragestellungen
- Praxisorientierte Übungen und Projektarbeit
- Analyse und Diskussion von Beispielen aus Medienproduktion, Gestaltung, Ausstellung und Publikation
- Entwicklung und Präsentation eigener Konzepte und Produktionen
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger, digitaler und interaktiver Medien je nach Projektrahmen

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Modul

## Projektmanagement + Team Skills

---

**Modulnummer**  
7200

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
3.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Betty Schimmelpfennig, Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die wesentlichen Terminologien, Definitionen, Prozesse sowie Grundlagen von Projektmanagement und Team Skills in aktuellen KD-Projekt-Settings zu benennen, zu beschreiben, zu diskutieren und auf eigene Projekte anzuwenden.
- im Team zu kommunizieren, gemeinschaftlich Entscheidungen zu treffen, Aufgaben zu lösen und diese gemeinsam zu präsentieren.
- Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkolleg:innen, realen Projektpartner:innen oder Auftraggeber:innen zu entwickeln.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Prozess- und Projektmanagement, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Projektmanagement (SU, 3. Sem., 2 SWS)
- Team Skills (SU, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projektmanagement  
Project Management

---

**LV-Nummer**  
7202V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Grundlagen und Begriffe des Projektmanagements
- Beteiligte, Rollen und Erwartungen/Interessen im Projekt
- Die Organisation eines Projekts
- Projektauftrag und -ziele festlegen (u. a. Treatment, Creative Brief, )
- Projekte erfolgreich starten
- Planung und Strukturierung von Projekten (u. a. Zeit, Ressourcen, Kosten, )
- Ausführung, Überwachung und Steuerung
- Änderungen integrieren
- Kommunikation und Konflikte im Projektmanagement
- Projekte sicher abschließen
- Alternative Ansätze zum klassischen Projektmanagement (u. a. Agiles Projektmanagement, )

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Input-Sessions
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Dokumentationen
- Präsentationen

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Team Skills

Team Skills

---

**LV-Nummer**

7203V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

3.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Was macht ein gutes Projektteam aus?
- (Projekt-)teams zusammenstellen, entwickeln und führen
- Faktoren für erfolgreiche Teamarbeit
- Kommunikation und Feedbackprozesse im Team
- Gruppendynamik
- Umgang mit Konflikten (Konfliktmanagement)
- Führung in Gruppen und Teams

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Input-Sessions
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Dokumentationen
- Präsentationen

**Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

**Anmerkungen**

# Modul

## Theorie 1

---

**Modulnummer**  
5100

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
4.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Zusammengesetzte Modulprüfung

**Modulverwendbarkeit**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

**Modulverantwortliche(r)**  
Prof. Dr. Theo Steiner, Prof. Christine Bernhardt

**Verpflichtende Voraussetzungen**

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

**Empfohlene Voraussetzungen**  
keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Designtheorie und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Designgesellschaft und Medien-gesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- die Ergebnisse dieser Reflexion sowohl hinsichtlich des eigenen gesellschaftlichen Engagements als auch der kritischen Verortung der eigenen künstlerisch-gestalterischen Praxis fruchtbar zu machen;
- exemplarische Fallbeispiele aus dem Bereich Visuelle Kulturen (Bilderwelten, Fotografie oder Film) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- exemplarische Beispiele aus der Kulturtheorie (apropos Hochkultur, Populärkultur, Subkulturen) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- exemplarische Beispiele der aktuellen oder historischen kulturellen Praxis aus Bereichen wie Sachkultur, Kon-sumkultur oder Sexualkultur zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart (wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonia-lismus, Gender-Identität, Klassismus) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Reflexion, Konzipieren, Künstlerisches Urteilsvermögen, Wissenschaftliches Arbeiten, Selbstreflexion und verantwor-tungsvolles Handeln

### Zusammensetzung der Modulnote

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

Die Lehr- und Lernziele dieses Moduls beziehen sich auf das Feld der Gestaltung im Hinblick auf seine theoretischen Grundlagen, gesellschaftlichen Verflechtungen und diskursiven Implikationen.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Wahlpflichtveranstaltung/en:

- Communication and Media (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Communication and Media (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Art, Design, and Culture (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Art, Design, and Culture (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Masterclasses and Festivals (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Masterclasses and Festivals (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Reference Disciplines (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Reference Disciplines (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Communication and Media  
Communication and Media

---

<b>LV-Nummer</b> 5101V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehr- und Lernziele von "Communication and Media" beziehen sich auf das Feld der Gestaltung im Hinblick auf seine theoretischen Grundlagen, gesellschaftlichen Verflechtungen und diskursiven Implikationen. Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Kommunikations- und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Informations- und Mediengesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Visuelle Kulturen
- Netzkultur
- Interaktivität und partizipative Kultur
- Gender Data Gap
- Plattformisierung
- Künstliche Intelligenz
- Big Data
- Gamification
- Shitstorms, Cyberbullying und digitale Gefolgschaft
- Always on: Ständige Erreichbarkeit und digitale Beschleunigung
- Selfies, Filter und das idealisierte Vorbild

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Communication and Media  
Communication and Media

---

<b>LV-Nummer</b> 5102V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehr- und Lernziele von "Communication and Media" beziehen sich auf das Feld der Gestaltung im Hinblick auf seine theoretischen Grundlagen, gesellschaftlichen Verflechtungen und diskursiven Implikationen. Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Kommunikations- und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Informations- und Mediengesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Visuelle Kulturen
- Netzkultur
- Interaktivität und partizipative Kultur
- Gender Data Gap
- Plattformisierung
- Künstliche Intelligenz
- Big Data
- Gamification
- Shitstorms, Cyberbullying und digitale Gefolgschaft
- Always on: Ständige Erreichbarkeit und digitale Beschleunigung
- Selfies, Filter und das idealisierte Vorbild

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Art, Design, and Culture

Art, Design, and Culture

---

**LV-Nummer**

5111V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, aktuelle Tendenzen in den Feldern Kunst, Design und Kultur im Allgemeinen zu identifizieren und kritisch zu reflektieren. Insbesondere können sie solche Tendenzen hinsichtlich der relevanten Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart kontextualisieren. Dazu gehören Aspekte wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonialismus, Gender-Identität oder Klassismus. Diese Lehrveranstaltung dient der Entwicklung der eigenen Diskursfähigkeit sowie der persönlichen und fachspezifischen Positionierung hinsichtlich der relevanten Debatten und Konflikte.

**Themen/Inhalte der LV**

- Konsumkultur
- Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Kulturen des Reparierens
- Sexualkultur
- Bilder, die Geschichte schrieben
- Jugendkultur und Protestformen
- Postkoloniale Theorie und Kritik
- Feminismen und die Genderfrage
- Handwerk und Maschinenkunst
- Populärkultur und kulturelle Aneignung
- Kreativität in Kunst und Design
- Upgradekultur und Selbstoptimierung
- Futuring oder Staying with the Trouble?

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Art, Design, and Culture

Art, Design, and Culture

---

**LV-Nummer**

5112V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, aktuelle Tendenzen in den Feldern Kunst, Design und Kultur im Allgemeinen zu identifizieren und kritisch zu reflektieren. Insbesondere können sie solche Tendenzen hinsichtlich der relevanten Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart kontextualisieren. Dazu gehören Aspekte wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonialismus, Gender-Identität oder Klassismus. Diese Lehrveranstaltung dient der Entwicklung der eigenen Diskursfähigkeit sowie der persönlichen und fachspezifischen Positionierung hinsichtlich der relevanten Debatten und Konflikte.

**Themen/Inhalte der LV**

- Konsumkultur
- Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Kulturen des Reparierens
- Sexualkultur
- Bilder, die Geschichte schrieben
- Jugendkultur und Protestformen
- Postkoloniale Theorie und Kritik
- Feminismen und die Genderfrage
- Handwerk und Maschinenkunst
- Populärkultur und kulturelle Aneignung
- Kreativität in Kunst und Design
- Upgradekultur und Selbstoptimierung
- Futuring oder Staying with the Trouble?

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Masterclasses and Festivals

Masterclasses and Festivals

---

<b>LV-Nummer</b> 5121V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden vertraut mit aktuellen Tendenzen und Präsentationsformen in den Feldern Kunst, Design und Kultur. Aus den Bereichen Grafikdesign & Typografie, Bewegtbild, Interactive Design sowie Crossmedia Design besuchen sie zeitgemäße Events und erarbeiten sich die dort präsentierten Inhalte. Beispiele dafür wären etwa ADC Talent Award; Ars Electronica (Linz); Lichter Filmfest Frankfurt International; OFFF Barcelona.

In Masterclasses wiederum erhalten die Studierenden die Möglichkeit im direkten Kontakt mit Expert:innen die Methodiken und Konzepte hinter herausragenden Leuchtturmprojekten zu studieren und für ihre eigene Praxis fruchtbar zu machen. Diese Lehrveranstaltung dient der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Entwicklungen und fördert im direkten Austausch mit externen Fachleuten die persönliche und fachspezifische Positionierung der Studierenden.

## Themen/Inhalte der LV

- Aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Kultur: Untersuchung und Diskussion von neuesten Strömungen und Entwicklungen in den Bereichen Grafikdesign, Typografie, Bewegtbild, Interactive Design und Crossmedia Design.
- Besuch von zeitgemäßen Events: Teilnahme an relevanten Festivals, Ausstellungen und Konferenzen, um die dort präsentierten Inhalte und Formate zu analysieren und zu reflektieren.
- Masterclasses mit Expert:innen: Vertiefte Auseinandersetzung mit Methodiken und Konzepten herausragender Projekte durch Workshops und Vorträge von Fachleuten.
- Präsentationsformen: Analyse verschiedener Präsentationsstile und -techniken, die in der zeitgenössischen Kunst- und Designszene Anwendung finden.
- Interdisziplinärer Austausch: Förderung der Interaktion und des Austauschs zwischen Studierenden und externen Expert:innen, um unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen kennenzulernen.
- Entwicklung einer persönlichen Positionierung: Unterstützung der Studierenden bei der Identifikation und Formulierung ihrer eigenen künstlerischen und gestalterischen Standpunkte im Kontext aktueller Entwicklungen.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht und Exkursionen: Kombination aus theoretischen Einheiten und praktischen Besuchen von Festivals und Veranstaltungen.
- Workshops und Masterclasses: Interaktive Formate, in denen Studierende direkt mit Expert:innen arbeiten und deren Erfahrungen und Fachwissen nutzen können.
- Gruppenarbeiten und Diskussionen: Förderung des gemeinsamen Lernens durch Austausch und Analyse in Kleingruppen und im Plenum.
- Präsentationen von Studierenden: Reflexion der eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse aus den besuchten Events und Masterclasses.
- Einsatz digitaler Medien: Nutzung von Online-Plattformen zur Dokumentation und Präsentation der gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen.
- Feedbackrunden: Regelmäßige Rückmeldungen durch Lehrende und Expert:innen zur Unterstützung der individuellen Entwicklung und Positionierung.
- Dokumentation von Events: Erstellung von Berichten oder Portfolios, die die Erlebnisse und Erkenntnisse aus den Veranstaltungen festhalten und reflektieren.

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Masterclasses and Festivals

Masterclasses and Festivals

---

**LV-Nummer**

5122V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden vertraut mit aktuellen Tendenzen und Präsentationsformen in den Feldern Kunst, Design und Kultur. Aus den Bereichen Grafikdesign & Typografie, Bewegtbild, Interactive Design sowie Crossmedia Design besuchen sie zeitgemäße Events und erarbeiten sich die dort präsentierten Inhalte. Beispiele dafür wären etwa ADC Talent Award; Ars Electronica (Linz); Lichter Filmfest Frankfurt International; OFFF Barcelona.

In Masterclasses wiederum erhalten die Studierenden die Möglichkeit im direkten Kontakt mit Expert:innen die Methodiken und Konzepte hinter herausragenden Leuchtturmprojekten zu studieren und für ihre eigene Praxis fruchtbar zu machen. Diese Lehrveranstaltung dient der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Entwicklungen und fördert im direkten Austausch mit externen Fachleuten die persönliche und fachspezifische Positionierung der Studierenden.

**Themen/Inhalte der LV**

- Aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Kultur: Untersuchung und Diskussion von neuesten Strömungen und Entwicklungen in den Bereichen Grafikdesign, Typografie, Bewegtbild, Interactive Design und Crossmedia Design.
- Besuch von zeitgemäßen Events: Teilnahme an relevanten Festivals, Ausstellungen und Konferenzen, um die dort präsentierten Inhalte und Formate zu analysieren und zu reflektieren.
- Masterclasses mit Expert:innen: Vertiefte Auseinandersetzung mit Methodiken und Konzepten herausragender Projekte durch Workshops und Vorträge von Fachleuten.
- Präsentationsformen: Analyse verschiedener Präsentationsstile und -techniken, die in der zeitgenössischen Kunst- und Designszene Anwendung finden.
- Interdisziplinärer Austausch: Förderung der Interaktion und des Austauschs zwischen Studierenden und externen Expert:innen, um unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen kennenzulernen.
- Entwicklung einer persönlichen Positionierung: Unterstützung der Studierenden bei der Identifikation und Formulierung ihrer eigenen künstlerischen und gestalterischen Standpunkte im Kontext aktueller Entwicklungen.

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht und Exkursionen: Kombination aus theoretischen Einheiten und praktischen Besuchen von Festivals und Veranstaltungen.
- Workshops und Masterclasses: Interaktive Formate, in denen Studierende direkt mit Expert:innen arbeiten und deren Erfahrungen und Fachwissen nutzen können.
- Gruppenarbeiten und Diskussionen: Förderung des gemeinsamen Lernens durch Austausch und Analyse in Kleingruppen und im Plenum.
- Präsentationen von Studierenden: Reflexion der eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse aus den besuchten Events und Masterclasses.
- Einsatz digitaler Medien: Nutzung von Online-Plattformen zur Dokumentation und Präsentation der gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen.
- Feedbackrunden: Regelmäßige Rückmeldungen durch Lehrende und Expert:innen zur Unterstützung der individuellen Entwicklung und Positionierung.
- Dokumentation von Events: Erstellung von Berichten oder Portfolios, die die Erlebnisse und Erkenntnisse aus den Veranstaltungen festhalten und reflektieren.

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Reference Disciplines

Reference Disciplines

---

**LV-Nummer**

5131V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Die Lehrveranstaltung Reference Disciplines vermittelt den Studierenden grundlegende Erkenntnisse und Methoden aus verschiedenen Disziplinen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind. Die Studierenden lernen, interdisziplinäre Perspektiven zu nutzen, um ihre gestalterischen Arbeiten zu bereichern und zu kontextualisieren. Ziel ist es, ein vertieftes Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Kommunikationsdesign und angrenzenden Wissenschaften zu entwickeln.

- Förderung des interdisziplinären Denkens und Handelns
- Stärkung der Analyse- und Reflexionsfähigkeit in Bezug auf verschiedene Fachdisziplinen
- Entwicklung eines breiten Wissensfundaments zur Anwendung in gestalterischen Kontexten
- Vermittlung praktischer Methoden zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse im Kommunikationsdesign
- Förderung der Fähigkeit, theoretische Inhalte in kreative Prozesse zu integrieren

**Themen/Inhalte der LV**

- Einführung in relevante Disziplinen wie Psychologie, Soziologie, Jura und Wirtschaftswissenschaften
- Analyse von Theorien und Modellen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind - wie z.B. Motivationspsychologie oder Modelle der sozialen Schichten, Urheberrecht, Verwertungs- und Nutzungsrechte
- Diskussion von Fallbeispielen, die interdisziplinäre Ansätze verdeutlichen
- Anwendung von Erkenntnissen aus den Bezugswissenschaften auf konkrete gestalterische Herausforderungen - wie z.B. Gründungskompetenz
- Reflexion über die Rolle von Kommunikation in verschiedenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontexten
- Entwicklung von Strategien zur Integration wissenschaftlicher Erkenntnisse in kreative Prozesse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in Form von Seminaren und interaktiven Workshops
- Input-Sessions zu relevanten Theorien und deren praktischen Anwendungen
- Gruppenarbeiten zur Analyse interdisziplinärer Fallstudien
- Praktische Übungen zur Anwendung theoretischer Erkenntnisse in konkreten Projekten
- Diskussion und Reflexion der Ergebnisse im Plenum
- Einsatz digitaler Medien und Plattformen zur Unterstützung des interaktiven Lernens
- Gastvorträge von Expert:innen aus den verschiedenen Bezugswissenschaften zur Bereicherung des Lernprozesses

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Reference Disciplines

Reference Disciplines

---

**LV-Nummer**  
5132V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Fachsemester**  
4., 7.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehrveranstaltung Reference Disciplines vermittelt den Studierenden grundlegende Erkenntnisse und Methoden aus verschiedenen Disziplinen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind. Die Studierenden lernen, interdisziplinäre Perspektiven zu nutzen, um ihre gestalterischen Arbeiten zu bereichern und zu kontextualisieren. Ziel ist es, ein vertieftes Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Kommunikationsdesign und angrenzenden Wissenschaften zu entwickeln.

- Förderung des interdisziplinären Denkens und Handelns
- Stärkung der Analyse- und Reflexionsfähigkeit in Bezug auf verschiedene Fachdisziplinen
- Entwicklung eines breiten Wissensfundaments zur Anwendung in gestalterischen Kontexten
- Vermittlung praktischer Methoden zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse im Kommunikationsdesign
- Förderung der Fähigkeit, theoretische Inhalte in kreative Prozesse zu integrieren

## Themen/Inhalte der LV

- Einführung in relevante Disziplinen wie Psychologie, Soziologie, Jura und Wirtschaftswissenschaften
- Analyse von Theorien und Modellen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind - wie z.B. Motivationspsychologie oder Modelle der sozialen Schichten, Urheberrecht, Verwertungs- und Nutzungsrechte
- Diskussion von Fallbeispielen, die interdisziplinäre Ansätze verdeutlichen
- Anwendung von Erkenntnissen aus den Bezugswissenschaften auf konkrete gestalterische Herausforderungen - wie z.B. Gründungskompetenz
- Reflexion über die Rolle von Kommunikation in verschiedenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontexten
- Entwicklung von Strategien zur Integration wissenschaftlicher Erkenntnisse in kreative Prozesse

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in Form von Seminaren und interaktiven Workshops
- Input-Sessions zu relevanten Theorien und deren praktischen Anwendungen
- Gruppenarbeiten zur Analyse interdisziplinärer Fallstudien
- Praktische Übungen zur Anwendung theoretischer Erkenntnisse in konkreten Projekten
- Diskussion und Reflexion der Ergebnisse im Plenum
- Einsatz digitaler Medien und Plattformen zur Unterstützung des interaktiven Lernens
- Gastvorträge von Expert:innen aus den verschiedenen Bezugswissenschaften zur Bereicherung des Lernprozesses

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Modul

## Intercultural Competencies

---

**Modulnummer**

7100

**Kürzel****Modulverbindlichkeit**

Pflicht

**Leistungspunkte**

6 CP

**Dauer**

1 Semester

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Englisch; Deutsch

**Fachsemester**

4.(empfohlen)

**Prüfungsart**

Zusammengesetzte Modulprüfung

**Modulverwendbarkeit**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Hinweise für Curriculum**

In der Lehrveranstaltung Design English besteht Anwesenheitspflicht an mindestens 75 % der Veranstaltungen.

**Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung****Modulverantwortliche(r)**

Prof. Christine Bernhardt, Louise Klein, Simone Marx, MA Marina Zvetina

**Verpflichtende Voraussetzungen**

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

## **Ziele des Moduls**

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- kulturbedingte Unterschiede im Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Handeln und Urteilen bei sich selbst und bei anderen zu erläutern, diese vor dem Hintergrund des eigenen und fremden kulturellen Orientierungssystem zu analysieren, wertschätzend zu tolerieren sowie das eigene Verhalten selbstkritisch zu reflektieren. / to explain culture-related differences in perception, thinking, feeling, acting and judging in oneself and in others, to analyze them against the background of one's own and others' cultural orientation systems, to tolerate them with appreciation, and to reflect self-critically on one's own behavior.
- interkulturelle Missverständnisse und Konflikte zu erkennen und dem Kontext angemessen und mit kultureller Sensibilität zu reagieren. / recognize intercultural misunderstandings and conflicts and respond appropriately to the context and with cultural sensitivity.
- in multikulturellen Teams souverän zu agieren und zu kommunizieren, an gemeinsamen Aufgaben und Fragestellungen mitzuarbeiten und diese gemeinsam weiter zu entwickeln. / to act and communicate confidently in multicultural teams, to collaborate on common tasks and issues and to develop them further together.
- Methoden der Gesprächsführung und Konfliktlösung in berufsbezogenen Situationen zur Anwendung bringen und dadurch Kommunikationsprozesse in beruflichen Situationen effektiv zu gestalten. / methods of conversation and conflict resolution to apply them in job-related situations and thereby effectively design communication processes in professional situations.
- in der englischen Sprache zu einer großen Bandbreite von Themen aus dem Designgebiet klare und detaillierte Beschreibungen und Darstellungen geben, Ideen ausführen und durch untergeordnete Punkte und relevante Beispiele abstützen, den eigenen Standpunkt erklären in Wort und Schrift. / In English, give clear, detailed descriptions and presentations on a wide range of design-related subjects, expanding and supporting ideas with subsidiary points and relevant examples, explain a viewpoint in speaking and writing.
- die englische Sprache zu gebrauchen, um flüssig, spontan, korrekt mit guter Beherrschung der Grammatik und wirkungsvoll über ein breites Spektrum von Themen aus dem Designgebiet zu sprechen und schreiben. / Can use English fluently, spontaneously, and effectively, with good grammatical control on a range of design topics in speaking and writing.

## **Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

Kommunikation, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Selbstmanagement, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

## **Zusammensetzung der Modulnote**

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

## **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen/Hinweise**

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus dem CCC: Intercultural Communication (3 CP) (SU, 4. Sem., 2 SWS)
- Design English (SU, 4. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus dem CCC: Intercultural Communication (3 CP)

Selection from the CCC: Intercultural Communication (3 CP)

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 4.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Louise Klein, Simone Marx, MA Marina Zvetina

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Interkulturelle Kompetenz, Interkulturalität, Multikulturalität und Hybridität
- Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Reflexion persönlicher kultureller Normen, Werte und Einstellungen
- Analyse von Denk-, Verhaltens- und Kommunikationsmustern anderer Kulturen
- Kritische Bewertung theoretischer Modelle zu kulturellen Unterschieden
- Strategien zur Bewältigung von Problemen in der interkulturellen Kommunikation
- Interkulturelle Kompetenz im beruflichen Kontext

/

- Intercultural competence, interculturality, multiculturalism and hybridity
- Self-perception and perception of others
- Reflection on personal cultural norms, values and attitudes
- Analysis of patterns of thinking, behavior and communication of other cultures
- Critical evaluation of theoretical models of cultural differences
- Strategies for overcoming problems in intercultural communication.
- Intercultural competence in a professional context

## Didaktische Methoden und Medienformen

Aufeinander aufbauende Kompaktworkshops im Competence und Career-Center der Hochschule RheinMain

/

Successive compact workshops at the Competence and Career Center of RheinMain University of Applied Sciences

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

References and additional information will be provided at the beginning of the semester or course.

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Je nach Auswahl [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Design English  
Design English

---

<b>LV-Nummer</b> 7101V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 4.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Louise Klein, Simone Marx, MA Marina Zvetina

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Themen aus dem Designgebiet z.B. Typografie, Fotografie, Corporate Identity, Film, usw.
  - Design, Designtrends sowie die Vor- und Nachteile verschiedener Alternativen
- /
- design-related subjects e.g. typography, photography, corporate identity, film, etc.
  - design, design-related trends as well as the advantages and disadvantages of various options.

## Didaktische Methoden und Medienformen

Die Lehrveranstaltung wird vom Sprachenzentrum der Hochschule RheinMain durchgeführt

- Schreibübungen
- Gezielte Schulung englischsprachiger Diskussionen

/  
The course is conducted by the Language Center of RheinMain University of Applied Sciences.

- Writing exercises
- Targeted training of English-language discussions.

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/  
References and additional information will be provided at the beginning of the semester or course.

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Fremdsprachenprüfung [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Modul

## Berufspraktische Tätigkeit

---

<b>Modulnummer</b> 6000	<b>Kürzel</b> BPT	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 30 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 5.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- durch berufspraktische Erfahrungen Lehr- und Studieninhalte im Studiengang Bachelor-Kommunikationsdesign kritisch zu reflektieren.
- sich im angestrebten Berufsfeld und bei der weiteren Studienplanung zu orientieren.
- sich studienbegleitend mit spezialisierten Arbeitswelten und Arbeitsweisen auseinanderzusetzen.
- persönliche Kontakte zu angestrebten Branchen, Berufsfeldern und Unternehmen aufzubauen.
- die persönlichen Arbeitsmarktchancen durch ein um Praxisbezüge erweitertes Studium zu verbessern.
- sich in internationalen Arbeitswelten zu orientieren und Fremdsprachen berufsbezogen anzuwenden.
- kreative Lösungen argumentativ gegenüber Design- und Kommunikationsfachleuten sowie innerhalb interdisziplinärer Teams zu vertreten und gemeinsam weiterzuentwickeln.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Reflexion, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Entwerfen, Künstlerisches Urteilsvermögen, Prozess- und Projektmanagement, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Kommunikation, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Studienleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung u. Präsentation

**Modulbewertung:** Mit Erfolg Teilgenommen

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

900, davon 10.5 Präsenz (1 SWS) 889.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

Im Modul Berufspraktische Tätigkeit entwickeln die Studierenden ein kritisches Verständnis für fachliche Besonderheiten in berufspraktischen Erfahrungsfeldern. In professionellen Kommunikations- und Gestaltungs-Projekten lernen und erproben sie sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte. In Teamarbeit entwickeln sie Einfühlungsvermögen im Umgang mit TeamkollegInnen, *realen ProjektpartnerInnen* und Auftraggeber\*Innen sowie ihre Fähigkeiten zur Lösung komplexer Aufgaben. Die Studierenden kultivieren einen hohen professionellen Qualitätsanspruch und sind in der Lage, ihr persönliches berufliches Denken und Handeln nicht nur mit theoretischem und methodischem Wissen, sondern mit berufspraktisch erweitertem Erfahrungsschatz zu begründen und kritisch zu reflektieren.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit (S, 5. Sem., 1 SWS)
- Berufspraktische Tätigkeit (27 CP) (P, 5. Sem., 0 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit  
Internship seminar

---

<b>LV-Nummer</b> 6002V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 5.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Aktuelle Informationsübersicht zum Thema "Berufspraktische Tätigkeit" (BPT) als integrierter Pflichtbestandteil im Studium Kommunikationsdesign (B.A.).
- Informationen zur Anwendung, Vertiefung und Erweiterung von Lerninhalten im Studiengang Kommunikationsdesign (B.A.) durch berufspraktische Erfahrungen sowie zur Orientierung im angestrebten Berufsfeld und bei der weiteren Studienplanung sowie zur studienbegleitenden Auseinandersetzung mit spezialisierten Arbeitswelten und Arbeitsweisen sowie zum Aufbau von persönlichen Kontakten zu angestrebten Branchen und Unternehmen sowie zur Verbesserung von Arbeitsmarktchancen durch ein um den Praxisbezug erweitertes Studium sowie zu Erfahrungen in internationalen Arbeitswelten sowie zur berufsbezogene Anwendung von Fremdsprachen.
- Vermittlung aller notwendigen Informationen, die zur erfolgreichen Planung und Durchführung berufspraktischer Tätigkeiten (BPT) im Rahmen des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.) sowie zur Anerkennung von berufspraktischen Tätigkeiten als studienwirksame Leistungen notwendig sind.
- Beantwortung individueller Fragen und Beratung zur eigenverantwortlichen Planung, Organisation des berufspraktischen Studiensemesters für alle Studierenden, die noch kein Praxissemester absolviert haben.
- Aktuelle Informationen für Studierende, die über eine einschlägige, erfolgreich abgeschlossene Berufsausbildung (z.B. als Mediengestalter:Innen, Fotograf:Innen, Künstler:Innen) verfügen.
- Aktuelle Informationen zum Thema Befreiung von BPT und wie ein Antrag auf BPT-Befreiung gestellt werden kann.
- Aktuelle Informationen zu den Leistungsnachweisen, die für die Anerkennung von berufspraktischen Tätigkeiten als studienwirksame Leistungen erforderlich sind.

## Didaktische Methoden und Medienformen

Vorlesung, Präsentationen, Ausstellung, Q&A

## Literatur

Literaturangaben und weiterführende Informationen (z.B. zu berufsbezogenen Informationsplattformen und Datenbanken) werden zu Semesterbeginn und in der Veranstaltung bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Berufspraktische Tätigkeit (27 CP)

Internship (27 CP)

---

**LV-Nummer**

6003V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

5.

**Lehrformen**

Praktikum

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r**

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Berufs- und fachinteressenbezogene Erfahrung und Ausübung von berufspraktischen Tätigkeiten als integrierter Bestandteil im Studium Kommunikationsdesign (B.A.)
- Eigenverantwortliche Planung, Organisation und Durchführung der berufspraktischen Tätigkeit (BPT).

**Didaktische Methoden und Medienformen**

Dokumentation und Präsentation von Erfahrungen und Ergebnissen bei der eigenverantwortlichen Planung, Organisation und Durchführung der berufspraktischen Tätigkeiten in unterschiedlichen Medienformaten.

**Literatur**

Literaturempfehlungen und weiterführende aktuelle Informationen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

**Anmerkungen**

# Modul

## Methode 2

---

<b>Modulnummer</b> 4200	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch; Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

•

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

### Zusammensetzung der Modulnote

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Wahlpflichtveranstaltung/en:

- Artistic Process (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Artistic Process (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Creative Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Creative Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Technical Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Technical Skills (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Organisation / Presentation / Publication / Exhibition (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)
- Organisation / Presentation / Publication / Exhibition (S, 3., 6. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Artistic Process

Artistic Process

---

**LV-Nummer**

4201V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Artistic Process fördert die Auseinandersetzung mit künstlerischen Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen. Im Zentrum stehen Reflexion, Wahrnehmung, Interpretation und experimentelle Praxis.

- Entwicklung eines eigenen künstlerischen Ausdrucks
- Sensibilisierung für Bildsprache, Gestaltung und Wirkung
- Förderung kreativer Entscheidungsfindung im Arbeitsprozess
- Schulung kollaborativer Arbeitsformen und Feedbackkultur

**Themen/Inhalte der LV**

- Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen
- Reflexion, Wahrnehmung und Interpretation als kreative Grundlagen
- Experimentelle Praxis im künstlerischen Arbeitskontext
- Anwendung und Entwicklung individueller gestalterischer Strategien
- Auseinandersetzung mit künstlerischen Beispielen zur Inspiration und Analyse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu gestalterischen, inhaltlichen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit Raum für individuelles und gemeinsames Arbeiten
- Analyse und Interpretation von Beispielen aus künstlerischen Kontexten
- Präsentation und Diskussion eigener Arbeiten im Plenum
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien nach Bedarf und Projektbezug

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Artistic Process

Artistic Process

---

**LV-Nummer**

4202V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Artistic Process fördert die Auseinandersetzung mit künstlerischen Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen. Im Zentrum stehen Reflexion, Wahrnehmung, Interpretation und experimentelle Praxis.

- Entwicklung eines eigenen künstlerischen Ausdrucks
- Sensibilisierung für Bildsprache, Gestaltung und Wirkung
- Förderung kreativer Entscheidungsfindung im Arbeitsprozess
- Schulung kollaborativer Arbeitsformen und Feedbackkultur

**Themen/Inhalte der LV**

- Denk- und Arbeitsweisen in gestalterischen Prozessen
- Reflexion, Wahrnehmung und Interpretation als kreative Grundlagen
- Experimentelle Praxis im künstlerischen Arbeitskontext
- Anwendung und Entwicklung individueller gestalterischer Strategien
- Auseinandersetzung mit künstlerischen Beispielen zur Inspiration und Analyse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu gestalterischen, inhaltlichen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit Raum für individuelles und gemeinsames Arbeiten
- Analyse und Interpretation von Beispielen aus künstlerischen Kontexten
- Präsentation und Diskussion eigener Arbeiten im Plenum
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien nach Bedarf und Projektbezug

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Skills  
Creative Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4211V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Creative Skills vermittelt grundlegende kreative Kompetenzen an der Schnittstelle von künstlerischem Ausdruck und gestalterischer Methodik. Die Studierenden lernen, kreative Werkzeuge, Mittel und Denkweisen gezielt einzusetzen, um gestalterische Herausforderungen medienübergreifend zu lösen. Im Fokus steht die bewusste Verbindung von Kreativität, Experiment und gestalterischer Umsetzung als Fundament für professionelles Arbeiten.

- Entwicklung eines reflektierten kreativen Handlungsrepertoires
- Förderung von Innovationsfähigkeit und gestalterischer Experimentierfreude
- Stärkung des Verständnisses für kreative Prozesse und praktische Anwendungen
- Befähigung zur eigenständigen Entwicklung und Umsetzung kreativer Konzepte durch gestalterische Fähigkeiten
- Förderung der Zusammenarbeit und des konstruktiven Feedbacks im kreativen Prozess

## Themen/Inhalte der LV

- Grundlagen kreativer Denk- und Arbeitsweisen mit konkreten gestalterischen Techniken
- Nutzung und Kombination verschiedener kreativer Ausdrucksmittel
- Medienübergreifende Anwendung kreativer Mittel und Techniken
- Experimentelles Arbeiten und spielerische Herangehensweisen
- Entwicklung individueller kreativer Strategien und Handschriften
- Reflexion über kreative Prozesse, Entscheidungen und Wirkungen
- Praxisnahe Übungen zur Verknüpfung von Kreativität und gestalterischer Umsetzung

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu kreativen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individuellem und kollaborativem Arbeiten
- Analyse und Diskussion kreativer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener kreativer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Skills

Creative Skills

---

**LV-Nummer**

4212V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Creative Skills vermittelt grundlegende kreative Kompetenzen an der Schnittstelle von künstlerischem Ausdruck und gestalterischer Methodik. Die Studierenden lernen, kreative Werkzeuge, Mittel und Denkweisen gezielt einzusetzen, um gestalterische Herausforderungen medienübergreifend zu lösen. Im Fokus steht die bewusste Verbindung von Kreativität, Experiment und gestalterischer Umsetzung als Fundament für professionelles Arbeiten.

- Entwicklung eines reflektierten kreativen Handlungsrepertoires
- Förderung von Innovationsfähigkeit und gestalterischer Experimentierfreude
- Stärkung des Verständnisses für kreative Prozesse und praktische Anwendungen
- Befähigung zur eigenständigen Entwicklung und Umsetzung kreativer Konzepte durch gestalterische Fähigkeiten
- Förderung der Zusammenarbeit und des konstruktiven Feedbacks im kreativen Prozess

**Themen/Inhalte der LV**

- Grundlagen kreativer Denk- und Arbeitsweisen mit konkreten gestalterischen Techniken
- Nutzung und Kombination verschiedener kreativer Ausdrucksmittel
- Medienübergreifende Anwendung kreativer Mittel und Techniken
- Experimentelles Arbeiten und spielerische Herangehensweisen
- Entwicklung individueller kreativer Strategien und Handschriften
- Reflexion über kreative Prozesse, Entscheidungen und Wirkungen
- Praxisnahe Übungen zur Verknüpfung von Kreativität und gestalterischer Umsetzung

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu kreativen und prozessbezogenen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individuellem und kollaborativem Arbeiten
- Analyse und Diskussion kreativer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener kreativer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz analoger und digitaler Medien entsprechend Projektanforderungen

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technical Skills

Technical Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4221V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Technical Skills vermittelt grundlegende technische Kompetenzen an der Schnittstelle von Kreativität und Technologie. Die Studierenden erlernen den reflektierten Umgang mit Werkzeugen, Geräten und Software, um kreative Ideen medienübergreifend technisch umzusetzen. Im Fokus steht die Verbindung von gestalterischem Anspruch und technischer Realisierbarkeit, um innovative und qualitativ hochwertige Kommunikationsprodukte zu schaffen.

- Entwicklung technischer Kompetenzen zur kreativen Medienproduktion
- Verständnis der Wechselwirkungen zwischen gestalterischen Konzepten und technischen Möglichkeiten
- Förderung eines prozessorientierten, interdisziplinären Arbeitsstils
- Befähigung zur eigenständigen Umsetzung technischer Herausforderungen in Designprojekten
- Stärkung der Problemlösungskompetenz an der Schnittstelle von Technik und Kreativität

## Themen/Inhalte der LV

- Technisch-kreative Arbeitsprozesse im Kommunikationsdesign und Medienproduktion sowohl bei Hard- als auch Software.
- Nutzung und Integration analoger und digitaler Technologien zur Umsetzung kreativer Konzepte
- Medienübergreifende Produktionsworkflows und technische Abläufe
- Technische Grundlagen zu Bild, Ton, Bewegung und Interaktivität im kreativen Kontext
- Herausforderungen und Lösungsstrategien an der Schnittstelle von Technik und Gestaltung
- Qualitätsmanagement und mediengerechte Ausgabeformate
- Praxisorientierte Übungen zur Verknüpfung von technischem Know-how und künstlerischem Ausdruck

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu technisch-kreativen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individueller und kollaborativer Arbeit
- Analyse und Diskussion technischer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener technischer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz aktueller analoger und digitaler Technologien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technical Skills

Technical Skills

---

<b>LV-Nummer</b> 4222V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Technical Skills vermittelt grundlegende technische Kompetenzen an der Schnittstelle von Kreativität und Technologie. Die Studierenden erlernen den reflektierten Umgang mit Werkzeugen, Geräten und Software, um kreative Ideen medienübergreifend technisch umzusetzen. Im Fokus steht die Verbindung von gestalterischem Anspruch und technischer Realisierbarkeit, um innovative und qualitativ hochwertige Kommunikationsprodukte zu schaffen.

- Entwicklung technischer Kompetenzen zur kreativen Medienproduktion
- Verständnis der Wechselwirkungen zwischen gestalterischen Konzepten und technischen Möglichkeiten
- Förderung eines prozessorientierten, interdisziplinären Arbeitsstils
- Befähigung zur eigenständigen Umsetzung technischer Herausforderungen in Designprojekten
- Stärkung der Problemlösungskompetenz an der Schnittstelle von Technik und Kreativität

## Themen/Inhalte der LV

- Technisch-kreative Arbeitsprozesse im Kommunikationsdesign und Medienproduktion sowohl bei Hard- als auch Software.
- Nutzung und Integration analoger und digitaler Technologien zur Umsetzung kreativer Konzepte
- Medienübergreifende Produktionsworkflows und technische Abläufe
- Technische Grundlagen zu Bild, Ton, Bewegung und Interaktivität im kreativen Kontext
- Herausforderungen und Lösungsstrategien an der Schnittstelle von Technik und Gestaltung
- Qualitätsmanagement und mediengerechte Ausgabeformate
- Praxisorientierte Übungen zur Verknüpfung von technischem Know-how und künstlerischem Ausdruck

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu technisch-kreativen Fragestellungen
- Praktische Übungen mit individueller und kollaborativer Arbeit
- Analyse und Diskussion technischer und gestalterischer Beispiele
- Präsentation und Reflexion eigener technischer Lösungsansätze
- Feedbackgespräche in Gruppen und Einzelsettings
- Einsatz aktueller analoger und digitaler Technologien entsprechend Projektanforderungen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

---

<b>LV-Nummer</b> 4231V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 3., 6.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition vermittelt zentrale Kompetenzen zur Konzeption, Planung, Gestaltung und Umsetzung von Veröffentlichungs- und Vermittlungsformaten in der visuellen Kommunikation. Die Studierenden lernen, eigene gestalterische Arbeiten zielgerichtet und medienübergreifend zu produzieren und öffentlich sichtbar zu machen in Form von Printprodukten, digitalen Anwendungen, Film- und Medienproduktionen, Ausstellungen oder interaktiven Präsentationen. Dabei stehen sowohl kreative als auch organisatorische und produktionstechnische Prozesse im Fokus.

- Vermittlung von Strategien zur medialen, räumlichen und digitalen Präsentation gestalterischer Arbeiten
- Aufbau organisatorischer und produktionstechnischer Kompetenz in verschiedenen Medienkontexten
- Entwicklung von Konzeptions-, Planungs- und Umsetzungsfähigkeit für komplexe Gestaltungsprojekte
- Schulung im Umgang mit Öffentlichkeit, Zielgruppen, Raum und Medium
- Förderung selbstständiger und kollaborativer Arbeitsformen im Produktionsprozess

## Themen/Inhalte der LV

- Konzeption und Umsetzung von Präsentations- und Veröffentlichungsformaten (analog, digital, interaktiv, räumlich)
- Organisation und Durchführung medienübergreifender Produktionen (z.B. Print, Film, Animation, Fotografie, Audio, digitale Medien)
- Planung von Gestaltungsprojekten unter Berücksichtigung von Zeit, Ressourcen, Technik und Teamarbeit
- Entwicklung und Gestaltung von Publikationen (z.B. Magazine, Kataloge, Websites, Videoformate)
- Ausstellungsgestaltung, Szenografie, Raumdramaturgie und digitale Inszenierung
- Umgang mit Produktionsmitteln, Medienformaten, Ausgabeprozessen und Präsentationskanälen
- Zielgruppenanalyse, Vermittlungsstrategien und öffentliche Wirkung
- Dokumentation, Archivierung und Reflexion eigener Projektprozesse

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu organisatorischen, medialen und kuratorischen Fragestellungen
- Praxisorientierte Übungen und Projektarbeit
- Analyse und Diskussion von Beispielen aus Medienproduktion, Gestaltung, Ausstellung und Publikation
- Entwicklung und Präsentation eigener Konzepte und Produktionen
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger, digitaler und interaktiver Medien je nach Projektrahmen

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition

---

**LV-Nummer**

4232V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

3., 6.

**Lehrformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Organisation / Presentation / Publication / Exhibition vermittelt zentrale Kompetenzen zur Konzeption, Planung, Gestaltung und Umsetzung von Veröffentlichungs- und Vermittlungsformaten in der visuellen Kommunikation. Die Studierenden lernen, eigene gestalterische Arbeiten zielgerichtet und medienübergreifend zu produzieren und öffentlich sichtbar zu machen in Form von Printprodukten, digitalen Anwendungen, Film- und Medienproduktionen, Ausstellungen oder interaktiven Präsentationen. Dabei stehen sowohl kreative als auch organisatorische und produktionstechnische Prozesse im Fokus.

- Vermittlung von Strategien zur medialen, räumlichen und digitalen Präsentation gestalterischer Arbeiten
- Aufbau organisatorischer und produktionstechnischer Kompetenz in verschiedenen Medienkontexten
- Entwicklung von Konzeptions-, Planungs- und Umsetzungsfähigkeit für komplexe Gestaltungsprojekte
- Schulung im Umgang mit Öffentlichkeit, Zielgruppen, Raum und Medium
- Förderung selbstständiger und kollaborativer Arbeitsformen im Produktionsprozess

**Themen/Inhalte der LV**

- Konzeption und Umsetzung von Präsentations- und Veröffentlichungsformaten (analog, digital, interaktiv, räumlich)
- Organisation und Durchführung medienübergreifender Produktionen (z.B. Print, Film, Animation, Fotografie, Audio, digitale Medien)
- Planung von Gestaltungsprojekten unter Berücksichtigung von Zeit, Ressourcen, Technik und Teamarbeit
- Entwicklung und Gestaltung von Publikationen (z.B. Magazine, Kataloge, Websites, Videoformate)
- Ausstellungsgestaltung, Szenografie, Raumdramaturgie und digitale Inszenierung
- Umgang mit Produktionsmitteln, Medienformaten, Ausgabeprozessen und Präsentationskanälen
- Zielgruppenanalyse, Vermittlungsstrategien und öffentliche Wirkung
- Dokumentation, Archivierung und Reflexion eigener Projektprozesse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in seminaristischer und praktischer Form
- Input-Sessions zu organisatorischen, medialen und kuratorischen Fragestellungen
- Praxisorientierte Übungen und Projektarbeit
- Analyse und Diskussion von Beispielen aus Medienproduktion, Gestaltung, Ausstellung und Publikation
- Entwicklung und Präsentation eigener Konzepte und Produktionen
- Feedbackgespräche in Gruppen- und Einzelsettings
- Einsatz analoger, digitaler und interaktiver Medien je nach Projektrahmen

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

praktische / künstlerische Tätigkeit [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Modul

## Vorbereitung zur Bachelor-Thesis

---

<b>Modulnummer</b> 8100	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die Bedeutung der Bachelorthesis als Abschlussprojekt und als Nachweis der persönlichen gestalterisch-künstlerischen Kompetenzen adäquat einzuschätzen;
- anhand von angemessenen Kriterien ein geeignetes Thema zu entwickeln, welches im Idealfall sowohl persönliches Interesse weckt als auch fachliche Relevanz besitzt (Auf welche Aufgabenstellung oder Forschungsfrage soll die Bachelorarbeit eine Antwort geben?);
- den eigenen Ansatz im Kanon der Medien und Kommunikationsweisen (Unterhaltung, Werbung, Bildung etc.) zu lokalisieren und im gesellschaftlichen Zusammenhang zu kontextualisieren;
- passende Methoden und Techniken des Recherchierens und Analysierens, der Kreation und der Konzeption anzuwenden, welche erforderlich sind, um eine kreative und fundierte Arbeit zu dem gewählten Thema zu entwickeln;
- die Bedeutung des Forschungsstands zu dem jeweils gewählten Thema einzuschätzen und zu analysieren, was neben vorhandenen Vorarbeiten oder alternativen Ansätzen noch ungelöst bzw. ungetan ist;
- zu erkennen, wie wichtig die Wahl der geeigneten Medien, Materialien und Werkzeuge für die Realisierung des geplanten Werks ist;
- für das gewählte Thema einen sprechenden Titel zu generieren;
- die Idee und das Konzept der Arbeit in der so genannten Dokumentation bündig und fachgerecht darzustellen und dabei die formalen und inhaltlichen Aspekte der schriftlichen Dokumentation und Präsentation der Arbeit (Zitierweise, Layout, Umfang) zu beachten;
- zu klären, von welchem Standpunkt aus (mit welcher Stimme) die Arbeit durchgeführt werden soll; und zu reflektieren und zu klären, welche Rolle das Feedback der betreuenden Professor:innen, aber auch der Unterstützer:innen aus dem persönlichen Umfeld spielt;
- zu reflektieren, in was für eine Welt das geplante Werk gestellt wird und wie diese Welt durch das Werk affiziert (verändert / verbessert / ) wird; und zu analysieren, für welches Publikum / welche Gruppe von Nutzer:innen das Werk entworfen und realisiert wird;

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Reflexion, Konzipieren, Wissenschaftliches Arbeiten, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Kommunikation, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Selbstreflexion und verant-

wortungsvolles Handeln, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Hausarbeit

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

Die Lehr- und Lernziele dieses Moduls beziehen sich auf die Entwicklung, Konzeption und Realisierung einer fachgerechten, innovativen und relevanten Bachelorthesis.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Mentoring (S, 6. Sem., 2 SWS)
- Methodik und wissenschaftliches Arbeiten (SU, 6. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Mentoring  
Mentoring

---

**LV-Nummer**  
8102V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
6.

**Lehrformen**  
Seminar

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Beratung zur Themenwahl
- Die Bedeutung des Titels
- Diskussion des Treatments
- Organisation
- Die gestalterischen Kompetenzen
- Der künstlerisch-gestalterische Kontext
- Innovationspotenzial
- Kritische Evaluation und Testing
- Schwierigkeiten lösen
- Die Bedeutung des Portfolios

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Diskussionen
- Input-Sessions
- Dokumentationen
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeeds

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Methodik und wissenschaftliches Arbeiten  
Methodology and Academic Writing

---

<b>LV-Nummer</b> 8103V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 6.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Konzeptionelle, strukturelle und inhaltliche Vorbereitung auf ein BA-Projekt;
- Entwicklung einer theorierelevanten und praxisorientierten Fragestellung und These;
- Erarbeitung eines Konzepts für das BA-Projekt auf Basis wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlagen des Fachs Kommunikationsdesign;
- Methodenreflexion zur inhaltlichen Verknüpfung von gestalterisch-künstlerischer Theorie und Praxis
- Reflexion der eigenen Gestaltungsfähigkeit
- Situationsanalyse
- Publikum, Zielgruppe, Nutzer:innen
- Relevante Diskurse und Designkritik
- Schreibwerkstatt
- Zeit- und Selbstmanagement
- Umgang mit Schwierigkeiten und Blockaden
- Austausch mit Kommiliton:innen
- Transferoptionen (Verwertung, Publikation, Ausstellung, Wettbewerbe etc.)

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Diskussionen
- Anleitung zum Recherchieren und zu Standards des wissenschaftlichen Arbeitens
- Rechercheübungen
- Schreibwerkstatt
- Übungen zu Fragen des Urheberrechts und zum korrekten Umgang mit Quellen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeeds

## Literatur

• Helga Esselborn-Krumbiegel, Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben  
Weitere Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Modul

## Theorie 2

---

**Modulnummer**  
5200

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
6 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
7.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Designtheorie und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Designgesellschaft und Medien-gesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- die Ergebnisse dieser Reflexion sowohl hinsichtlich des eigenen gesellschaftlichen Engagements als auch der kritischen Verortung der eigenen künstlerisch-gestalterischen Praxis fruchtbar zu machen;
- exemplarische Fallbeispiele aus dem Bereich Visuelle Kulturen (Bilderwelten, Fotografie oder Film) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- exemplarische Beispiele aus der Kulturtheorie (apropos Hochkultur, Populärkultur, Subkulturen) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- exemplarische Beispiele der aktuellen oder historischen kulturellen Praxis aus Bereichen wie Sachkultur, Kon-sumkultur oder Sexualkultur zu analysieren und kritisch zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart (wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonia-lismus, Gender-Identität, Klassismus) zu analysieren und kritisch zu reflektieren;

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Reflexion, Konzipieren, Künstlerisches Urteilsvermögen, Wissenschaftliches Arbeiten, Selbstreflexion und verantwor-tungsvolles Handeln

### Zusammensetzung der Modulnote

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### **Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

### **Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 42 Präsenz (4 SWS) 138 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Wahlpflichtveranstaltung/en:

- Communication and Media (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Communication and Media (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Art, Design, and Culture (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Art, Design, and Culture (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Masterclasses and Festivals (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Masterclasses and Festivals (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Reference Disciplines (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)
- Reference Disciplines (SU, 4., 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Communication and Media  
Communication and Media

---

<b>LV-Nummer</b> 5201V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehr- und Lernziele von "Communication and Media" beziehen sich auf das Feld der Gestaltung im Hinblick auf seine theoretischen Grundlagen, gesellschaftlichen Verflechtungen und diskursiven Implikationen. Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Kommunikations- und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Informations- und Mediengesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Visuelle Kulturen
- Netzkultur
- Interaktivität und partizipative Kultur
- Gender Data Gap
- Plattformisierung
- Künstliche Intelligenz
- Big Data
- Gamification
- Shitstorms, Cyberbullying und digitale Gefolgschaft
- Always on: Ständige Erreichbarkeit und digitale Beschleunigung
- Selfies, Filter und das idealisierte Vorbild

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Communication and Media  
Communication and Media

---

<b>LV-Nummer</b> 5202V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehr- und Lernziele von "Communication and Media" beziehen sich auf das Feld der Gestaltung im Hinblick auf seine theoretischen Grundlagen, gesellschaftlichen Verflechtungen und diskursiven Implikationen. Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- zentrale Fragestellungen und Probleme der aktuellen Kommunikations- und Medientheorie zu analysieren und zu reflektieren;
- epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen der gegenwärtigen Informations- und Mediengesellschaft zu benennen und zu reflektieren;
- aktuelle Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Visuelle Kulturen
- Netzkultur
- Interaktivität und partizipative Kultur
- Gender Data Gap
- Plattformisierung
- Künstliche Intelligenz
- Big Data
- Gamification
- Shitstorms, Cyberbullying und digitale Gefolgschaft
- Always on: Ständige Erreichbarkeit und digitale Beschleunigung
- Selfies, Filter und das idealisierte Vorbild

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Art, Design, and Culture

Art, Design, and Culture

---

**LV-Nummer**

5211V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, aktuelle Tendenzen in den Feldern Kunst, Design und Kultur im Allgemeinen zu identifizieren und kritisch zu reflektieren. Insbesondere können sie solche Tendenzen hinsichtlich der relevanten Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart kontextualisieren. Dazu gehören Aspekte wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonialismus, Gender-Identität oder Klassismus. Diese Lehrveranstaltung dient der Entwicklung der eigenen Diskursfähigkeit sowie der persönlichen und fachspezifischen Positionierung hinsichtlich der relevanten Debatten und Konflikte.

**Themen/Inhalte der LV**

- Konsumkultur
- Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Kulturen des Reparierens
- Sexualkultur
- Bilder, die Geschichte schrieben
- Jugendkultur und Protestformen
- Postkoloniale Theorie und Kritik
- Feminismen und die Genderfrage
- Handwerk und Maschinenkunst
- Populärkultur und kulturelle Aneignung
- Kreativität in Kunst und Design
- Upgradekultur und Selbstoptimierung
- Futuring oder Staying with the Trouble?

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Art, Design, and Culture

Art, Design, and Culture

---

**LV-Nummer**

5212V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, aktuelle Tendenzen in den Feldern Kunst, Design und Kultur im Allgemeinen zu identifizieren und kritisch zu reflektieren. Insbesondere können sie solche Tendenzen hinsichtlich der relevanten Diskurse und Kontexte unserer spätmodernen Gegenwart kontextualisieren. Dazu gehören Aspekte wie Nachhaltigkeit, Feminismus, Postkolonialismus, Gender-Identität oder Klassismus. Diese Lehrveranstaltung dient der Entwicklung der eigenen Diskursfähigkeit sowie der persönlichen und fachspezifischen Positionierung hinsichtlich der relevanten Debatten und Konflikte.

**Themen/Inhalte der LV**

- Konsumkultur
- Nachhaltigkeit, Kreislaufwirtschaft und Kulturen des Reparierens
- Sexualkultur
- Bilder, die Geschichte schrieben
- Jugendkultur und Protestformen
- Postkoloniale Theorie und Kritik
- Feminismen und die Genderfrage
- Handwerk und Maschinenkunst
- Populärkultur und kulturelle Aneignung
- Kreativität in Kunst und Design
- Upgradekultur und Selbstoptimierung
- Futuring oder Staying with the Trouble?

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Input-Sessions
- Übungen
- Diskussionen
- Studentische Präsentationen
- Gruppenarbeit
- Studentische Reflexionsberichte

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Masterclasses and Festivals

Masterclasses and Festivals

---

<b>LV-Nummer</b> 5221V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden vertraut mit aktuellen Tendenzen und Präsentationsformen in den Feldern Kunst, Design und Kultur. Aus den Bereichen Grafikdesign & Typografie, Bewegtbild, Interactive Design sowie Crossmedia Design besuchen sie zeitgemäße Events und erarbeiten sich die dort präsentierten Inhalte. Beispiele dafür wären etwa ADC Talent Award; Ars Electronica (Linz); Lichter Filmfest Frankfurt International; OFFF Barcelona.

In Masterclasses wiederum erhalten die Studierenden die Möglichkeit im direkten Kontakt mit Expert:innen die Methodiken und Konzepte hinter herausragenden Leuchtturmprojekten zu studieren und für ihre eigene Praxis fruchtbar zu machen. Diese Lehrveranstaltung dient der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Entwicklungen und fördert im direkten Austausch mit externen Fachleuten die persönliche und fachspezifische Positionierung der Studierenden.

## Themen/Inhalte der LV

- Aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Kultur: Untersuchung und Diskussion von neuesten Strömungen und Entwicklungen in den Bereichen Grafikdesign, Typografie, Bewegtbild, Interactive Design und Crossmedia Design.
- Besuch von zeitgemäßen Events: Teilnahme an relevanten Festivals, Ausstellungen und Konferenzen, um die dort präsentierten Inhalte und Formate zu analysieren und zu reflektieren.
- Masterclasses mit Expert:innen: Vertiefte Auseinandersetzung mit Methodiken und Konzepten herausragender Projekte durch Workshops und Vorträge von Fachleuten.
- Präsentationsformen: Analyse verschiedener Präsentationsstile und -techniken, die in der zeitgenössischen Kunst- und Designszene Anwendung finden.
- Interdisziplinärer Austausch: Förderung der Interaktion und des Austauschs zwischen Studierenden und externen Expert:innen, um unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen kennenzulernen.
- Entwicklung einer persönlichen Positionierung: Unterstützung der Studierenden bei der Identifikation und Formulierung ihrer eigenen künstlerischen und gestalterischen Standpunkte im Kontext aktueller Entwicklungen.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht und Exkursionen: Kombination aus theoretischen Einheiten und praktischen Besuchen von Festivals und Veranstaltungen.
- Workshops und Masterclasses: Interaktive Formate, in denen Studierende direkt mit Expert:innen arbeiten und deren Erfahrungen und Fachwissen nutzen können.
- Gruppenarbeiten und Diskussionen: Förderung des gemeinsamen Lernens durch Austausch und Analyse in Kleingruppen und im Plenum.
- Präsentationen von Studierenden: Reflexion der eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse aus den besuchten Events und Masterclasses.
- Einsatz digitaler Medien: Nutzung von Online-Plattformen zur Dokumentation und Präsentation der gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen.
- Feedbackrunden: Regelmäßige Rückmeldungen durch Lehrende und Expert:innen zur Unterstützung der individuellen Entwicklung und Positionierung.
- Dokumentation von Events: Erstellung von Berichten oder Portfolios, die die Erlebnisse und Erkenntnisse aus den Veranstaltungen festhalten und reflektieren.

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Masterclasses and Festivals

Masterclasses and Festivals

---

<b>LV-Nummer</b> 5222V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden vertraut mit aktuellen Tendenzen und Präsentationsformen in den Feldern Kunst, Design und Kultur. Aus den Bereichen Grafikdesign & Typografie, Bewegtbild, Interactive Design sowie Crossmedia Design besuchen sie zeitgemäße Events und erarbeiten sich die dort präsentierten Inhalte. Beispiele dafür wären etwa ADC Talent Award; Ars Electronica (Linz); Lichter Filmfest Frankfurt International; OFFF Barcelona.

In Masterclasses wiederum erhalten die Studierenden die Möglichkeit im direkten Kontakt mit Expert:innen die Methodiken und Konzepte hinter herausragenden Leuchtturmprojekten zu studieren und für ihre eigene Praxis fruchtbar zu machen. Diese Lehrveranstaltung dient der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Entwicklungen und fördert im direkten Austausch mit externen Fachleuten die persönliche und fachspezifische Positionierung der Studierenden.

## Themen/Inhalte der LV

- Aktuelle Tendenzen in Kunst, Design und Kultur: Untersuchung und Diskussion von neuesten Strömungen und Entwicklungen in den Bereichen Grafikdesign, Typografie, Bewegtbild, Interactive Design und Crossmedia Design.
- Besuch von zeitgemäßen Events: Teilnahme an relevanten Festivals, Ausstellungen und Konferenzen, um die dort präsentierten Inhalte und Formate zu analysieren und zu reflektieren.
- Masterclasses mit Expert:innen: Vertiefte Auseinandersetzung mit Methodiken und Konzepten herausragender Projekte durch Workshops und Vorträge von Fachleuten.
- Präsentationsformen: Analyse verschiedener Präsentationsstile und -techniken, die in der zeitgenössischen Kunst- und Designszene Anwendung finden.
- Interdisziplinärer Austausch: Förderung der Interaktion und des Austauschs zwischen Studierenden und externen Expert:innen, um unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen kennenzulernen.
- Entwicklung einer persönlichen Positionierung: Unterstützung der Studierenden bei der Identifikation und Formulierung ihrer eigenen künstlerischen und gestalterischen Standpunkte im Kontext aktueller Entwicklungen.

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht und Exkursionen: Kombination aus theoretischen Einheiten und praktischen Besuchen von Festivals und Veranstaltungen.
- Workshops und Masterclasses: Interaktive Formate, in denen Studierende direkt mit Expert:innen arbeiten und deren Erfahrungen und Fachwissen nutzen können.
- Gruppenarbeiten und Diskussionen: Förderung des gemeinsamen Lernens durch Austausch und Analyse in Kleingruppen und im Plenum.
- Präsentationen von Studierenden: Reflexion der eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse aus den besuchten Events und Masterclasses.
- Einsatz digitaler Medien: Nutzung von Online-Plattformen zur Dokumentation und Präsentation der gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen.
- Feedbackrunden: Regelmäßige Rückmeldungen durch Lehrende und Expert:innen zur Unterstützung der individuellen Entwicklung und Positionierung.
- Dokumentation von Events: Erstellung von Berichten oder Portfolios, die die Erlebnisse und Erkenntnisse aus den Veranstaltungen festhalten und reflektieren.

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Reference Disciplines

Reference Disciplines

---

**LV-Nummer**

5231V

**Kürzel****Leistungspunkte**

3 CP

**Fachsemester**

4., 7.

**Lehrformen**

Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele der Lehrveranstaltung**

Die Lehrveranstaltung Reference Disciplines vermittelt den Studierenden grundlegende Erkenntnisse und Methoden aus verschiedenen Disziplinen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind. Die Studierenden lernen, interdisziplinäre Perspektiven zu nutzen, um ihre gestalterischen Arbeiten zu bereichern und zu kontextualisieren. Ziel ist es, ein vertieftes Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Kommunikationsdesign und angrenzenden Wissenschaften zu entwickeln.

- Förderung des interdisziplinären Denkens und Handelns
- Stärkung der Analyse- und Reflexionsfähigkeit in Bezug auf verschiedene Fachdisziplinen
- Entwicklung eines breiten Wissensfundaments zur Anwendung in gestalterischen Kontexten
- Vermittlung praktischer Methoden zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse im Kommunikationsdesign
- Förderung der Fähigkeit, theoretische Inhalte in kreative Prozesse zu integrieren

**Themen/Inhalte der LV**

- Einführung in relevante Disziplinen wie Psychologie, Soziologie, Jura und Wirtschaftswissenschaften
- Analyse von Theorien und Modellen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind - wie z.B. Motivationspsychologie oder Modelle der sozialen Schichten, Urheberrecht, Verwertungs- und Nutzungsrechte
- Diskussion von Fallbeispielen, die interdisziplinäre Ansätze verdeutlichen
- Anwendung von Erkenntnissen aus den Bezugswissenschaften auf konkrete gestalterische Herausforderungen - wie z.B. Gründungskompetenz
- Reflexion über die Rolle von Kommunikation in verschiedenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontexten
- Entwicklung von Strategien zur Integration wissenschaftlicher Erkenntnisse in kreative Prozesse

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Präsenzunterricht in Form von Seminaren und interaktiven Workshops
- Input-Sessions zu relevanten Theorien und deren praktischen Anwendungen
- Gruppenarbeiten zur Analyse interdisziplinärer Fallstudien
- Praktische Übungen zur Anwendung theoretischer Erkenntnisse in konkreten Projekten
- Diskussion und Reflexion der Ergebnisse im Plenum
- Einsatz digitaler Medien und Plattformen zur Unterstützung des interaktiven Lernens
- Gastvorträge von Expert:innen aus den verschiedenen Bezugswissenschaften zur Bereicherung des Lernprozesses

**Literatur****Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Reference Disciplines

Reference Disciplines

---

<b>LV-Nummer</b> 5232V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> 3 CP	<b>Fachsemester</b> 4., 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele der Lehrveranstaltung

Die Lehrveranstaltung Reference Disciplines vermittelt den Studierenden grundlegende Erkenntnisse und Methoden aus verschiedenen Disziplinen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind. Die Studierenden lernen, interdisziplinäre Perspektiven zu nutzen, um ihre gestalterischen Arbeiten zu bereichern und zu kontextualisieren. Ziel ist es, ein vertieftes Verständnis für die Zusammenhänge zwischen Kommunikationsdesign und angrenzenden Wissenschaften zu entwickeln.

- Förderung des interdisziplinären Denkens und Handelns
- Stärkung der Analyse- und Reflexionsfähigkeit in Bezug auf verschiedene Fachdisziplinen
- Entwicklung eines breiten Wissensfundaments zur Anwendung in gestalterischen Kontexten
- Vermittlung praktischer Methoden zur Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse im Kommunikationsdesign
- Förderung der Fähigkeit, theoretische Inhalte in kreative Prozesse zu integrieren

## Themen/Inhalte der LV

- Einführung in relevante Disziplinen wie Psychologie, Soziologie, Jura und Wirtschaftswissenschaften
- Analyse von Theorien und Modellen, die für das Kommunikationsdesign von Bedeutung sind - wie z.B. Motivationspsychologie oder Modelle der sozialen Schichten, Urheberrecht, Verwertungs- und Nutzungsrechte
- Diskussion von Fallbeispielen, die interdisziplinäre Ansätze verdeutlichen
- Anwendung von Erkenntnissen aus den Bezugswissenschaften auf konkrete gestalterische Herausforderungen - wie z.B. Gründungskompetenz
- Reflexion über die Rolle von Kommunikation in verschiedenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontexten
- Entwicklung von Strategien zur Integration wissenschaftlicher Erkenntnisse in kreative Prozesse

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Präsenzunterricht in Form von Seminaren und interaktiven Workshops
- Input-Sessions zu relevanten Theorien und deren praktischen Anwendungen
- Gruppenarbeiten zur Analyse interdisziplinärer Fallstudien
- Praktische Übungen zur Anwendung theoretischer Erkenntnisse in konkreten Projekten
- Diskussion und Reflexion der Ergebnisse im Plenum
- Einsatz digitaler Medien und Plattformen zur Unterstützung des interaktiven Lernens
- Gastvorträge von Expert:innen aus den verschiedenen Bezugswissenschaften zur Bereicherung des Lernprozesses

## Literatur

## Leistungsart

Studienleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung o. Hausarbeit o. Präsentation [MET] *(Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)*

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Anmerkungen**

# Modul

## Gründungskompetenz

---

**Modulnummer**  
5300

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
3 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

**Fachsemester**  
7.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- eine freiberufliche Tätigkeit unter realistischen Bedingungen einzugehen.
- die berufsrechtliche und kalkulatorische Situation individuell einzuschätzen.
- medienpezifische Prozesse und Kalkulationsaspekte praxisgerecht zu planen.

### Dieses Modul zahlt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Prozess- und Projektmanagement, Kommunikation, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Selbstmanagement, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Klausur

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

90, davon 21 Präsenz (2 SWS) 69 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

### Anmerkungen/Hinweise

### Zugehörige Lehrveranstaltungen

Pflichtveranstaltung/en:

- Gründungskompetenz (SU, 7. Sem., 2 SWS)



# Zugehörige Lehrveranstaltung

Gründungskompetenz  
Start-Up Expertise

---

<b>LV-Nummer</b> 5302V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 7.
<b>Lehrformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Selbstverständnis
- Urheberrecht
- Vertrag und Honorar
- Briefing
- Angebot
- Nutzungsvergütung
- Präsentation
- Fremdleistungen
- Akquise
- Medienspezifische Bedingungen (Print / Bewegtbild / Interactive / Raum & Event usw.)

## Didaktische Methoden und Medienformen

Vorlesungen und praktische Übungen individuell und im Team

## Literatur

- Frei Nicolas Uphaus / 2018 Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Die Kunst, ein kreatives Leben zu führen Frank Berzbach / 2017 Verlag Hermann Schmidt Mainz (10. Auflage)
- The Value of Design Frank Wagner / 2017 Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Erfolgreich als Designer Business gründen und entwickeln Joachim Kobuss / 2008 Birkhäuser Verlag Berlin
- Urheberrecht Fragen und Antworten Dietrich Harke / 2008 Heymanns Verlag Köln
- Vergütungstarifvertrag Design Allianz Grafikdesigner Deutschlands / 2016 AGD Braunschweig / [www.agd.de](http://www.agd.de)
- Erfolgreich als Designer - Designleistungen bewerten und kalkulieren Joachim Kobuss/ Alexander Bretz/ Verlag Birkhäuser 2017
- Bildhonorare Übersicht der marktüblichen Vergütungen für Bildnutzungsrechte / 2007 Mittelstandsgemeinschaft Foto-Marketing, Berlin / [www.bvpa.org](http://www.bvpa.org)
- Kribbeln im Kopf Mario Pricken / 2009 Verlag Hermann Schmidt Mainz

## Anmerkungen

# Modul

## Präsentation Werkschau

---

<b>Modulnummer</b> 8200	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 6 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 7.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- die öffentliche Präsentation ihrer Bachelorarbeit als Werkpräsentation fachgerecht zu konzipieren;
- die Werkpräsentation als Kommunikation im Raum zu begreifen;
- mögliche und angemessene mediale Präsentationsformen für ihr Werk zu wählen (räumliche Inszenierung);
- die Möglichkeiten der Ausstellungsgestaltung und der Interaktion mit dem Publikum zu reflektieren;
- die vorgegebenen Raumverhältnisse (Fläche, Deckenhöhe, Licht, Akustik, Befestigungsmöglichkeiten etc.) zu analysieren und in ihrer Präsentationsform adäquat zu berücksichtigen;
- für ihre Werkpräsentation eine angemessene und verständliche Beschriftung und einen ebensolchen Begleittext zu entwickeln;
- die Inhalte der Bachelorthesis - Thema und konkrete Form des Werks - für Dokumentationszwecke aufzubereiten (Katalog, Website und PR);
- Medien zur Dokumentation des Werks zur Verfügung stellen (Fotografien, Videos, Grafiken, Mockups etc.);

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Kommunikative Fragestellungen beantworten, Realisieren, Konzipieren, Reflexion, Entwerfen, Künstlerisches Urteilsvermögen, Künstlerische Darstellung, Prozess- und Projektmanagement, Kommunikation, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Studienleistung

**Prüfungsform:** Präsentation

**Modulbewertung:** Mit Erfolg Teilgenommen

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

180, davon 21 Präsenz (2 SWS) 159 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise****Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Präsentation und Dokumentation (SU, 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Präsentation und Dokumentation  
Presentation and Documentation

---

**LV-Nummer**  
8202V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
7.

**Lehrformen**  
Seminaristischer Unterricht

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

Prof. Dr. Theo Steiner

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Werkpräsentation als Kommunikation im Raum
- Mediale Präsentationsformen
- Ausstellungsgestaltung
- Mediale Erlebnisräume
- Interaktion mit dem Publikum
- Raumbedarf und Raumanalyse
- Beschriftung des Werks und Begleittext
- Dokumentation des Werks für Katalog, Website und PR

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Input-Sessions
- Diskussionen
- Rechercheübungen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeeds
- Exkursion / Ausstellungsbesuch

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Anmerkungen

# Modul

## Bachelor-Thesis

---

**Modulnummer**  
8300

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Pflicht

**Leistungspunkte**  
15 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
7.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching, Prof. Dr. Theo Steiner, Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zum Modul Bachelor-Thesis und zur Prüfung im Modul Präsentation Werkschau wird zugelassen, wer mindestens 168 Credit Points erfolgreich abgeschlossen hat, darunter das Modul Berufspraktische Tätigkeit.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- eine Bachelor-Thesis als Abschlussprojekt und als Nachweis der persönlichen gestalterisch-künstlerischen Kompetenzen fachgerecht zu realisieren / to professionally realize a bachelor's thesis as a final project and as proof of personal design and creative-artistic competences;
- den eigenen Ansatz im Kanon der Medien und Kommunikationsweisen (Unterhaltung, Werbung, Bildung etc.) zu lokalisieren und im gesellschaftlichen Zusammenhang zu kontextualisieren / to localize one's own approach in the canon of media and modes of communication (entertainment, advertising, education, etc.) and to contextualize it in the social context;
- anhand von angemessenen Kriterien ein geeignetes Thema zu entwickeln, welches persönliches Interesse weckt und fachliche Relevanz besitzt / to use appropriate criteria to develop a suitable topic that arouses personal interest and has professional relevance
- für die Umsetzung passende Methoden und Techniken des Recherchierens und Analysierens, der Kreation und der Konzeption anzuwenden, welche erforderlich sind, um eine kreative und fundierte Arbeit zu dem gewählten Thema zu entwickeln / to apply appropriate methods and techniques of research and analysis, creation and conception for implementation, which are required to develop a creative and informed work on the chosen topic;
- den relevanten Forschungsstand zu dem jeweils gewählten Thema zu kennen und professionell einzuschätzen / to know the relevant state of research on the selected topic and to assess it professionally;
- die geeigneten Medien, Materialien und Werkzeuge für die Realisierung des geplanten Werks zu wählen / to choose the appropriate media, materials and tools for the realization of the planned work;
- für das gewählte Thema einen sprechenden Titel zu generieren / to generate a descriptive title for the selected topic;
- die Idee und das Konzept der Arbeit in der so genannten Dokumentation bündig und fachgerecht darzustellen - und dabei die formalen und inhaltlichen Aspekte der schriftlichen Dokumentation und Präsentation der Arbeit (Zitierweise, Layout, Umfang) zu beachten / to present the idea and the concept of the work in the so-called documentation concisely and professionally - and to take into account the formal and content-related aspects of the written documentation and presentation of the work (citation style, layout, scope);
- die Arbeit von einem eigenen Standpunkt aus (mit eigener Stimme) zu formulieren / to formulate the work from one's own genuine, critical, and self-reflected point of view (in one's own voice);
- das Feedback der betreuenden Professor:innen, aber auch der Unterstützer:innen aus dem persönlichen Umfeld produktiv und konstruktiv zu berücksichtigen / to productively and constructively consider the feedback from the supervising professors, but also from the supporters from the personal environment.

## Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Kommunikative Fragestellungen beantworten, Entwerfen, Realisieren, Konzipieren, Reflexion, Wissenschaftliches Arbeiten, Künstlerische Darstellung, Künstlerisches Urteilsvermögen, Kreativitätstechniken, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung  
**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Thesis  
**Prüfungsform:** Kolloquium

**Modulbewertung:** Benotet  
**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

3.0-faches der CP

## Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

450, davon 5.25 Präsenz (0.5 SWS) 444.75 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen/Hinweise

Die Lehr- und Lernziele dieses Moduls beziehen sich auf die Entwicklung, Konzeption und Realisierung einer fachgerechten, innovativen und relevanten Bachelor-Thesis.

/

The teaching and learning objectives of this module relate to the development, conception and realization of a professional, innovative and relevant bachelor thesis.

## Zugehörige Lehrveranstaltungen

Pflichtveranstaltung/en:

- Bachelor-Arbeit (12 CP) (BA, 7. Sem., 0 SWS)
- Begleitende Präsentationen (S, 7. Sem., 0.5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bachelor-Arbeit (12 CP)

Bachelor's Thesis (12 CP)

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 7.
<b>Lehrformen</b> Bachelor-Arbeit	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Konzeptionelle, strukturelle und inhaltliche Durchführung eines BA-Projekts;
  - Entwicklung einer theorielevanten und praxisorientierten Fragestellung und These;
  - Ausführung und Umsetzung eines Konzepts für das BA-Projekt auf Basis wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlagen des Fachs Kommunikationsdesign;
  - Methodenreflexion zur inhaltlichen Verknüpfung von gestalterisch-künstlerischer Theorie und Praxis
- /
- Conceptual, structural and content-related implementation of a BA project;
  - Development of a theory-relevant and practice-oriented question and thesis;
  - Execution and implementation of a concept for the BA project based on scientific and creative fundamentals of the subject of communication design;
  - Reflection on methods to link the content of design-artistic theory and practice

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Recherche / Klärung des aktuellen Forschungsstands zum gewählten Thema
  - Analyse der Fragestellung sowie ihrer fachlichen und gesellschaftlichen Implikationen
  - Konzeption des Werks
  - Entwurf
  - gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe/Einzelfeeds durch die betreuenden Professor:innen
  - Realisation nach den anerkannten Standards der künstlerisch-gestalterischen Disziplin
  - Dokumentation
- /
- Research/clarification of the current state of research on the chosen topic
  - Analysis of the question as well as its technical and social implications
  - Conception of the work
  - Draft
  - Joint feedback colloquia in the group/individual feedback from the supervising professors
  - Realization according to the recognized standards of the artistic and design discipline
  - Documentation

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/  
References and additional information will be announced at the beginning of the semester or the course.

## Anmerkungen

Die Lehr- und Lernziele dieser Lehrveranstaltung beziehen sich auf die professionelle und fachgerechte Durchführung einer Bachelorarbeit im Studiengang Kommunikationsdesign.

/  
The teaching and learning objectives of this course relate to the professional and expert execution of a bachelor thesis in the  
Communication Design course

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Begleitende Präsentationen  
Accompanying Presentations

---

<b>LV-Nummer</b> 8304V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 7.
<b>Lehrformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Präsentation der Bachelor-Thesis, ihres Themas und der Realisierung
- Begründung von Themenwahl sowie konzeptuellen und gestalterischen Entscheidungen
- Beschreibung und Begründung der Arbeitsschritte
- Fachgespräch mit den betreuenden Professor:innen sowie Diskussion der aufgeworfenen Fragen

- /
- Presentation of the bachelor thesis, its topic and the realization
  - Justification of choice of topic as well as conceptual and design decisions
  - Description and justification of the work steps
  - Technical discussion with the supervising professors and discussion of the questions raised

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Vortrag
- Präsentation
- Diskussion

- /
- Lecture
  - Presentation
  - Discussion

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/  
References and additional information will be announced at the beginning of the semester or the course.

## Anmerkungen

Die Lehr- und Lernziele dieser Lehrveranstaltung beziehen sich auf die Präsentation und Verteidigung der realisierten Bachelor-Thesis.

/  
The teaching and learning objectives of this course relate to the presentation and defense of the completed bachelor thesis.

# Modul

## Projekt 1 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3110	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Betty Schimmelpfennig

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Konzipieren, Entwerfen, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Reflexion, Realisieren, Künstlerische Darstellung, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Prozess- und Projektmanagement, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Kommunikation, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln, Selbstmanagement

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 1 - Crossmedia Design (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 1 - Crossmedia Design

Project 1 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3112V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
- Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
- Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
- Spielen + Experimentieren
- Grenzen + Muster aufbrechen
- Unconventional MashUps
- Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
- Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien
- Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
- Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
- Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
- Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).

---

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

/

- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
- Systemic research
- Ideation/methods from design thinking
- Input sessions
- in-depth workshops
- Practical exercises to deepen what you have learned
- (Pecha Kucha) presentations
- (Team or individual) colloquia, feedback
- Teamwork and individual work
- If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 3120	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Kommunikative Fragestellungen beantworten, Reflexion, Entwerfen, Konzipieren, Realisieren, Kreativitätstechniken, Künstlerische Darstellung, Künstlerisches Urteilsvermögen, Prozess- und Projektmanagement, Teamfähigkeit und Konfliktfä-

higkeit, Kommunikation, Selbstmanagement, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 1 - Grafik-Design & Typografie

Project 1 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**  
3122V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 1 - Interaction Design

---

<b>Modulnummer</b> 3130	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Realisieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Reflexion, Konzipieren, Entwerfen, Künstlerische Darstellung, Prozess- und Projektmanagement, Kreativitätstechniken, Künstlerisches Urteilsvermögen, Kommunikation, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit, Selbstmanagement, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 1 - Interaction Design (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 1 - Interaction Design

Project 1 - Interaction Design

---

**LV-Nummer**  
3132V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 1 - Lens-based Media and Arts

---

<b>Modulnummer</b> 3140	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching, Prof. Tom Schreiber

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Lens-based Media and Arts fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of lens-based media and arts - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

### Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

Realisieren, Reflexion, Konzipieren, Kommunikative Fragestellungen beantworten, Entwerfen, Kreativitätstechniken, Prozess- und Projektmanagement, Künstlerisches Urteilsvermögen, Künstlerische Darstellung, Kommunikation, Teamfähigkeit

und Konfliktfähigkeit, Interkulturelle und interdisziplinäre Kompetenz, Selbstmanagement, Selbstreflexion und verantwortungsvolles Handeln

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 1 - Lens-based Media and Arts (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 1 - Lens-based Media and Arts

Project 1 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3142V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 3.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amüsement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtile Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/  
In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 2 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3210	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 2 - Crossmedia Design (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 2 - Crossmedia Design

Project 2 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3212V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
- Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
- Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
- Spielen + Experimentieren
- Grenzen + Muster aufbrechen
- Unconventional MashUps
- Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
- Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien
- Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
- Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
- Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
- Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).

---

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

/

- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
- Systemic research
- Ideation/methods from design thinking
- Input sessions
- in-depth workshops
- Practical exercises to deepen what you have learned
- (Pecha Kucha) presentations
- (Team or individual) colloquia, feedback
- Teamwork and individual work
- If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 3220	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 2 - Grafik-Design & Typografie

Project 2 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**

3222V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

3.

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 2 - Interaction Design

---

<b>Modulnummer</b> 3230	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 2 - Interaction Design (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 2 - Interaction Design

Project 2 - Interaction Design

---

**LV-Nummer**  
3232V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
3.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 2 - Lens-based Media and Arts

---

<b>Modulnummer</b> 3240	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 3.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Lens-based Media and Arts fachlich und Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Lens-based Media and Arts fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of lens-based media and arts - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 2 - Lens-based Media and Arts (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 2 - Lens-based Media and Arts

Project 2 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3242V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 3.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amusement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtiles Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/

In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 3 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3310	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 4.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 3 - Crossmedia Design (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 3 - Crossmedia Design

Project 3 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3312V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
4.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
  - Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
  - Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
  - Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
  - Spielen + Experimentieren
  - Grenzen + Muster aufbrechen
  - Unconventional MashUps
  - Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
  - Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
  - gemeinsame Feedback-Kolloquien
  - Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
  - Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
  - Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
  - Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- 

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

/

- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
- Systemic research
- Ideation/methods from design thinking
- Input sessions
- in-depth workshops
- Practical exercises to deepen what you have learned
- (Pecha Kucha) presentations
- (Team or individual) colloquia, feedback
- Teamwork and individual work
- If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 3320	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 4.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 3 - Grafik-Design & Typografie

Project 3 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**

3322V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

4.

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 3 - Interaction Design

---

<b>Modulnummer</b> 3330	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 4.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 3 - Interaction Design (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 3 - Interaction Design

Project 3 - Interaction Design

---

**LV-Nummer**

3332V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

4.

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 3 - Lens-based Media and Arts

---

**Modulnummer**

3340

**Kürzel****Modulverbindlichkeit**

Wahlpflicht

**Leistungspunkte**

9 CP

**Dauer**

1 Semester

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Fachsemester**

4.(empfohlen)

**Prüfungsart**

Modulprüfung

**Modulverwendbarkeit**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Hinweise für Curriculum****Modulverantwortliche(r)****Verpflichtende Voraussetzungen**

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- mit unterschiedlichen Lens-based Medien (Fotografie / Film / Expanded Cinema / Mediale Szenografie / Animation / Motion Design) künstlerische Positionen als selbstständiges Werk oder innerhalb eines vorgegebenen Formats / Genres eigenständig zu entwickeln und zu realisieren. / to independently develop and realize artistic positions using different lens-based media (photography / film / expanded cinema / media scenography / animation / motion design) as an independent work or within a given format / genre.
- narrative, atmosphärische und ästhetische Ordnungsprinzipien im visuellen Storytelling zu kennen und zu entwickeln und künstlerisch-gestalterisch als auch technisch umzusetzen. / to know and develop narrative, atmospheric and aesthetic organizing principles in visual storytelling and to implement them artistically, creatively and technically.
- Produktionsabläufe in Preproduktion (Stoffentwicklung, Drehbuch, Konzeption, künstlerische und crossmediale Prozesse), Produktion (Dreharbeiten, Animation, Fotoshooting etc.) und Postproduktion (Bild- und Ton Postproduktion, Präsentations- und Ausstellungsdesign etc.) in medialen Projekten zu kennen und zu gestalten. / To know and understand production processes in pre-production (material development, script, conception, artistic and cross-media processes), production (filming, animation, photo shoot, etc.) and post-production (image and sound post-production, presentation and exhibition design, etc.) in media projects design.
- zu Wissen, welche gestalterischen als auch technischen Tools zum Erreichen der jeweiligen künstlerischen Ziele eingesetzt werden können. / to know which creative and technical tools can be used to achieve the respective artistic goals.
- eigene künstlerische Positionen und Werke zu veröffentlichen (Kino, Stream, Internet, Ausstellungen, Performances, Printmedien etc.), zu vertreten und zu verteidigen und angewandte Arbeiten zu präsentieren. / to publish your own artistic positions and works (cinema, stream, internet, exhibitions, performances, print media, etc.), to represent and defend them and to present applied works.
- verantwortungsvoller Teil eines kooperativen, künstlerisch-gestalterischen Projekts zu sein, die Schnittstellen zu den anderen Disziplinen und Gewerken zu kennen, gemeinsame Lösungen zu erarbeiten und auf Augenhöhe zu kommunizieren. / to be a responsible part of a cooperative, artistic and creative project, to know the interfaces to other disciplines and trades, to develop joint solutions and to communicate on an equal footing.
- medienhistorische und aktuelle künstlerische Tendenzen, experimentelle und angewandte Arbeitsweisen und digitale und analoge Arbeitsmittel zu kennen und einzusetzen. / to know and use media historical and current artistic tendencies, experimental and applied working methods and digital and analogue tools.
- Kommunikationsprozesse angemessen je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu begleiten und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen und zu integrieren. / Initiate and support communication processes appropriately depending on the role in the project, while taking into account and integrating different views and perspectives.
- Methoden und Tools des Projektmanagements je nach Rolle im Projekt - anzuwenden und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / Methods and tools of project management depending on the role in the project - to be used and to plan, design and evaluate projects.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. **Modulbewertung:** Benotet  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 3 - Lens-based Media and Arts (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 3 - Lens-based Media and Arts

Project 3 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3342V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 4.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amusement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtile Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/

In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 4 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3410	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 4.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 4 - Crossmedia Design (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 4 - Crossmedia Design

Project 4 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3412V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
4.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
  - Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
  - Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
  - Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
  - Spielen + Experimentieren
  - Grenzen + Muster aufbrechen
  - Unconventional MashUps
  - Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
  - Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
  - gemeinsame Feedback-Kolloquien
  - Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
  - Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
  - Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
  - Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- 

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

/

- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
- Systemic research
- Ideation/methods from design thinking
- Input sessions
- in-depth workshops
- Practical exercises to deepen what you have learned
- (Pecha Kucha) presentations
- (Team or individual) colloquia, feedback
- Teamwork and individual work
- If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/  
Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 3420	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 4.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 4 - Grafik-Design & Typografie

Project 4 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**  
3422V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
4.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 4 - Interaction Design

---

**Modulnummer**

3430

**Kürzel****Modulverbindlichkeit**

Wahlpflicht

**Leistungspunkte**

9 CP

**Dauer**

1 Semester

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Fachsemester**

4.(empfohlen)

**Prüfungsart**

Modulprüfung

**Modulverwendbarkeit**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Hinweise für Curriculum****Modulverantwortliche(r)****Verpflichtende Voraussetzungen**

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

**Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Ziele des Moduls**

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 4 - Interaction Design (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 4 - Interaction Design

Project 4 - Interaction Design

---

**LV-Nummer**  
3432V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
4.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 4 - Lens-based Media and Arts

---

**Modulnummer**  
3440

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Wahlpflicht

**Leistungspunkte**  
9 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
4.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- mit unterschiedlichen Lens-based Medien (Fotografie / Film / Expanded Cinema / Mediale Szenografie / Animation / Motion Design) künstlerische Positionen als selbstständiges Werk oder innerhalb eines vorgegebenen Formats / Genres eigenständig zu entwickeln und zu realisieren. / to independently develop and realize artistic positions using different lens-based media (photography / film / expanded cinema / media scenography / animation / motion design) as an independent work or within a given format / genre.
- narrative, atmosphärische und ästhetische Ordnungsprinzipien im visuellen Storytelling zu kennen und zu entwickeln und künstlerisch-gestalterisch als auch technisch umzusetzen. / to know and develop narrative, atmospheric and aesthetic organizing principles in visual storytelling and to implement them artistically, creatively and technically.
- Produktionsabläufe in Preproduktion (Stoffentwicklung, Drehbuch, Konzeption, künstlerische und crossmediale Prozesse), Produktion (Dreharbeiten, Animation, Fotoshooting etc.) und Postproduktion (Bild- und Ton Postproduktion, Präsentations- und Ausstellungsdesign etc.) in medialen Projekten zu kennen und zu gestalten. / To know and understand production processes in pre-production (material development, script, conception, artistic and cross-media processes), production (filming, animation, photo shoot, etc.) and post-production (image and sound post-production, presentation and exhibition design, etc.) in media projects design.
- zu Wissen, welche gestalterischen als auch technischen Tools zum Erreichen der jeweiligen künstlerischen Ziele eingesetzt werden können. / to know which creative and technical tools can be used to achieve the respective artistic goals.
- eigene künstlerische Positionen und Werke zu veröffentlichen (Kino, Stream, Internet, Ausstellungen, Performances, Printmedien etc.), zu vertreten und zu verteidigen und angewandte Arbeiten zu präsentieren. / to publish your own artistic positions and works (cinema, stream, internet, exhibitions, performances, print media, etc.), to represent and defend them and to present applied works.
- verantwortungsvoller Teil eines kooperativen, künstlerisch-gestalterischen Projekts zu sein, die Schnittstellen zu den anderen Disziplinen und Gewerken zu kennen, gemeinsame Lösungen zu erarbeiten und auf Augenhöhe zu kommunizieren. / to be a responsible part of a cooperative, artistic and creative project, to know the interfaces to other disciplines and trades, to develop joint solutions and to communicate on an equal footing.
- medienhistorische und aktuelle künstlerische Tendenzen, experimentelle und angewandte Arbeitsweisen und digitale und analoge Arbeitsmittel zu kennen und einzusetzen. / to know and use media historical and current artistic tendencies, experimental and applied working methods and digital and analogue tools.
- Kommunikationsprozesse angemessen je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu begleiten und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen und zu integrieren. / Initiate and support communication processes appropriately depending on the role in the project, while taking into account and integrating different views and perspectives.
- Methoden und Tools des Projektmanagements je nach Rolle im Projekt - anzuwenden und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / Methods and tools of project management depending on the role in the project - to be used and to plan, design and evaluate projects.

## Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. praktische / künstlerische Tätigkeit o. Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

## Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen/Hinweise

## Zugehörige Lehrveranstaltungen

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 4 - Lens-based Media and Arts (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 4 - Lens-based Media and Arts

Project 4 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3442V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 4.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amüsement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtiles Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/

In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 5 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3510	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 5 - Crossmedia Design (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 5 - Crossmedia Design

Project 5 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3512V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
6.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
  - Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
  - Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
  - Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
  - Spielen + Experimentieren
  - Grenzen + Muster aufbrechen
  - Unconventional MashUps
  - Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
  - Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
  - gemeinsame Feedback-Kolloquien
  - Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
  - Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
  - Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
  - Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- 

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

/

- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
- Systemic research
- Ideation/methods from design thinking
- Input sessions
- in-depth workshops
- Practical exercises to deepen what you have learned
- (Pecha Kucha) presentations
- (Team or individual) colloquia, feedback
- Teamwork and individual work
- If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie

---

<b>Modulnummer</b> 3520	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 5. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 5 - Grafik-Design & Typografie

Project 5 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**  
3522V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
5.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

## Didaktische Methoden und Medienformen

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 5 - Interaction Design

---

<b>Modulnummer</b> 3530	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 5 - Interaction Design (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 5 - Interaction Design

Project 5 - Interaction Design

---

<b>LV-Nummer</b> 3532V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 6.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 5 - Lens-based Media and Arts

---

**Modulnummer**  
3540

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Wahlpflicht

**Leistungspunkte**  
9 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
6.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- mit unterschiedlichen Lens-based Medien (Fotografie / Film / Expanded Cinema / Mediale Szenografie / Animation / Motion Design) künstlerische Positionen als selbstständiges Werk oder innerhalb eines vorgegebenen Formats / Genres eigenständig zu entwickeln und zu realisieren. / to independently develop and realize artistic positions using different lens-based media (photography / film / expanded cinema / media scenography / animation / motion design) as an independent work or within a given format / genre.
- narrative, atmosphärische und ästhetische Ordnungsprinzipien im visuellen Storytelling zu kennen und zu entwickeln und künstlerisch-gestalterisch als auch technisch umzusetzen. / to know and develop narrative, atmospheric and aesthetic organizing principles in visual storytelling and to implement them artistically, creatively and technically.
- Produktionsabläufe in Preproduktion (Stoffentwicklung, Drehbuch, Konzeption, künstlerische und crossmediale Prozesse), Produktion (Dreharbeiten, Animation, Fotoshooting etc.) und Postproduktion (Bild- und Ton Postproduktion, Präsentations- und Ausstellungsdesign etc.) in medialen Projekten zu kennen und zu gestalten. / To know and understand production processes in pre-production (material development, script, conception, artistic and cross-media processes), production (filming, animation, photo shoot, etc.) and post-production (image and sound post-production, presentation and exhibition design, etc.) in media projects design.
- zu Wissen, welche gestalterischen als auch technischen Tools zum Erreichen der jeweiligen künstlerischen Ziele eingesetzt werden können. / to know which creative and technical tools can be used to achieve the respective artistic goals.
- eigene künstlerische Positionen und Werke zu veröffentlichen (Kino, Stream, Internet, Ausstellungen, Performances, Printmedien etc.), zu vertreten und zu verteidigen und angewandte Arbeiten zu präsentieren. / to publish your own artistic positions and works (cinema, stream, internet, exhibitions, performances, print media, etc.), to represent and defend them and to present applied works.
- verantwortungsvoller Teil eines kooperativen, künstlerisch-gestalterischen Projekts zu sein, die Schnittstellen zu den anderen Disziplinen und Gewerken zu kennen, gemeinsame Lösungen zu erarbeiten und auf Augenhöhe zu kommunizieren. / to be a responsible part of a cooperative, artistic and creative project, to know the interfaces to other disciplines and trades, to develop joint solutions and to communicate on an equal footing.
- medienhistorische und aktuelle künstlerische Tendenzen, experimentelle und angewandte Arbeitsweisen und digitale und analoge Arbeitsmittel zu kennen und einzusetzen. / to know and use media historical and current artistic tendencies, experimental and applied working methods and digital and analogue tools.
- Kommunikationsprozesse angemessen je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu begleiten und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen und zu integrieren. / Initiate and support communication processes appropriately depending on the role in the project, while taking into account and integrating different views and perspectives.
- Methoden und Tools des Projektmanagements je nach Rolle im Projekt - anzuwenden und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / Methods and tools of project management depending on the role in the project - to be used and to plan, design and evaluate projects.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. **Modulbewertung:** Benotet  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 5 - Lens-based Media and Arts (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 5 - Lens-based Media and Arts

Project 5 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3542V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 6.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amüsement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtile Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/  
In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 6 - Crossmedia Design

---

<b>Modulnummer</b> 3610	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Crossmedia Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 6 - Crossmedia Design (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 6 - Crossmedia Design

Project 6 - Crossmedia Design

---

**LV-Nummer**  
3612V

**Kürzel**

**Leistungspunkte**  
CP

**Fachsemester**  
6.

**Lehrformen**  
Projekt

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

Cheap Thrills!

- Wird jedes Semester angeboten (WiSe, SoSe); Ausrichtung wird von Semester zu Semester verändert (u. a. TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, )
- Gestaltung von ästhetisch hochwertigen Artefakten mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität als Gestaltungsmittel genutzt wird.
- Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).
- Unkonventionelle Herangehensweisen + Gestaltungsmethoden kennenlernen und üben
- Spielen + Experimentieren
- Grenzen + Muster aufbrechen
- Unconventional MashUps
- Konzept, Entwurf, Visualisierung, Prototyping, Realisation, Prozess
- Programm-/Gestaltungsmethoden-Patenschaft + Vermittlung von Expertenwissen an die Gruppe in Pecha Kucha Präsentationen
- gemeinsame Feedback-Kolloquien
- Crash-Kurs: 3D (C4D/Blender)
- Crash-Kurs: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR, )
- Co-Kreation mit AI, 3D-Druck, Editorial-Design, Extended Kartoffeldruck, Generative Gestaltung,
- Ziel: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. Billig wird zu High Aesthetics. Übersetzung des Gelernten in ein Artefakt (je nach Kursaufgabe).

---

## ADC Talent Award

- Wird im WiSe angeboten (WiSe); Teilnahme am ADC Talent Award (Kreativ-Award für Studierende); Kurs wird bei Teilnahme von Exchangees komplett in englischer Sprache gehalten
- Teilnahme am ADC Talent Award
- Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten
- Research
- Ideation + Methoden aus dem Design Thinking
- praktische Fingerübungen
- Casefilm-Howto
- Award-Kriterien Check
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess und Workflow (analog/digital)
- (Team-)Kolloquien
- Pecha Kucha-Zwischenpräsentation
- Selbstständiges Arbeiten (lernen): Intensives und selbständiges Arbeiten im Team
- Insights aus der Praxis

- Teilnahme + Vergleich im (inter-)nationalen Wettbewerb
  - Teilnahme an der Preisverleihung möglich bei Auszeichnung/Nagel
  - Ziel: Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags (inkl. Prototyp/(Case-)Film) für den ADC Talent Award auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einer übergeordneten Aufgabenstellung, die im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird.
- 

#### Open Lab Project

- Wird im SoSe angeboten (SoSe); offenes Projektangebot zu aktuellen Themen (u. a. Creative AI, Extended Reality, DataVisualisation,)
- Das Projekt erfordert ein hohes Maß an Eigenorganisation und Self-Motivated Learning, sowie Interesse an neuen Technologien!
- Definition und Kontext: Je nach Projektthema
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analyse
- Ideation
- Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation
- Prozess + Workflow
- (Team-)Kolloquien
- Selbstständiges Arbeiten (lernen)
- Insights aus der Praxis
- Ziel: Nach einer intensiven Inputphase wird selbstständig und eigeninitiiert ein Ansatz zum Kursthema entwickelt Im Alleingang oder im Team zu Zweit.

#### / Cheap Thrills!

- Offered every semester (winter, summer); The orientation changes from semester to semester (including TypeStyles, Fanzine, Extended Reality, Exhibited, etc.)
  - Design of aesthetically high-quality artifacts using the simplest, unconventional and cheapest means/programs/apps/methods/materials/utensils/tools/found objects whose special visuality is used as a design tool.
  - Playful, experimental exploration of analog, hybrid and digital visual elements and design methods, 2D and 3D, typography, layout + composition and the translation of what has been learned into an artifact (depending on the course task).
  - Get to know and practice unconventional approaches + design methods
  - Play + experiment
  - Break boundaries + patterns
  - Unconventional MashUps
  - Concept, design, visualization, prototyping, realization, process
  - Program/design method sponsorship + imparting expert knowledge to the group in Pecha Kucha presentations
  - joint feedback colloquia
  - Crash course: 3D (C4D/Blender)
  - Crash course: AR (Artivive, Adobe Aero, SparkAR, SnapAR)
  - Co-creation with AI, 3D printing, editorial design, extended potato printing, generative design,
  - Goal: Achieve the greatest possible impact with as little financial, time and material investment as possible. Cheap becomes high aesthetics. Translation of what has been learned into an artifact (depending on the course assignment).
- 

#### ADC Talent Award

- Offered in the winter semester (WiSe); Participation in the ADC Talent Award (creative award for students); If Exchangees participate, the course will be held entirely in English
- Participation in the ADC Talent Award
- Benchmark and analysis of successful award works
- Research
- Ideation + methods from design thinking
- practical finger exercises
- Casefilm Howto
- Award criteria check
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process and workflow (analog/digital)
- (Team) colloquia
- Pecha Kucha Interim Presentation
- Independent work (learning): Intensive and independent work in a team
- Insights from practice
- Participation + comparison in (inter)national competition

- Participation in the award ceremony possible if awarded/nail
  - Goal: Planning, conception, design and realization of a competition entry (including prototype/(case) film) for the ADC Talent Award based on your own idea/question or a higher-level task that will be announced as part of the course .
- 

#### Open Lab Project

- Offered in the summer semester (SoSe); Open project offerings on current topics (including Creative AI, Extended Reality, DataVisualization, )
- The project requires a high degree of self-organization and self-motivated learning, as well as interest in new technologies!
- Definition and context: Depending on the project topic
- Cases + Artists
- Benchmark + Visual Research + Analysis
- Ideation
- Conception, draft, design, prototyping, realization
- Process + workflow
- (Team) colloquia
- Working independently (learning)
- Insights from practice
- Goal: After an intensive input phase, an approach to the course topic is developed independently and on your own initiative, alone or in a team of two.

#### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Crossmedialer Workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
- ggf. Expert-Talks/Keynotes zu vertiefenden Themen und Cases
- Systemische Recherche
- Ideation/Methoden aus dem Design Thinking
- Input-Sessions
- vertiefende Workshops
- Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- (Pecha Kucha-)Präsentationen
- (Team- pder Einzel-) Kolloquien, Feedbacks
- Teamwork und Einzelarbeit
- Bei Bedarf: Englisch als Kurssprache

- /
- Cross-media workflow (Discover + Understand, Ideate, Create + Prototype, Deliver + Produce)
  - If necessary, expert talks/keynotes on in-depth topics and cases
  - Systemic research
  - Ideation/methods from design thinking
  - Input sessions
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - (Pecha Kucha) presentations
  - (Team or individual) colloquia, feedback
  - Teamwork and individual work
  - If required: English as the course language

#### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/  
Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

#### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie

---

**Modulnummer**  
3620

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Wahlpflicht

**Leistungspunkte**  
9 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
6.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Grafik-Design Typografie fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 6 - Grafik-Design & Typografie

Project 6 - Graphic Design & Typography

---

**LV-Nummer**

3622V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

6.

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten mit unterschiedlichen grafischen oder typografischen Themen und Anwendungsbereichen:

- Gestaltung von Printmedien
- Corporate Design
- Informationsdesign
- Typografische Systeme
- Type Design
- Illustration
- Bildgestaltung

Der Arbeitsprozess verläuft unabhängig vom jeweiligen Thema in bestimmten Schritten:

- Recherche aktueller Trends in der grafischen und/oder typografischen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Recherche und Analyse zur jeweiligen Projektaufgabe
- inhaltliche und gestalterische Konzeption
- Ideenentwicklung und kreative Umsetzung komplexer Kommunikationsvorhaben oder gestalterischer Systeme mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Präsentation und schriftliche Dokumentation des Entwicklungsprozesses

/

In the course, artistic and design project work is created with different graphic or typographic topics and areas of application:

- Design of print media
- Corporate Design
- Information design
- Typographic systems
- Type design
- Illustrations
- Image design

The work process takes place in certain steps, regardless of the topic in question:

- Research current trends in graphic and/or typographic design and application-oriented working methods/techniques
- Research and analysis of the respective project task
- Content and design conception
- Development of ideas and creative implementation of complex communication projects or design systems with an independent visual design world
- Presentation and written documentation of the development process

**Didaktische Methoden und Medienformen**

- Training von technischen und künstlerisch-gestalterischen Workflows
- Training von Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
- Input-Sessions ggfs. mit Expert-Vorträgen

- ggfs. Exkursionen zu Ausstellungen, Fach-Events, Museen, Unternehmen.
- Workshops und praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
- Feedbackgespräche im Team
- Team- und/oder Einzelpräsentationen
- Bei Bedarf (Gaststudierende oder internationale Projekte): Englisch als Kurssprache

/

- Training of technical and artistic-design workflows
- Training in creativity techniques and design thinking methods
- Input sessions, if necessary with expert lectures
- If necessary, excursions to exhibitions, specialist events, museums, companies.
- Workshops and practical exercises to deepen what you have learned
- Feedback discussions in the team
- Team and/or individual presentations
- If required (guest students or international projects): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

/

Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 6 - Interaction Design

---

<b>Modulnummer</b> 3630	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	
<b>Leistungspunkte</b> 9 CP	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch
<b>Fachsemester</b> 6.(empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung		

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

### Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- Entscheidungen im Rahmen des Projekts im Bereich Interaction Design fachlich und methodisch - je nach Rolle im Projekt - zu planen, umzusetzen oder zu begründen. / plan, implement or justify decisions in the context of the project in the field of cross-media design - professionally and methodically, depending on their role in the project.
- anwendungsbezogene Problemstellungen und Fragestellungen innerhalb des Projekts - je nach Rolle im Projekt - im Team zu bearbeiten. / work on application-related problems and issues within the project - depending on their role in the project - as part of a team.
- Methoden und Tools des Projektmanagements - je nach Rolle im Projekt - zu erläutern, anzuwenden oder zu begründen und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / explain, apply or justify project management methods and tools - depending on their role in the project - and to plan, design and evaluate projects.
- in Teams in Präsenz und auf Distanz - je nach Rolle im Projekt - kooperativ und verantwortlich zu arbeiten bzw. anzuleiten. / work or lead in teams in presence and at a distance - depending on the role in the project - cooperatively and responsibly.
- Personen- und fachbezogene Kommunikationsprozesse angemessen - je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu steuern und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen. / initiate and control personal and subject-related communication processes appropriately - depending on the role in the project - taking into account different views and perspectives.
- Erfahrungen mit den Akteuren und Akteurinnen in der Praxis wie auch im Team als eigenen Bildungsprozesses zu sehen und zu reflektieren. / see and reflect on experiences with the actors in practice and in the team as a separate educational process.
- zu reflektieren, dass sie mit Hilfe eines Projektes einen Beitrag zur Lösung berufs- bzw. gesellschaftsrelevanter Herausforderungen leisten können. / reflect that with the help of a project they can make a contribution to solving professional or socially relevant challenges.

**Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:**

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o.  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

**Modulbewertung:** Benotet

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden**

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 6 - Interaction Design (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 6 - Interaction Design

Project 6 - Interaction Design

---

**LV-Nummer**

3632V

**Kürzel****Leistungspunkte**

CP

**Fachsemester**

6.

**Lehrformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch und Englisch

**Verwendbarkeit der LV**

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

**Lehrveranstaltungsverantwortliche/r****Empfohlene Voraussetzungen**

keine

**Themen/Inhalte der LV**

- Multiscreen Experiences
- Generative Gestaltung
- Physical Computing
- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung komplexer Interactive Anwendungen
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Konzeption & Entwicklung mobiler Anwendungen
- Informationsdesign/Infografiken
- Micro Animation/Motion Design
- CI-/Logo-/Ikon Entwicklung für Online-Anwendungen
- Film-/Video- Storyboardentwicklung im Online-Bereich
- Typografie/Layout für Online-Anwendungen
- Entwicklung interaktiver Anwendungen mit eigenständiger visueller Gestaltungswelt
- Recherche aktueller Trends in der digitalen Gestaltung und anwendungsorientierter Arbeitsweisen/Techniken
- Markenentwicklung/Online Branding
- Entwicklung online Marketing-Strategien

/

- Multiscreen Experiences
- Generative design
- Physical computing
- Importance of interactive communication
- Interface and user experience design
- Project development (analysis, planning, concept, implementation)
- Conception, design and implementation of complex interactive applications
- Design methodologies
- Creative conception and idea development
- Market/target group analysis
- Development of information and navigation structures
- Storytelling in the interactive area
- Conception & development of mobile applications
- Information design/infographics
- Micro animation/motion design
- CI/logo/icon development for online applications
- Film/video storyboard development in the online area
- Typography/layout for online applications

- Development of interactive applications with an independent visual design world
- Research current trends in digital design and application-oriented working methods/techniques
- Brand development/online branding
- Development of online marketing strategies

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- Interactive Workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, Recherche und Analyse sowie Zielgruppendefinition
    - Phase 2 / Define: Personas und Nutzerszenarien der Zielgruppen
    - Phase 3 / Define: Konzeptideen, Struktur und Aufbau der Anwendung
    - Phase 4 / Design: Bild- und Gestaltungswelt, UX- und Interaktionskonzept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), Grundlayout, Feinlayout
    - Phase 6 / Deliver: Umsetzung Prototyp / Klickdummy
    - Phase 7 / Distribute: Maßnahmenkatalog, Verbreitungskampagne
  - Expert-Vorträge zu vertiefenden Themenbereichen
  - Kreativitätstechniken und Design Thinking Methoden
  - ggf. Workshops zu spezifischen Themenbereichen
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Agile Arbeitsmethoden im Rahmen interaktiver Projekte
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- Interactive workflows:
    - Phase 1 / Discover: Rebriefing, research and analysis as well as target group definition
    - Phase 2 / Define: Personas and user scenarios of the target groups
    - Phase 3 / Define: Concept ideas, structure and structure of the application
    - Phase 4 / Design: Image and design world, UX and interaction concept
    - Phase 5 / Design: User Interface Design (UI), basic layout, fine layout
    - Phase 6 / Deliver: Implementation of prototype / click dummy
    - Phase 7 / Distribute: Catalog of measures, dissemination campaign
  - Expert lectures on in-depth subject areas
  - Creativity techniques and design thinking methods
  - If necessary, workshops on specific subject areas
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Agile working methods within the framework of interactive projects
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**

# Modul

## Projekt 6 - Lens-based Media and Arts

---

**Modulnummer**  
3640

**Kürzel**

**Modulverbindlichkeit**  
Wahlpflicht

**Leistungspunkte**  
9 CP

**Dauer**  
1 Semester

**Häufigkeit**  
jedes Semester

**Sprache(n)**  
Deutsch und Englisch

**Fachsemester**  
6.(empfohlen)

**Prüfungsart**  
Modulprüfung

### Modulverwendbarkeit

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### Verpflichtende Voraussetzungen

- Zu Prüfungen ab dem 3. Semester wird zugelassen, wer alle Leistungen aus dem 1. Semester erfolgreich abgeschlossen hat. Abweichend davon wird zum Modul Berufspraktische Tätigkeit zugelassen, wer mindestens 48 Credit Points aus dem 1. bis 2. Semester nachweisen kann.

### Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Ziele des Moduls

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage

- mit unterschiedlichen Lens-based Medien (Fotografie / Film / Expanded Cinema / Mediale Szenografie / Animation / Motion Design) künstlerische Positionen als selbstständiges Werk oder innerhalb eines vorgegebenen Formats / Genres eigenständig zu entwickeln und zu realisieren. / to independently develop and realize artistic positions using different lens-based media (photography / film / expanded cinema / media scenography / animation / motion design) as an independent work or within a given format / genre.
- narrative, atmosphärische und ästhetische Ordnungsprinzipien im visuellen Storytelling zu kennen und zu entwickeln und künstlerisch-gestalterisch als auch technisch umzusetzen. / to know and develop narrative, atmospheric and aesthetic organizing principles in visual storytelling and to implement them artistically, creatively and technically.
- Produktionsabläufe in Preproduktion (Stoffentwicklung, Drehbuch, Konzeption, künstlerische und crossmediale Prozesse), Produktion (Dreharbeiten, Animation, Fotoshooting etc.) und Postproduktion (Bild- und Ton Postproduktion, Präsentations- und Ausstellungsdesign etc.) in medialen Projekten zu kennen und zu gestalten. / To know and understand production processes in pre-production (material development, script, conception, artistic and cross-media processes), production (filming, animation, photo shoot, etc.) and post-production (image and sound post-production, presentation and exhibition design, etc.) in media projects design.
- zu Wissen, welche gestalterischen als auch technischen Tools zum Erreichen der jeweiligen künstlerischen Ziele eingesetzt werden können. / to know which creative and technical tools can be used to achieve the respective artistic goals.
- eigene künstlerische Positionen und Werke zu veröffentlichen (Kino, Stream, Internet, Ausstellungen, Performances, Printmedien etc.), zu vertreten und zu verteidigen und angewandte Arbeiten zu präsentieren. / to publish your own artistic positions and works (cinema, stream, internet, exhibitions, performances, print media, etc.), to represent and defend them and to present applied works.
- verantwortungsvoller Teil eines kooperativen, künstlerisch-gestalterischen Projekts zu sein, die Schnittstellen zu den anderen Disziplinen und Gewerken zu kennen, gemeinsame Lösungen zu erarbeiten und auf Augenhöhe zu kommunizieren. / to be a responsible part of a cooperative, artistic and creative project, to know the interfaces to other disciplines and trades, to develop joint solutions and to communicate on an equal footing.
- medienhistorische und aktuelle künstlerische Tendenzen, experimentelle und angewandte Arbeitsweisen und digitale und analoge Arbeitsmittel zu kennen und einzusetzen. / to know and use media historical and current artistic tendencies, experimental and applied working methods and digital and analogue tools.
- Kommunikationsprozesse angemessen je nach Rolle im Projekt - zu initiieren und zu begleiten und dabei unterschiedliche Sichtweisen und Perspektiven zu berücksichtigen und zu integrieren. / Initiate and support communication processes appropriately depending on the role in the project, while taking into account and integrating different views and perspectives.
- Methoden und Tools des Projektmanagements je nach Rolle im Projekt - anzuwenden und Projekte zu planen, zu gestalten sowie zu evaluieren. / Methods and tools of project management depending on the role in the project - to be used and to plan, design and evaluate projects.

## Dieses Modul zählt auf folgende Studienangebotsziele ein:

**Leistungsart:** Prüfungsleistung

**Prüfungsform:** Ausarbeitung o. **Modulbewertung:** Benotet  
praktische / künstlerische Tätigkeit o.  
Präsentation

(Sofern eine Auswahl an Prüfungsformen vorgesehen ist, wird die genaue Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

## Gesamtworkload des Moduls in Zeitstunden

270, davon 52.5 Präsenz (5 SWS) 217.5 Selbststudium inkl. Prüfungsvorbereitung

## Anmerkungen/Hinweise

## Zugehörige Lehrveranstaltungen

Pflichtveranstaltung/en:

- Projekt 6 - Lens-based Media and Arts (Proj, 6. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Projekt 6 - Lens-based Media and Arts

Project 6 - Lens-based Media and Arts

---

<b>LV-Nummer</b> 3642V	<b>Kürzel</b>	<b>Leistungspunkte</b> CP	<b>Fachsemester</b> 6.
<b>Lehrformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch und Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

- Kommunikationsdesign (B.A.), PO2024

## Lehrveranstaltungsverantwortliche/r

## Empfohlene Voraussetzungen

keine

## Themen/Inhalte der LV

In der Lehrveranstaltung entstehen künstlerisch-gestalterische Projektarbeiten (künstlerische Positionen) mit unterschiedlichen Lens-based Medien:

- Motion Design / Animation
- Mediale Szenografie
- Film und Bewegtbild
- Intermediale Fotografie

Beispiele für Projekte:

Dokumentarische Miniaturen:

- Das Projekt vereint Analyse und Diskussion von Dokumentarfilmen mit ersten Miniaturen zur eigenen dokumentarischen Praxis.
- Die Studierenden erproben im ersten Teil des Seminars die Suche nach geeigneten Stoffen, Recherche und Vororterkundung, Umgang mit Kamera und Mikrophon, Teambildung und das Verhalten gegenüber Protagonist:innen.
- Im zweiten Teil werden dann die Miniaturen in einem vorgegebenen Zeithorizont realisiert.
- Im dritten Teil des Seminars werden die gedrehten dokumentarischen Kurzfilme dann fertiggestellt (Montage, Sounddesign, Mischung und Grading) und präsentiert (Monoscreenarbeit, Multiscreeninstallation etc.)
- Über das ganze Semester werden zudem wichtige und wegweisende Dokumentarfilme aus der Dokumentarfilmgeschichte vorgestellt, analysiert und diskutiert.
- Jeweils übergeordnete Themen, werden am Anfang des Semesters vorgestellt.

Motion Design Hybrid Sculptures:

- Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Motion Design Projekte zu erstellen.
- Mit Hilfe von Motion Capture, 3D Scanning sowie 3D Printing Tools werden Bewegungs-, Körper- und Raum Daten in Grafik Sprache übersetzt.
- Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Tableaux Vivants:

- Tableaux Vivants - lebende Bilder - sind ursprünglich Nachstellungen von bereits existierenden und allgemein bekannten Bildern aus der Malerei. Historisch verankert sind sie in der Goethezeit und wurden dort hauptsächlich als Amüsement auf Festen inszeniert.
- Heute haben sie sich in alle Formen der medialen Bilderwelt eingeschlichen und fungieren als ein subtiles Bildarchiv. Als visuelle Bastarde, können sie relativ problemlos ihre Temperamente und Ausrichtungen wechseln. Sie sind Inszenierung, Theater, Performance, Zitat, Neuschöpfung, Ausdruck von Politik, Psychologie, Soziologie, Anthropologie. Dabei bleiben sie oft unerkannt und unbenannt, vor allem in Videoclips, der Werbung und im klassischen Spielfilm. Durch die Möglichkeit sie mit Humor, Ironie, Kritik, Satire und tieferer Bedeutung zu füllen, eröffnen sie jedoch reizvolle, visuelle und erzählerische Perspektiven.
- In dem Projekt erforschen wir die Funktion und die Möglichkeiten dieser erzählerischen Perspektiven zwischen Fotografie und Film.
- Unter Einbeziehung verschiedener Techniken wie Greenscreen, digitaler Szeneografie, virtueller Produktion ect., entstehen cinematografische Tableaux Vivants auf Grundlage von kunsthistorischen Vorlagen.

/

In the course, artistic and design project work (artistic positions) is created by using different lens-based media:

- Motion design

- 2D/3D animation
- Media scenography
- Fictional film
- Documentary film
- Experimental film
- Applied interdisciplinary formats (e.g. music videos, fashion film and photography)
- Expanded Cinema
- Studio photography
- Artistic photography
- Documentary photography
- Experimental photography

#### Documentary miniatures:

- The project combines analysis and discussion of documentaries starting with the production of miniatures about the students' own documentary practice.
- In the first part of the seminar, the students try out the search for suitable material, research and on-site exploration, using the camera and microphone, team building and behavior towards protagonists.
- In the second part, planned miniatures are then realized within a given time horizon.
- In the third part of the seminar, the documentary short films will be completed (montage, sound design, mixing and grading).
- Important and groundbreaking documentaries from documentary film history will also be presented, analyzed and discussed throughout the semester.
- Overarching topics are presented at the beginning of the semester.

#### Motion Design Hybrid Sculptures:

- The aim of this project is to create innovative, experimental hybrid motion design projects.
- With the help of motion capturing, 3D scanning and 3D printing tools, movement, body and spatial data are translated into graphic language.
- The focus of the motion design projects is on the transformation of sculpture through media.

#### Tableaux vivants:

- Tableaux Vivants - living pictures - are originally reenactments of existing and well-known paintings. They are historically anchored in Goethe's time and were staged there mainly as amusement at festivals.
- Today they have crept into all forms of media imagery and function as a subtle image archive. As visual bastards, they can change temperaments and orientations with relative ease. They are production, theater, performance, quotation, new creation, expression of politics, psychology, sociology, anthropology. They often remain unrecognized and unnamed, especially in video clips, advertising and classic films. However, through the possibility of filling them with humor, irony, criticism, satire and deeper meaning, they open up attractive visual and narrative perspectives.
- In the project we explore the function and possibilities of these narrative perspectives.
- Using various techniques such as green screen, digital sceneography, virtual production, etc., cinematographic tableaux vivants are created based on art historical models.

### **Didaktische Methoden und Medienformen**

- technische und künstlerisch-gestalterische Workflows
  - künstlerische Forschung und Recherche
  - Input-Sessions
  - Exkursionen zu Ausstellungen, Festivals, dauerhaften Installationen.
  - vertiefende Workshops
  - Praktische Übungen zur Vertiefung des Erlernten
  - Team- oder Einzel- Kolloquien, Feedbackgespräche
  - Team- und Einzelpräsentationen
  - Bei Bedarf (Gaststudierende): Englisch als Kurssprache
- /
- technical and artistic-design workflows
  - artistic research and research
  - Input sessions
  - Excursions to exhibitions, festivals, permanent installations.
  - in-depth workshops
  - Practical exercises to deepen what you have learned
  - Team or individual colloquia, feedback discussions
  - Team and individual presentations
  - If required (participation of international students): English as the course language

### **Literatur**

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. / Literature references and additional information will be announced at the beginning of the semester or course.

### **Anmerkungen**