

PO 24: 1111P Typografie (SU) + Typografie (Übung)

PO 19: 1112 Typografie

Typografie



Modul: Typografie

Lehrkraft: Tim Siegert

Tag und Uhrzeit: Di., 09:00 - 14:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.219

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

In diesem Kurs lernen wir Schrift als gestalterisches Ausdrucksmittel kennen – ihre Formen, Funktionen und Kontexte. Wir beschäftigen uns mit den Grundlagen typografischer Gestaltung, reflektieren kritisch über die Herkunft und Wirkung von Schrift und entwickeln eigene gestalterische Ansätze. Durch eine Mischung aus spielerischen Übungen, analytischen Beobachtungen, theoretischen Inputs und gemeinsamen Diskussionen nähern wir uns der Typografie sowohl experimentell als auch systematisch. Dabei arbeiten wir mit analogen und digitalen Methoden und setzen uns mit gestalterischen Prinzipien wie Lesbarkeit, Rhythmus und Komposition auseinander. Ein zentrales Werkzeug in diesem Kurs ist Adobe InDesign. Schritt für Schritt erarbeiten wir uns einen grundlegenden gestalterischen Handlungsspielraum und entwickeln ein Gespür für den bewussten Einsatz von Schrift – sei es in freien Experimenten oder konkreten Layout-Aufgaben.

Erste LV: 21.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 03.02.2026

LNW: Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF

PO 24: 1121P Fotografie (SU) + (Übung)

PO 19: 1122 Fotografie

Fotografie



Photography

Modul: Fotografie

Lehrkraft: Timo Klos

Tag und Uhrzeit: Do., 09:00 - 15:45, Wöch.

Raum/Ort: B2.219 + DTP Raum 10.-12.02.26

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

Grundlagen der Fotografie

Dieses Seminar widmet sich den Grundlagen der Fotografie und ist für Studierende des ersten Semesters gedacht. Es findet im Plenum und in Teilgruppen statt, Details und Gruppeneinteilung werden am Kursbeginn bekannt gegeben. Es werden elementare Kenntnisse derameratechnik (digital und analog) sowie theoretische und gestalterische Grundlagen vermittelt. Das neu erlernte Wissen soll direkt in einer fotografischen Arbeit zum Thema „Mein Freund, der Baum“ angewendet werden. Das Seminar umfasst intensive Studio und Werkstattarbeit, eigenständiges Fotografieren innerhalb und außerhalb der Hochschule sowie Arbeitsbesprechungen und Fototheorie. Weiterhin erfordert es die Bereitschaft auch außerhalb des Seminars eigenständig zu arbeiten und ein Referat zu halten.

Memo: Sofern vorhanden, **bitte Digitalkamera mitbringen**. Wer keine hat, arbeitet in Kleingruppen mit Leihgeräten.

Prüfungstermin/Abgabe: Abgabe: 27.02.26

Orga und Info:

Wöchentlich donnerstags

Fototheorie Gruppen A+B: 9:00 – 10:30 (2 SWS)

Praktische Fotografie in Gruppen A/B

Gruppe A: 10:30 – 12:45 Uhr (3SWS)

Gruppe B: 13:30 – 15:45 Uhr (3SWS)

Block Bildbearbeitung Gruppe A/B

Gruppe A

Dienstag, 10.02.2026, 13:00-18:30 Uhr

Mittwoch, 11.02.2026, 10:00-15:00 Uhr (1SWS)

Gruppe B

Mittwoch, 11.02.2026, 15:00-20:00 Uhr

Donnerstag, 12.02.2026, 10:00-15:30 Uhr (1SWS)

Erste LV: 23.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Teilnahme an Lehrveranstaltungen & Fotoserie zum Thema

PO 24: 1131P Zeichnen (SU) + (Übung)

PO 19: 1132 Zeichnen

Zeichnen



Introduction to Drawing

Modul: Zeichnen

Lehrkraft: Lucie Langston

Tag und Uhrzeit: Mo., 14:00 - 18:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.219

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist die Zeichnung?

In diesem Kurs gilt es vor allem wie wild zu experimentieren!

Du wolltest schon immer mal mit Öl-Kreide zeichnen? Mit Tusche? Mit dem Radiergummi in eine dunkle Fläche arbeiten, eine Collage gestalten, auf Seide malen oder einfach mal wieder mit Kartoffeln drucken? Dann ist das die Gelegenheit, let's do it!

Wir erkunden vorgegebene und mitgebrachte Materialien. Zusammen legen wir ein Skizzenbuch an, das am Ende des Kurses reich gefüllt sein wird. Die Praxis, ein Skizzenbuch zu führen kann uns dabei unterstützen den eigenen Prozess mit zu verfolgen und bietet die Möglichkeit, ihn im Nachgang zu reflektieren. So wird das Skizzenbuch Basis und Inspiration für die kommende Studienzeit.

Vom Experiment und der Skizze geht es dann an die „richtige“ Zeichnung. Gemeinsam suchen wir uns einige Themen aus, an denen wir weiter forschen wollen. In die wir uns vertiefen. So wollen wir erkennen was uns am Zeichnen eigentlich persönlich interessiert. So entstehen spannende Arbeiten inklusive Prozess und Reflexion für euer Portfolio.

Gemeinsam werden wir die Arbeiten besprechen, uns Gegenseitig lernen Feedback und Unterstützung zu geben. Denn wir haben etwas gemeinsam: Unsere Studienwahl und Studienzeit.

Orga und Info:

Zum ersten Termin am 20. Oktober erscheinen bitte alle um 14:00 Uhr.

Wir werden voraussichtlich keine Gruppenaufteilung benötigen, sondern die Zeit gemeinsam verbringen.

Bringt bitte zum ersten Termin weißes Papier im Format Din A3 mit. Zudem brauchen wir buntes Tonpapier und einen Klebestift (Pritt, Uhu, egal). Wir steigen sofort mit einer Collage ein.

Zu Beginn des Semesters werden wir klären, welche Materialien wir für den Kurs benötigen. Es findet eine Exkursion in das Museum Wiesbaden und/oder auf den Weihnachtsmarkt statt. Das genaue Datum besprechen wir ebenfalls zu Beginn des Semesters.

Erste LV: 20.10.2025, 14:00

Abgabetermin: 02.02.2026

LNW: Endpräsentation und Skizzenbuch

PO 24: 1141P Visuelle Grundlagen (SU) + (Übung)

PO 19: 1142 Visuelle Grundlagen

Visuelle Grundlagen



Visual Basics

Modul: Visuelle Grundlagen

Lehrkraft: Jacqueline Hen

Tag und Uhrzeit: Mi., 09:00 - 14:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.219

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

Gemeinsam erkunden wir grundlegende Phänomene der visuellen Kommunikation. Dazu gehören Themen wie Wahrnehmung, Farbe, Form, Rhythmus, Struktur, Raum und Interaktion. Die vielen praktischen Experimente im 2-dimensionalen und 3-dimensionalen Raum werden durch Perspektiven aus Kunst, Wissenschaft und Technik ergänzt.

Erste LV: 29.09.2025, 09:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Übungen und Präsentationen, Dokumentation als PDF

PO 24: 1161P Propädeutikum Studium

PO 19: 1161 Propädeutikum Studium

Propädeutikum

Propaedeutic



Modul: Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium

Lehrkraft: Jacqueline Hen, Rüdiger Pichler, Tom Schreiber, Simone Marx, Bea Bug, Theo Steiner, Maximilian

Kohler, Taner Ercan

Tag und Uhrzeit: 17.10.2025 - 24.10.2025, 10:00 -

Raum/Ort: B2.219

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Das Propädeutikum gibt mit vielen kleinen Inputs und Workshops einen Einblick und Austausch zu den folgenden Themen: Studienorganisation, Praxissemester, Auslandssemester, Angebote des LehrLernZentrums, Präsentation, Wissenschaftliches Arbeiten, Prüfungsordnung, Arbeitssicherheit, Adobe Indesign Einführung.

Erstes Termin: Freitag 17.10.2025 10:00-14:00, Raum B1 44 im AV/CAD Bereich

Zweiter Termin: Freitag 24.10.2025 9:00-18:00, Raum B2 219

Erste LV: 17.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen.

PO 24: 1161P Kunstgeschichte

PO 19: 1162 Kunstgeschichte

Kunstgeschichte

Art History



Modul: Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium

Lehrkraft: Ortrud Toker

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:15 - 17:15, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.219

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In dieser Lehrveranstaltung behandeln wir ausgewählte Werke der Kunstgeschichte von der klassischen Moderne bis in die Gegenwart. Wir erarbeiten die wesentlichen Tendenzen und Positionen künstlerischer Arbeit dieser Zeit. Dabei stehen einige bedeutende Künstler:innen im Mittelpunkt. Mit ihren Kunstwerken beschäftigen wir uns intensiver. Es geht um genaues Hinschauen und genaues Beschreiben. In die unmittelbare Bildbetrachtung werden Aspekte der Ikonographie und Komposition miteinbezogen. Darüber hinaus sind Kontext, historischer Zeitbezug, mediale Transformation und Ikonenbildung für uns wichtig.

Für eine präzise Analyse ist das Studium vor Originalen unverzichtbar und ein elementarer Bestandteil der Kunstgeschichte und dieses Seminars. Bei den Museumsbesuchen in Frankfurt (Städel, Museum für Kommunikation) und im Seminar an der Uni sind kurze Referate (ca. 15-20 Minuten) sowie Diskussionen im Plenum Kursbestandteil.

Aktive und regelmäßige Mitarbeit ist eine Voraussetzung für den Kurs. 3 CP, 2SWS, Seminaristischer Unterricht, IMMER IN PRÄSENZ, KEIN ONLINE LNW: Die Referate (ca. 15-20 Minuten) sowie die Mitarbeit fließen jeweils zu 50% in die Beurteilung ein.

Erste LV: 22.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Referate und Anwesenheit

PO 24: 1161P Kreativität im Kontext

PO 19: 1164 Kreativität im Kontext

Kreativität im Kontext

Creativity Contextualised

Modul: Einführung in das künstlerisch-gestalterische Studium

Lehrkraft: Marius Förster

Tag und Uhrzeit: Mo., 10:00 - 13:15, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.219

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP



Wir leben in einer Zeit, die von zahlreichen miteinander verbundenen Krisen geprägt ist. Veränderung ist sowohl eine Bedrohung als auch eine Notwendigkeit, und wir benötigen viel Kreativität - von großen Projekten bis hin zum Alltag - um diese Herausforderungen zu meistern.

Doch was bedeutet Kreativität eigentlich? Wenn wir alle kreativ sein müssen oder wollen, welche Rolle spielen dann Designer*innen in den sogenannten "kreativen Industrien"?

In diesem Seminar untersuchen wir die Bedeutung von Kreativität für Designer*innen. Indem wir aktuelle Trends und Krisen mit entsprechenden Designansätzen verknüpfen, können wir Kreativität besser verstehen und unsere eigene Designarbeit bereichern.

Erste LV: 13.10.2024, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: regelmäßige, pünktliche Teilnahme + Abgabe

PO 24: 2111P Text, Dramaturgie und Konzeption (SU) + (Übung)

PO 19: 2112 Text, Konzept

Text, Dramaturgie und Konzeption



Text, Dramaturgy and Conception

Modul: Text, Dramaturgie und Konzeption

Lehrkraft: Taner Ercan

Tag und Uhrzeit: Mi., 09:00 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

Texten kennenlernen, Textenkönnen lernen.

Wir lernen in diesem Seminar das Texten kennen. Und was man mit Text so alles anstellen kann. Zum Beispiel in der Werbung. Oder wo auch immer guter Text zu entdecken ist. Dazu schauen wir uns viele Texte an – und denken uns in vielen kleinen Übungen noch mehr Texte selber aus. Learning by doing. Ziel ist es, die Neugier für Text zu wecken und ein Gespür dafür zu bekommen. Der Kurs findet als Präsenzveranstaltung statt. Am Ende des Semesters erstellt ihr ein Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Das wird euer Leistungsnachweis sein.

Erste LV: 22.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: Regelmäßige Teilnahme + Booklet mit den entstandenen Arbeiten

PO 24: 2121P Interactive (SU)

PO 19: 2122 Interactive

Interactive Grundlagen



Modul: Interactive

Lehrkraft: Jörg Waldschütz

Tag und Uhrzeit: Do., 14:15 - 16:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Virale Kampagne für Foto-Wettbewerb und Ausstellung

„urban snaps meets art & culture“

Unsere. Bilder. Geschichten.

Entwicklung einer (viralen) Kampagne für den Fotowettbewerb „Kunst und Kultur“ der Jungen Freunde des Museums Wiesbaden sowie einer Ausstellung der Gewinnerbilder im Museum.

Der Förderverein Freunde des Museums Wiesbaden und die neu gegründeten Jungen Freunde veranstalten ab März 2026 den Fotowettbewerb „Kunst und Kultur“. Dieser wird mit einer medienübergreifenden Kampagne angekündigt. Geplant sind digitale Formate, Out-of-Home-Maßnahmen, crossmediale Bespielungen im Stadtraum sowie die Verbreitung über alle gängigen Print- und Kommunikationskanäle.

Im Mittelpunkt steht eine kreative, aufmerksamkeitsstarke Idee mit dem Ziel, durch eine „virale“ Kampagne große Reichweite zu erzielen. Eure Entwürfe entstehen im direkten Austausch mit dem Kunden: Ihr erhaltet Feedback, müsst überzeugen und erlebt, was es heißt, für eine reale Zielgruppe unter echten Bedingungen zu gestalten.

Alle Kampagnen orientieren sich am Corporate Design der Jungen Freunde, das viel Raum für eigene Gestaltungsideen lässt. Der Kurs findet in Kooperation mit dem Typografie-Kurs von Klaus Eckert statt.

Orga und Info:

Do., 23.10.2025, Einführung und Briefing, Raum 232

Do., 05.2.2026, Abschluss-Präsentationen in Präsenz

Fr., 06.02.2026, Finale Abgabe der Arbeiten (digital)

Inhalte Grundlagen interaktiver Gestaltung

Projektentwicklung (Recherche, Analyse und Planung)

Analyse Markt-/Zielgruppen

Nutzerszenarien der Zielgruppen

Kreative Konzeption und Ideenentwicklung

Entwicklung Gestaltungs-/Bildwelt (Farben, Schrift, Bilder, Grafiken)

Interface Design (Gestaltungselemente Web/Mobile)

UX- und Interaktionskonzepte

Entwicklung Informations- und Navigationsstrukturen

Umsetzung von Responsivität Weblayouts und Webseiten-Typen

Sidemaps, Wireframes und Usertestings

Entwicklung Styleboards/Moodboards, Grundlayouts und Feinlayouts

Umsetzung eines Prototyp / Klickdummy

Verbreitungskampagne / Maßnahmenkatalog: Printprodukte und Corporate Design

Social Media, Videoclips, Animationsfilme,

Erste LV: 23.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 05.02.2026

Limit: 40 Studierende

PO 24: 2121P Interactive (Übung)

PO 19: 2122 Interactive Software

Grundlagen Interactive



Interactive 101

Modul: Interactive

Lehrkraft: David Bascom

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:15 - 17:00, Wöch.

Raum/Ort: AV B1.44

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Der Kurs gibt einen umfassenden Einblick zu verschiedenen Themen des Interactive Design.

- * Was macht eigentlich eine gute App oder Webseite aus?
- * Welche wichtigen Fragen muss ich zu Beginn des Designprozesses stellen?
- * Welche Werkzeuge brauche ich zum Konzipieren, Gestalten und Umsetzen von Apps/Webseiten?
- * Wie kann mich K.I. beim Design-Prozess sinnvoll unterstützen – und wo sind die (aktuellen) Grenzen

Jede Vorlesung beginnt mit einem „FOMO“ in dem wir uns zu aktuellen Entwicklungen und Themen austauschen.

Orga und Info:

Der Unterricht erfolgt in 2 Gruppen, jede Gruppe hat 14-täglichen Unterricht. Die Gruppeneinteilung erhaltet ihr am Semesteranfang.

Erste LV: 22.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 28.01.2026

LNW: Interaktiver Prototyp

PO 24: 2131P Moving Images (SU) + (Übung)

PO 19: 2132 Grundlagen Filmgestaltung

Film



Film

Modul: Film

Lehrkraft: **Laurenz Constantin Strasser, Maximilian Kohler**

Tag und Uhrzeit: **Mo., 09:00 - 16:00, Wöch.**

Raum/Ort: **B1.AV-Studio + B1.AV44**

Stunden/CP: **6 SWS / 6 CP**

Grundlagen der Filmgestaltung

Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen des Filmemachens. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Filmprojekte erarbeiten zu können.

Orga und Info:

Wir werden im Unterricht folgende Software benutzen: / The following software will be used in class:

Blackmagic Design Davinci Resolve

Adobe Audition

Equipmentverleih und Raumplanung:

Projekterstellung und Reservierung von Equipment und Räumen:

rental.media.hs-rm.de (aus Hochschulnetz oder über VPN, vorherige Anmeldung nötig)

Ausleihe vor Ort:

AV-Studio, Dienstag und Donnerstag, **Rückgabe: 10-11 Uhr, Ausgabe: 11-12 Uhr, 25€ Pfand**

Abgabeformular:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Projektabgabe>

Nützliche Dokumente für Dreharbeiten:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Drehgenehmigung>

Erste LV: 20.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 26.01.2026

LNW: • Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Diverse Übungen (Abgaben laufend), Abschlussaufgabe (Gruppenarbeit)

PO 24: 2141P Motion Design (SU) + (Übung)

PO 19: 2142 Grundlagen MotionDesign und Animation

Motion Design



Motion Design

Modul: Motion Design

Lehrkraft: No Name, Börries Müller-Büsching, Sven Heller, Frank Nachtigall

Tag und Uhrzeit: Do., 08:00 - 13:15, Wöch.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 6 SWS / 6 CP

Einführung in die Grundlagen des Motion Designs

Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen von Motion Design. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Animationsfilm Projekte erarbeiten zu können.

Sven Heller - After Effects Grundlagen:

Allgemeine Einführung in After Effects. Vermittelt werden theoretische und praktische Grundlagen von Software und sicherer Umgang mit Basiswissen für After Effects. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.

Gruppeneinteilung freitags

Frank Nachtigall - Soundediting/Sounddesign im Postproduktionsprozeß:

Allgemeine Einführung in Software (DaVinci Resolve Fairlight, Adobe Audition, Audacity etc.) für die Bearbeitung (u.a. Optimierung von O-Ton, Abmischung) und Erstellung von Filmsound.

Vorstellung diverser lizenzfreier Online-Soundbibliotheken für Projektarbeiten.

Gruppeneinteilung donnerstags ab 10.00 Uhr bis 13.15 Uhr (Raum: B2. 213)

Abgabe Sound Übungsaufgabe: 12.02.2026

Orga und Info:

Das Seminar „Grundlagen Motion Design“ schließt mit der praktischen Aufgabe ab, einen Filmvorspann (Main Title Design, 30–60 s) zu entwickeln und als Video einzureichen. Die Arbeit soll einen prägnanten Titel sowie mehrere Credit-Elemente enthalten und eine stimmige visuelle Idee verfolgen, die die Stimmung und das Thema eines realen oder fiktiven Films vermittelt. Wichtige Kriterien sind Typografie, sorgfältige Farbwahl, Grafik-/Bildsprache und ein rhythmisches Zusammenspiel von Bild und Ton. In einer kurzen Begleit-PDF (1–2 Seiten) präsentieren die Studierenden Konzept, Storyboard, Moodboard, verwendete Materialien und Quellenangaben. Bewertet werden Idee, Gestaltung, Animation und die Qualität der Präsentation. Abgabe: Videodatei (MP4) und PDF. Abgabefrist Filmvorspann: 06.03.2026.

Erste LV: 23.10.2025, 08:00

Abgabetermin: 06.03.2026

LNW: Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Abgabe der Aufgaben.

PO 24: 2151P Crossmedia Workflow

PO 19: 2154 Konzept und Marketing

Crossmedia Workflow



Crossmedia Workflow

Modul: Design - Theorie und Praxis

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig

Tag und Uhrzeit: Di., 09:00 - 12:15, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Wie können unterschiedliche Medien sinnvoll miteinander verknüpft werden, mit einer starken Idee/einem relevantem Thema, unterstützt von einer eigenständigen und visuell markanten Gestaltung – angewandt oder künstlerisch?

Crossmediale Gestaltung ist komplex und beinhaltet vielfältige Aspekte und Möglichkeiten: Das kann z. B. eine Crossmediale Kampagne sein, ein medial angereichertes Magazin oder z. B. ein interaktives Exponat in einer Ausstellung und natürlich vieles mehr.

In diesem Kurs lernt ihr wertvolle Fragestellungen, Strukturen, Tools und Methoden kennen, die euch helfen, ein solches Projekt sinnvoll und fundiert anzugehen und zu entwickeln – Vom Entwurf bis hin zur Realisation. Nützlich auch für die Projektarbeit im Hauptstudium und eure B. A. - Thesis.

Neben theoretischen Insights kommt die Praxis nicht zu kurz:

Wir analysieren und diskutieren aktuelle Cases, erfahren Insights von Professionals und übersetzen das Gelernte Schritt für Schritt in die Praxis: Ihr entwickelt und präsentiert in Teamarbeit euren eigenen konzeptionellen Ansatz inkl. Visualisierungen und lernt dabei sowohl eure Fähigkeiten sowie euch als Gestalter:innen-Persönlichkeiten besser kennen!

Inhalte:

Cases + Insights aus der Praxis | Benchmark + Analyse | Research | Ideation | praktische Fingerübungen zur Vertiefung des Erlernen | Konzept, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation | Prozess + Workflow | (Team-)Kolloquien | Präsentieren | Selbstständiges Arbeiten (lernen) | KI-CoCreation | Trends und Strömungen

Orga und Info:

Wir verwenden diese Tools:

- zoomX (nach Absprache).
- Miro für kollaboratives Arbeiten und gemeinsame Brainstormings.
- Slack für Terminvergabe und organisatorische Absprachen/Messaging.
- HessenBox für den Austausch von Dateien.
- Übliche Grafikprogramme der Adobe Creative Cloud + optional Blender/C4d.

Weiterführende Literatur (wird in Teilen bereitgestellt):

- Behrends, Jakob: „Interreaction“, 2015
- Poesch, Janina: „Szenografie: Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin“, 2020
- Marco Spies, Katja Wenger: „Branded Interactions. Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit“, 2018

Erste LV: 21.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 27.01.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen, (Zwischen-)Präsentationen und Kolloquien sowie Entwicklung eines eigenen konzeptionellen Ansatzes inkl. Visualisierungen im Team zur Kursaufgabe. Abgabefrist: 27.01.2026 (Präsentation und Abgabe)

Limit: 40 Studierende

PO 24: 2151P Designgeschichte

PO 19: 2152 Designgeschichte

Designgeschichte



Design History

Modul: Design - Theorie und Praxis

Lehrkraft: Theo Steiner

Tag und Uhrzeit: Di., 10:00 - 13:15, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In diesem Seminar untersuchen wir die Designdebatten vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zur Gegenwart: vorindustrielles Handwerk oder industrielle Produktion? Nachahmung alter Stile ("Kunstanklebung") oder die "Schoenheit der Maschine"? Imponiermoebel für eine kleine Zielgruppe oder Aesthetische Erziehung der gesamten Gesellschaft? Das Design war (und ist) bezogen auf die Ideale des Funktionalismus: Zweckmaeßigkeit, messbare Schoenheit, Rationalisierung und optimierbare Konstruktion. Seit einigen Jahrzehnten werden verstaerkt die breiteren gesellschaftlichen und kulturellen Zusammenaenge in den Blick genommen - Parameter wie Emotionalitaet, Geschlecht, Nachhaltigkeit, Qualitaet, Glueck oder Lebensstil.

Orga und Info:

Das Seminar besteht aus Vortraegen des Lehrenden, zwei Uebungen (je 15% der Gesamtnote), einer studentischen Praesentation zu einem vorgegebenen Thema der Designgeschichte (40%). In die Gesamtnote fließen auch aktive Mitarbeit (15%) sowie die PDF-Dokumentation (plus Handout) der Praesentation mittels angemessener, sprechender und verstaendlicher Bild- und Textteile ein (15%).

LEISTUNGSNACHWEIS

Die Gesamtnote errechnet sich aus den beiden Übungen (je 15%), der 30-minütigen Gruppen-Präsentation (40%), der aktiven Mitarbeit (15%) sowie der schriftlichen Dokumentation der Präsentation + Handout als PDF (15%).

Der allgemeine Abgabetermin gilt nur für eventuelles Nachholen.

Die Abgabetermine der beiden Übungen sind der 11.11. bzw. 25.11.

Abgabe der PDF Dokumentationen zu den Referaten: immer direkt nach den Präsentationen.

Erste LV: 28.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: 2 Übungen / 1 Präsentation / Mitarbeit / Dokumentation

Limit: 40 Studierende

PO 24: 3_11P Crossmedia Design Projekt

PO 19: 3_14 Werb.Kommun.A

Ideenschmiede / D&AD New Blood Award



Ideas Lab / D&AD New Blood Awards 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Taner Ercan

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:15 - 17:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.232

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Ohne Idee ist alles Nichts: Willkommen zur Kampagnen- und Ideenentwicklung für den New Blood Award, dem Nachwuchswettbewerb des D&AD in London. Wir arbeiten auf verschiedenen Briefings, die der D&AD in Kooperation mit realen Kunden herausgibt. Ihr schaut euch diese Briefings an, pickt die vielversprechendsten heraus und arbeitet daran in intensiver Gruppenarbeit. Von der ersten Idee bis zur Umsetzung und der finalen Einreichung – meistens als 2-Minuten-Einreichungsfilm. Die verpflichtende Einreichung zum Wettbewerb ist gleichzeitig der Leistungsnachweis und die Abgabe. Die ersten Termine werden wir die Schritte dabei alle gemeinsam gehen. Wir schauen in den Rückspiegel – und uns vergangene Einreichungen und Gewinnerarbeiten an. Wir besprechen die Briefings, bilden Gruppen und stellen einen Zeitplan auf. Im Anschluss werden wir wöchentliche Feedback-Termine in Kleingruppen abhalten, eure Ideen immer weiter vertiefen und die vielversprechendsten bis hin zum finalen Einreichungsfilm bringen. London calling. Good luck!

Erste LV: 22.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: Regelmäßige Teilnahme + Einreichung beim Wettbewerb

Limit: 15 Studierende

PO 24: 3_11P Crossmedia Design Projekt

PO 19: 3_22 Event, Ausstellungsdesign

Werkschau Ausstellungsdesign



Final Exhibition Design 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Theo Steiner

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:15 - 15:45, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Das Team der Werkschau betreut eine der wichtigsten Veranstaltungen des Studiengangs – die Abschlussausstellung. Für die Veranstaltung ist ein Corporate Design samt Motto zu entwickeln; sowie Drucksachen, Website, Katalog und Ausstellungslook sowie Öffentlichkeitsarbeit.

Orga und Info:

In den wöchentlichen Meetings besprechen wir die anstehenden Aufgaben und die Zwischenergebnisse. Die Studierenden arbeiten in Gruppen an den verschiedenen Aufgaben: Corporate Design, Projektorganisation, Katalogdesign, Website, Fotografie (Porträts, Installation Views, Making-of), Raumkonzept und Ausstellungsgestaltung.

Das Projekt mündet in die Realisierung der Ausstellung, welche vom gesamten Team (unterstützt von Ersties und Tutor:innen) umgesetzt wird. Der Aufbau erfolgt ab dem 3.2.26, der Abbau am 9.2.26.

Begleitende Lehrveranstaltung: Die audiovisuelle Kommunikation und die Inszenierung des Ausstellungsprojekts werden speziell in der Methoden-LV „Designer-Werkstatt“ (4_42 Mediale Szenographie Werkschau) von Prof. Börries Müller-Büsching entwickelt. Die beiden Lehrveranstaltungen können gemeinsam oder auch getrennt belegt werden.

ENGLISH VERSION

In our weekly meetings we discuss the upcoming tasks and interim results. The students work in groups on the different tasks: corporate design, project organisation, catalogue design, website, photography (portraits, installation views, making-of), spatial concept and exhibition design.

The project culminates in the realisation of the exhibition, which is implemented by the entire team (supported by first-year students and tutors). Build-up begins on 3 February 2026; breakdown is on 9 February 2026.

Accompanying course: Audiovisual communication and the staging of the exhibition project are developed specifically in the methods seminar “Designer Workshop” (4_42 Mediale Szenographie Werkschau) taught by Prof. Börries Müller-Büsching. The two courses can be taken together or separately.

Erste LV: 22.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 20.02.2026

Limit: 20 Studierende

PO 24: 3_11P Crossmedia Design Projekt

PO 19: 3_74 Kunst, Kultur und Komm A

hFMA Wettbewerb 2025 / Ausstellung

hFMA Competition 2025 / Exhibition

Modul: Projekt

Lehrkraft: Rüdiger Pichler

Tag und Uhrzeit: Do., 14:15 - 17:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.228

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP



Missbrauch, Misshandlung, Vergewaltigung, Menschenhandel, Zwangsprostitution, Mord, sexuelle physische und psychische Gewalt gegen Frauen, Mädchen und queere Menschen im Porno Business, das von toxisch-patriarchalen Strukturen geprägt ist, fordert Aufklärung und bessere Informationen über Präventions- und Verhinderungsmöglichkeiten. Dazu haben Studierende beim hFMA Wettbewerb 2025 kreative Konzeptideen erfolgreich präsentiert, die jetzt verwirklichen dürfen, um zu öffentlichen Diskussionen und positiven Veränderungen anzuregen.

Orga und Info:

Nur für Studierende, die erfolgreich am hFMA Wettbewerb 2025 teilgenommen haben.

Donnerstag, 14.15 – 17.30 h + Sondertermine nach Vereinbarung

Erste LV: 23.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 13.11.2025

LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen sowie der Ausstellung, Semesterabgabe, Dokumentation

Limit: 15 Studierende

PO 24: 3_11P Crossmedia Design Projekt

PO 19: 3_24 Crossmediale Gestaltung

ADC Talent Award



ADC Talent Award

Modul: Projekt

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig

Tag und Uhrzeit: Mi., 09:00 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.227

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Vielleicht habt ihr schon lange ein eigenes Projekt im Kopf oder ihr habt ein Thema, das euch bewegt – Hier ist die passende Möglichkeit, daran zu arbeiten und euch fachkundigen Juries zu stellen!

Ihr entwickelt selbstständig in Kleingruppen (max. 3 Studierende) Beiträge für die Teilnahme am ADC Talent Award 2026. Dies kann auf Basis eigener Ideen/Fragestellungen geschehen oder ihr orientiert euch anhand eines übergeordneten Themas, das im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird. Dabei seid ihr aus medialer Sicht völlig frei, denn die einzelnen Kategorien des ADC Talent Awards sind sehr weit gefächert und decken ein medial breites Spektrum ab: Von Branddesign über räumliche Gestaltung, UX-Design, Editorial, Motion Design, Film, Illustration, Fotografie, Text, Storytelling, Sound, Creative Technology – angewandt oder künstlerisch-experimentell!

Begleitet wird diese intensive und eigenständige Projektarbeit von gemeinsamen Terminen, in denen wir u. a. erfolgreiche Award-Beispiele anschauen und analysieren, Facts zum ADC Talent Award unter die Lupe nehmen, erfahren, was einen guten Case-Film ausmacht und eure Ideen/Ansätze auf Herz und Nieren prüfen und im Detail pushen. In kurzen Übungen wird es u. a. darum gehen, eure Projektidee/euren Ansatz auf den Kern herunterzubrechen und in der Umsetzung gezielt an Details zu arbeiten.

„Der ADC Talent Award bietet eine erstklassige Gelegenheit, um euch und eure Arbeit zu zeigen und in der Kreativbranche auf euch aufmerksam zu machen. Besonders zu Beginn einer kreativen Karriere, kann der Gewinn eines ADC Nagels von unschätzbarem Wert sein. Außerdem bietet der ADC mit dem Talent ADC allen Gold-Gewinner:innen zusätzlich die besondere Möglichkeit, fünf Jahre lang das ADC Netzwerk und dessen kreative Expertise zu nutzen.“ (ADC)

Inhalte:

Teilnahme am ADC Talent Award | Benchmark und Analyse erfolgreicher Award-Arbeiten | Research | Ideation | Fingerübungen | Casefilm-HowTo | Award-Kriterien Check | Konzeption, Entwurf, Gestaltung, Prototyping, Realisation | Prozess und Workflow (analog/digital) | (Team-)Kolloquien | Pecha Kucha-Zwischenpräsentation | Selbstständiges Arbeiten (lernen) | Insights aus der Praxis | Teilnahme + Vergleich im internationalen Wettbewerb ...

Orga und Info:

Wichtig! Dieser Projektkurs ist auf freies, selbstständiges und selbstorganisiertes Arbeiten in kleinen Teams (bis max. 3 Studierende) angelegt.

Weiterführende Links: <https://www.adc.de/wettbewerb/adc-talent-award-2026/> und <https://www.adc.de/wettbewerb/adc-gallery/talents/year/2025>

Wir verwenden diese Tools:

- zoomX (nach Absprache).
- Miro für kollaboratives Arbeiten und gemeinsame Brainstormings.
- Slack für Terminvergabe und organisatorische Absprachen/Messaging.
- HessenBox für den Austausch von Dateien.

Erste LV: 22.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 04.03.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen, (Zwischen-)Präsentationen und Kolloquien sowie Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags für den ADC Talent Award 2026 auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einem vorgegebenen Thema. Inkl. Case-Film! Abgabefrist: 04.03.2026 (Finale Kurs-Präsentation mit Jury (Status Quo)) | Einreichungsfrist ADC Talent Award Plattform: 15.03.2026

Limit: 15 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_04 Corporate Design A

Corporate Design



Corporate Design 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Kai Staudacher

Tag und Uhrzeit: Mi., 10:00 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Corporate Design vereint viele Disziplinen des Grafik-Designs und ist ein komplexer Prozess - egal ob für die Eisdielen nebenan oder eine große Marke. In der ersten Semesterhälfte behandeln wir die Themen Markenaufbau, Corporate Identity und Projektmanagement in Form von Vorlesungen und Gruppenarbeiten. In der zweiten Hälfte erarbeiten 3er Teams ein komplettes Corporate Design für fiktive Kunden, welches sie am Ende des Semesters präsentieren. Am Ende des Kurses gibt neben dem im Team erstellten Corporate Design jeder Studierende eine Dokumentation ab, die 1/3 der Gesamtnote ausmacht. Nur diese Einzelabgabe zusammen mit der Teamleistung führt zu einer Benotung

Orga und Info:

Der Kurs ist für Studierende des 3. Semesters reserviert, da er die Brücke zwischen Grundstudium und Hauptstudium bildet.

Erste LV: 22.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 28.01.2026

LNW: Finales Corporate Design und eine Dokumentation in gedruckter Form

Limit: 25 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_62 Editorial Design A

Editorial Design



Editorial Design 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Tim Siegert

Tag und Uhrzeit: Mo., 09:00 - 13:15, Wöch.

Raum/Ort: B2.221

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Das KD Magazin ist zurück! Mitreißende Projekte aus dem Studiengang, spannende Alumni, kuriose Einblicke und jede Menge Raum für experimentelles Editorial Design.

Im Kurs konzentrieren wir uns voll auf die Gestaltung: Layouts, Typografie, visuelle Konzepte! Der Content kommt größtenteils fix und frei Haus, damit wir die Energie ganz ins Design stecken können.

Am Ende steht wieder ein richtiges Printprodukt für uns alle: Kleinauflage, einzigartig in Form und Look. Jede Ausgabe ein Sammlerstück – von euch gestaltet!

Orga und Info:

Erste LV: 20.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Jede:r entwickelt einen individuellen Magazinentwurf in digitaler Form. Die Seitenzahl ergibt sich aus eurem Layoutkonzept. Zusätzlich gebt ihr ein kurzes Infoblatt ab, das eure typografischen Entscheidungen, den Satzspiegel sowie die Farbgestaltung dokumentiert.


Limit: 12 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_76 Kunst, Kultur und Komm B

HSRM Kalender Produktion & Release



HSRM calendar production & release 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Jacqueline Hen

Tag und Uhrzeit: Block, 13.10.2025 - 24.01.2026, -

Raum/Ort: B1.U01 Druckwerkstatt

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Im Projekt „HSRM Kalender Produktion & Release“ produzieren wir den im Sommersemester gestalteten Hochschulkalender 2026. Neben dem Drucken, Binden und Verpacken des Kalenders bereiten wir außerdem die Release Veranstaltung des Kalenders im November 2025 vor.

Orga und Info:

Nur für Studierende die im Sommersemester an dem Seminar „HSRM Hochschulkalender 2026“ teilgenommen haben.

Erste LV: 14.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Teilnahme am Blockseminar sowie der Vorbereitung und Teilnahme an den Vorbereitungen und Veranstaltung zum Kalender Release.

Limit: 12 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_72 Illustration B

Portrait- und Aktmalerei



Portrait and Nude Painting

Modul: Projekt

Lehrkraft: No Name, Boris Röhl

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:00 - 17:45, Wöch.

Raum/Ort: B2.218

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Portrait- und Aktmalen in Acryl

Bei der Acrylmalerei handelt es sich um eine vielfältig anwendbare Technik, die in der Illustration oftmals Anwendung findet.

Es wird zunächst eine Einführung in die Technik mittels bestimmter Grundübungen gegeben. Im weiteren Verlauf des Kurses wird auf grundierten Leinwänden in einem großen Format frei gearbeitet. Als Motive der Darstellung dienen das Portrait und der Akt.

Es wird darauf hingewiesen, dass man unbedingt eine professionelle Auswahl von verschiedenen Acrylfarben in kleinen Tuben benötigt.

Orga und Info:

Teilnahme nur bei erfolgreichem Besuch von "Einführung in die Illustration" oder "Aktzeichnen" in den vorhergehenden Semestern möglich. Nach Rücksprache können Ausnahmen gemacht werden.

Kosten für den Kurs bei Anschaffung aller Materialien (Farben, Pinsel & Untergründe): ca. 100,- Euro oder mehr. Die Pinsel für die Acrylmalerei sind preiswert, aber die Farben sollten in Tuben sein und eine professionelle Qualität haben. Falls man schon Farben und Pinsel hat, sollte man sie zur ersten Stunde des Unterrichts mitbringen. Möglicherweise werden die Malgründe (Leinwand) für die Gruppe teilweise von "Labor Zeichnen" des Studiengangs übernommen.

Erste LV: 22.10.2025, 14:00

Abgabetermin: 26.01.2026

LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe


Limit: 14 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_86 Typografie

Typografie lebt! – Battleprojekt



Typography lives! – Battle project 

Modul: Projekt

Lehrkraft: No Name, Klaus Eckert

Tag und Uhrzeit: Do., 09:00 - 13:15, Wöch.

Raum/Ort: B2.227

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Konzeption einer und Entwicklung einer Typo-Kampagne für den Fotowettbewerb »Kunst und Kultur« der Jungen Freunde des Museums Wiesbaden, sowie der Ausstellung der Gewinnerbilder im Museum.

Der Förderverein Freunde des Museums Wiesbaden und die neu gegründeten Jungen Freunde veranstalten ab März 2026 den Fotowettbewerb „Kunst und Kultur“. Dies wird mit einer medienübergreifenden Kampagne angekündigt. Geplant sind digitale Formate, Out-of-Home-Maßnahmen, crossmediale Bespielungen im Stadtraum sowie die Verbreitung über alle gängigen Print- und Kommunikationskanäle.

Wir entwickeln eine Typografische Kampagne. Wir passen Schriften so an wie wir sie benötigen und lernen moderne Kampagnen Medienübergreifend und erfolgreich zu gestalten. Neben dem CD der »Jungen Freunde« gibt es keine Limits. Der Kurs findet in Kooperation und Battle mit dem Kurs »Urban Snaps meets Art & Culture« von Prof. Jörg Waldschütz statt.

Erste LV: 23.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 03.02.2026

LNW: Digitale Präsentation der Kampagne inkl. Konzeption und Mock Ups

Limit: 20 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_68 Illustration A

Sachbuchillustration

Non-Fiction Book Illustration

Modul: Projekt

Lehrkraft: No Name, Boris Röhrli

Tag und Uhrzeit: Mi., 09:00 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.218

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP



Sachbuchillustrationen für Kinder und Jugendliche

In dem Seminar werden Illustrationen für verschiedene Gattungen des Jugend- und Kinderbuches erprobt:

Ein Kindersachbuch. Es handelt sich um einen Reiseführer für Kinder im Alter zwischen 8 bis 10 Jahren. Es wird eine Stadt oder eine Region vorgestellt. Der Reiseführer soll die Geschichte der Stadt, ihre Sehenswürdigkeiten, ihre Museen und das Freizeitangebot für Kinder in einer kindgerechten Form aufbereiten. Die Teilnehmer können die Stadt bzw. das Gebiet selbst wählen. Es muss ein Konzept für diesen Reiseführer entwickelt werden.

Ein Bilderbuch für die ganz Kleinen. Im Stil von "Die kleine Raupe Nimmersatt" soll ein Bilderbuch entwickelt werden, das Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren anspricht. Das Buch kann kurze Texte enthalten, die von den Eltern vorgelesen werden.

Schulbuchillustrationen für die 5. bis 8. Klasse des Gymnasiums. Es wird ein kurzer Text aus einem Schulbuch für Französisch vorgegeben (man muss diese Sprache nicht beherrschen; es wird alles erklärt). Möglicherweise muss ein Text zur Landschaft oder zur Grammatik in einer ansprechenden und modernen Form illustriert werden, der diese Altersgruppe anspricht.

Orga und Info:

Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden.

Erste LV: 22.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 26.01.2026

Limit: 7 Studierende

PO 24: 3_21P Grafik-Design&Typografie Projekt

PO 19: 3_78 Mixed Media A

Riso – Colors, Shapes, Spaces



Riso – Colors, Shapes, Spaces 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Jacqueline Hen

Tag und Uhrzeit: Di., 10:00 - 14:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.U01 Druckwerkstatt

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Im Seminar "Riso – Colors, Shapes, Spaces" entdecken wir die Drucktechnik Risographie mit mehreren kleineren Projekten. Der Fokus liegt auf dem Experiment mit Farben, Formen, Überlagerungen und Repetition um Muster und 3 Dimensionale Objekte zu gestalten. Neben der Einführung des Druckverfahren werden unter anderem Themen wie Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.

Orga und Info:

Wir arbeiten mit Adobe Illustrator und Indesign. Bitte einen Laptop zum arbeiten mitbringen.

Erste LV: 27.02.2026, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Dokumentation als PDF, Drucke.

Limit: 10 Studierende

PO 24: 3_31P Interactiondesign Projekt

PO 19: 3_42 Interaktivedesign A

Kampagne & Erscheinungsbild für Ausstellung



Campaign & Appearance for Exhibition 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Jörg Waldschütz

Tag und Uhrzeit: Di., 09:15 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.230

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

„reframe now“

Evolving Spaces – Transformation mitgestalten

Zusammen mit Sabine Philipp (Direktorin SAM, Wiesbaden) und Sandra Düsterhus (Architektin und Gestalterin, Darmstadt/Frankfurt) wollen wir im Rahmen des World Design Capital das ehemalige Kaufhaus SportScheck in der Wiesbadener Fußgängerzone in einen „Vierten Ort“ verwandeln. Von Mai bis Oktober des kommenden Jahres sollen dort Projektideen des WDC sowie vielfältige Aktionen präsentiert werden. Damit wird der öffentliche Raum um ein gemeinschaftlich genutztes Gebäude erweitert.

Für Bürgerinnen und Bürger, die sich bisher wenig mit Kunst, Politik oder Quartiersthemen beschäftigt haben, entstehen Räume, die ihre Interessen aufgreifen und gesellschaftliche Herausforderungen thematisieren. Im Austausch zwischen Jung und Alt sowie Menschen unterschiedlicher politischer Ansichten sollen diese diskutiert und sichtbar gemacht werden.

Das ehemalige Kaufhaus soll als Ort der Transformation zugleich Leuchtturm und Tauschbörse neuer Ideen für die Stadtgesellschaft sein. Der Begriff „Evolving Spaces“ fasst dies zusammen: Räume – physisch wie digital – verändern sich mit der Zeit und den Bedürfnissen der Menschen, Technologien und Lebensweisen.

Ziel ist die Entwicklung einer mutigen Konzeptidee und einer eigenständigen Gestaltungswelt im Rahmen einer Kommunikationskampagne sowie deren Umsetzung im Stadtraum und über alle gängigen Kommunikationskanäle.

Im Kurs werden wir von Architektin Sandra Düsterhus inhaltlich sowie bei technischer Realisation und gestalterischer Umsetzung der Ausstellung begleitet. Lukas Bausch (PUK Hamburg) unterstützt uns – wie bereits im letzten Semester – als KI-Experte bei der Entwicklung und Umsetzung von Prototypen.

Orga und Info:

Di., 21.10.2025, Einführung und Briefing, Raum 230

Di., 03.2.2026, Abschluss-Präsentationen in Präsenz

Fr., 06.02.2026, Finale Abgabe der Arbeiten (digital)

Erste LV: 21.10.2025, 09:15

Abgabetermin: 03.02.2026

LNW: Prototyp im Rahmen der Abschlusspräsentation, Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen, Bearbeitung der Aufgaben in Gruppen und Vorstellung der Ergebnisse

Limit: 18 Studierende

PO 24: 3_31P Interactiondesign Projekt

PO 19: 3_44 Interaktivedesign B

Virale Kampagne für Foto-Wettbewerb



Viral campaign for photo competition 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Jörg Waldschütz

Tag und Uhrzeit: Mi., 09:15 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B2.230

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

„urban snaps meets art & culture“

Unsere. Bilder. Geschichten.

Entwicklung einer (viralen) Kampagne für den Fotowettbewerb „Kunst und Kultur“ der Jungen Freunde des Museums Wiesbaden sowie einer Ausstellung der Gewinnerbilder im Museum.

Der Förderverein Freunde des Museums Wiesbaden und die neu gegründeten Jungen Freunde veranstalten ab März 2026 den Fotowettbewerb „Kunst und Kultur“. Dieser wird mit einer medienübergreifenden Kampagne angekündigt. Geplant sind digitale Formate, Out-of-Home-Maßnahmen, crossmediale Bespielungen im Stadtraum sowie die Verbreitung über alle gängigen Print- und Kommunikationskanäle.

Im Mittelpunkt steht eine kreative, aufmerksamkeitsstarke Idee mit dem Ziel, durch eine „virale“ Kampagne große Reichweite zu erzielen. Eure Entwürfe entstehen im direkten Austausch mit dem Kunden: Ihr erhaltet Feedback, müsst überzeugen und erlebt, was es heißt, für eine reale Zielgruppe unter echten Bedingungen zu gestalten.

Alle Kampagnen orientieren sich am Corporate Design der Jungen Freunde, das viel Raum für eigene Gestaltungsideen lässt. Der Kurs findet in Kooperation mit dem Typografie-Kurs von Klaus Eckert statt.

Orga und Info:

Mi., 22. 10.2025, Einführung und Briefing, Raum 230

Mi., 04.2.2026, Abschluss-Präsentationen in Präsenz

Fr., 06.02.2026, Finale Abgabe der Arbeiten (digital)

Erste LV: 22.10.2025, 09:15

Abgabetermin: 04.02.2026


Limit: 18 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_34 Animationsfilm A

Motion Design - Body, Space and Sound



Motion Design - Body, Space and Sound 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Börries Müller-Büsching, Richard Kristen

Tag und Uhrzeit: Do., 10:00 - 14:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.CAD33

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

In diesem Seminar entwickeln Studierende experimentelle, hybride Motion-Design-Arbeiten an der Schnittstelle von Tanz, Musik und digitalen Bildsprachen. Unter Nutzung von Motion Capture- und 3D-Scanning-Technologien werden Bewegungs-, Körper- und Raumdaten in eine eigenständige grafische und audiovisuelle Ausdruckssprache übersetzt. Ziel ist die Erprobung neuer ästhetischer Konzepte und Produktionspipelines, die performative Gesten, choreografische Strukturen und räumliche Qualitäten in interaktive oder lineare Medienprodukte überführen.

Begleit. LVs:

Visual Music

Erste LV: 23.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 06.03.2026

LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Motion Design Projektes

Limit: 12 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_36 Animationsfilm B

Bild und Bewegung



Image and Movement 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Börries Müller-Büsching

Tag und Uhrzeit: Do., 14:00 - 18:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.CAD33

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Das Seminar vermittelt praxisorientiert die Kunst des bewegten Bildes im 2D-Bereich. Im Zentrum stehen klassische Frame-by-Frame-Animationen sowie die Synthese von Fotografie, Grafik, Zeichnung und Illustration in Bewegung. Studierende entwickeln innovative und experimentelle Kurzclips zu frei wählbaren Themen und erproben dabei ästhetische, rhythmische und dramaturgische Gestaltungsformen von Bild und Ton.

Erste LV: 23.10.2025, 14:00

Abgabetermin: 06.03.2026

LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms

Limit: 18 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_56 Fotografie B

Inszenierte Fotografie



Staged Photography 

Modul: Projekt

Lehrkraft: No Name, Esther Haase

Tag und Uhrzeit: 29.10.2025 - 05.02.2026, -

Raum/Ort: B1.U1(Druckwerkstatt) und B1.230

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

FASHION IN MOTION mit Esther Haase (der Tanz mit der Kamera)

Im Seminar FASHION IN MOTION beschäftigen wir uns mit dem kreativen Einsatz von Bewegung in der Inszenierten Fotografie. Durch den Einsatz von Bewegungsunschärfe können ganze innere Filme beim Betrachten ausgelöst werden können – als würden die Bilder laufen lernen. Durch Inspirationen von Künstler*innen wie Jacques Henri Lartigue, Sarah Moon, Martin Munkácsi, die Bewegung als poetisches Bildprinzip erforschten, und von meiner eigenen Biografie als Tänzerin (bevor ich Fotografin wurde) öffnen wir neue Perspektiven auf die Modefotografie. Um Helmut Newton zu zitieren: „Fashion photography can be anything but look like fashion photography...“

Das Seminar kombiniert Theorie mit praktischer Umsetzung und am Ende präsentieren wir die entstandenen Arbeiten in einer gemeinsamen Ausstellung. Von Lochkamera, Langzeitbelichtung, Digital, Analog bis KI...alles ist möglich

Ich freue mich auf euch, Esther

Block 1

MI 29.10.2025 14-18 Uhr

DO 30.10.2025 10-16 Uhr

Block 2

MI 19.11.2025 14-18 Uhr

DO 20.11.2025 10-18 Uhr

~~Block 3~~ 31.10.2025 10-16 Uhr

DO 11.12.2025 14-18 Uhr

FR 12.12.2025 10-16 Uhr

Block 4 (Werkschau)

MI 04.02.2026 (Hängung) 14-20 Uhr

DO 05.02.2026 (Hängung+Eröffnung): 10-19 Uhr **Orga und Info:**

Memo: Wenn möglich eine eigene Kamera, ansonsten Ausleihen.

Voraussetzung: Vorkenntnisse fotografischer Grundlagen

+Kameraverleih (Aron): Di 04.11.2025: 12-14 Uhr

+Einführung Studio (Timo): MI 29.10.2025: 10-12 Uhr (**Pflicht für alle die im Studio arbeiten wollen**)

+Ausdrucke Werkschau (Timo/Aron): 02.+03.02.2026 10-18 Uhr

Erste LV: 29.10.2025, 14:00

Abgabetermin: 04.02.2026

LNW: Projektabgabe

Limit: 15 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_58 Fotografie C

Künstlerische Fotografie



Artistic Photography 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Timo Klos

Tag und Uhrzeit: Mi., 13:45 - 17:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.230 + B2.213 (DTP)

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Und sie bewegt sich doch! – wenn Fotografie filmisch wird et vice versa

Dieses Seminar thematisiert die Grenze der Fotografie zum Bewegtbild. Eigentlich erwartet man von fotografischen Bildern einzelne Momente fixieren und dauerhaft festhalten zu können. Allerdings können Fotografien im Bild selbst Bewegung thematisieren und den Moment als einzelnes Ereignis auflösen. Darüber hinaus kann auch die Präsentation einer fotografischen Arbeit so konzipiert sein, dass sie filmische Anmutung bekommt. Umgekehrt können filmische Arbeiten, die eigentlich bewegt sind, sich der vermeintlich starren Fotografie annähern. Das Seminar handelt von genau jenen Schnittstellen, der Begegnungen von Film und Fotografie. Ziel und Hauptbestandteil des Seminars ist eine eigene künstlerische Arbeit zum Thema. Gemeinsame Ideenfindung, Diskussionen und Referate sind die Basis dafür.

Memo: Wenn möglich eine eigene Kamera, ansonsten Ausleihen.

Voraussetzung: Vorkenntnisse fotografischer Grundlagen

Prüfungstermin/Abgabe: 30.01.26

Orga und Info:

Erste LV: 22.10.2025, 13:45

Abgabetermin: 30.01.2026

LNW: Projektabgabe


Limit: 15 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_28 Film B

One Shot Short Film



One Shot Short Film 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Laurenz Constantin Strasser

Tag und Uhrzeit: Di., 09:00 - 13:15, Wöch.

Raum/Ort: B1.AV45

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

One Shot / Plansequenz

Der Begriff One Shot oder auch Plansequenz beschreibt einen ganzen Film oder eine Sequenz, der/die in einer einzigen Kameraeinstellung gedreht wurde.

Inhalt des Kurses ist die Erarbeitung eines eigenen szenischen Stoffes und die anschließende filmische Umsetzung. Dabei wird in Gruppen von mindestens 2 Personen gearbeitet, wobei Besprechungen und Feedbackrunden im Plenum ein regelmäßiger Bestandteil sind. Die Wahl des Genres steht den Gruppen frei.

Während zunächst verschiedene Beispiele bekannter One Shots gezeigt und gemeinsam analysiert werden, werden im weiteren Verlauf des Kurses verschiedene dramaturgische Ansätze diskutiert und produktions-, kamera- und tontechnische Fähigkeiten anhand von praktischen Übungen vermittelt.

Die Umsetzung der eigenen Erzählung erfolgt selbstständig durch die Gruppen.

Orga und Info:

Equipmentverleih und Raumplanung:

Projekterstellung und Reservierung von Equipment und Räumen:

rental.media.hs-rm.de (aus Hochschulnetz oder über VPN, vorherige Anmeldung nötig)

Ausleihe vor Ort:

Dienstag und Donnerstag im AV-Studio (B1.39)

Rückgabe: 10-11 Uhr

Ausgabe: 11-12 Uhr

25€ Pfand

Abgabeformular:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Projektgabe>

Nützliche Dokumente für Dreharbeiten:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Drehgenehmigung>

Erste LV: 21.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 01.03.2026

LNW: Regelmäßige Teilnahme | Einhaltung der Etappenziele | Expose und Drehbuch als PDF | Rohschnitt mit angelegtem Sound als MP4/H.264

Limit: 12 Studierende

PO 24: 3_41P Lense-based Media and Arts Projekt

PO 19: 3_38 Animationsfilm C

Expanded Animation



Expanded Animation 

Modul: Projekt

Lehrkraft: Börries Müller-Büsching, Midia Omriko

Tag und Uhrzeit: Mi., 16:00 - 20:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.CAD33

Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP

Expanded Animation - Media Scenography und Hybrid Spaces

Das Seminar Expanded Animation verbindet Motion Design, mediale Szenografie und räumliche Konstruktion. Ziel ist die Entwicklung innovativer, experimenteller Konzepte für die mediale Bespielung realer oder fiktiver Objekte und Räume: von virtueller Projektion im 3D-Raum über VR/360°-Experiences und interaktive, soundreaktive Mapping-Installationen bis hin zu begehbaren, erfahrbaren Raumin szenierungen und Fassadenbespielungen. Im Mittelpunkt steht die Transformation von Raum und Skulptur durch audiovisuelle Medien sowie die Erprobung hybrider Skulpturen, die zwischen Objekt, Architektur und Interface vermitteln.

Orga und Info:

Lernziele

- Entwicklung konzeptioneller und praktischer Fähigkeiten zur Gestaltung medialer Raumin szenierungen.
- Planung, Konstruktion und Bau szenografischer Modelle (Hybrid Skulpturen) als Träger für Projektion und Interaktion.
- Integration von Motion Design in szenografische Entwürfe: Mapping von Bild- und Bewegtbildinhalten auf dreidimensionale Flächen und Volumen.
- Entwicklung interaktiver Interfaces und soundreaktiver Systeme zur direkten Kopplung von Nutzer:innenbewegung, Ton und Bild.
- Reflexion von Materialität, Licht/Schatten, positiven und negativen Räumen sowie deren Wahrnehmung und Manipulation.

Begleit. LVs:

Hybrid Scenography: Media, Models & Immersive Prototyping

Erste LV: 22.10.2025, 16:00

Abgabetermin: 06.03.2026

LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer hybriden Medienproduktion

Limit: 16 Studierende

PO 24: 4_01P + 4_02P Artistic Process

PO 19: 4_16 Fotografie on Location

Fotografie als Inspiration



Inspiration with Photography 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Timo Klos

Tag und Uhrzeit: Mi., 18:00 - 19:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.U13 (Fotostudio)

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

FOTO KINO

Dieser Kurs widmet sich eurer eigenen Inspiration. Wir machen „Foto Kino“ und schauen gemeinsam Dokumentarfilme über bedeutende Fotografinnen und Fotografen. Diese werden gemeinsam reflektiert. Schließlich soll jede/r eine kleine Fotoserie erarbeiten, die von einer der gesehenen Arbeitsweisen inspiriert ist. Eine regelmäßige Teilnahme am Kino ist Hauptbestandteil des Kurses.

Prüfungstermin/Abgabe: 30.01.26

Erste LV: 22.10.2025, 18:00

Abgabetermin: 30.01.2026

LNW: Teilnahme am Kino+Projektabgabe

Limit: 20 Studierende

PO 24: 4_01P + 4_02P Artistic Process

PO 19: 4_42 Designer-Werkstatt

Media Scenography / Werkschau



Media Scenography / Final Exhibition 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Börries Müller-Büsching

Tag und Uhrzeit: Mi., 14:15 - 15:45, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Mediale Inszenierung – Semesterrundgang / Werkschau

Das Seminar steht im engen Zusammenhang mit dem Projekt: 3_22 Event, Ausstellungsdesign / Werkschau von Prof. Theo Steiner

Durch den Einsatz von audiovisuellen Medien und interaktiven Schnittstellen wird untersucht, wie Räume transformiert und atmosphärische Erlebnisse geschaffen werden können.

Ein zentrales Anliegen ist die Entwicklung einer kohärenten narrativen Struktur, die es ermöglicht, Geschichten in den inszenierten Räumen zu erzählen.

Unterstützt durch audiovisuelle Gesten, Lichtgestaltung und Motion Design sollen emotionale Reaktionen beim Publikum angeregt werden.

Der Semester-Rundgang dient als Bühne für die Präsentation der Bachelor und Master Arbeiten, wobei die Kommunikation im Raum eine wesentliche Rolle spielt, um die Interaktion zwischen Besuchenden und ausgestellten Arbeiten zu fördern. Insgesamt zielt die mediale Inszenierung darauf ab, die kreativen Fähigkeiten der Teilnehmenden zu entfalten und die Möglichkeiten digitaler Medien im Ausstellungsdesign neu zu definieren.

Erste LV: 22.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 06.02.2026


Limit: 18 Studierende

PO 24: 4_01P + 4_02P Artistic Process

PO 19: 4_26 Künstlerische Grafik A

Linolschnitt Einführung - Light & Space



Linocut Basics – Light & Space 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Jacqueline Hen

Tag und Uhrzeit: Block, 07.01.2026 - 09.01.2026, 10:00 - 18:00

Raum/Ort: B1 U01, Druckwerkstatt

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Das Seminar bietet eine Einführung in die Technik des Linolschnitts. Im Fokus steht das Entwickeln und Umsetzen von kleinen Experimenten und Motiven zum Thema "Light & Space". Neben der Einführung in Hochdruckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, behandelt.

Erste LV: 07.01.2026, 14:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Dokumentation als PDF, Drucke.

Limit: 10 Studierende

PO 24: 4_01P + 4_02P Artistic Process

PO 19: 4_08 Zeichnen B

Karikatur und politischer Cartoon



Caricature and Political Cartoon

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Boris Röhr

Tag und Uhrzeit: Do., 14:00 - 15:30, Wöch.

Raum/Ort: B1.218

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Man sollte ein gewisses witziges oder satirisches Talent haben, wenn man Karikaturen oder Cartoon entwickeln will. Kenntnisse im Portrait- und Figurenzeichnen sind unbedingt notwendig.

Der Kurs beginnt mit der Portraitkarikatur, sowie die Karikatur der ganzen Gestalt. Im zweiten Teil des Kurses werden politische Cartoons entwickelt. Man versteht unter "Cartoon" ein Einzelbild mit einem satirischem Inhalt oder eine Abfolge von 2-3 Panels, die eine kritische Aussage haben.

Orga und Info:

Literatur:

In der Hochschulbibliothek gibt es eine spezielle Sparte "Karikatur". Man sollte danach fragen.

Langemeyer, Gerhard (u. a.) (Hrsg.): Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur aus fünf Jahrhunderten. Ausstellungskat. München, Prestel Verlag 1984.

Melot, Michel: Die Karikatur. Das Komische in der Kunst. Stuttgart, Verlag Kohlhammer 1975.

Erste LV: 26.02.2026,

Abgabetermin: 26.02.2026

LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe

Limit: 7 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills
PO 19: 4_36 Experimenteller Entwurf A

Buchbinden



Bookbinding 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Sabina Kerkhoff

Tag und Uhrzeit: Block, 16.01.2026 - 31.01.2026, 10:00 - 16:00

Raum/Ort: B1.221

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Vom Blatt zum Buch

In diesem Kurs wird ein Buch mit fester Decke in traditioneller Buchbindetechnik, dem Fadenheften, hergestellt. Neben dem Üben der einzelnen Arbeitsschritte liegt ein Schwerpunkt auf der Kenntnis und dem Beachten der Eigenschaften von Papier und Pappe. Dabei werden gestalterische und funktionale Aspekte mit einbezogen. Die Teilnehmer können auch lernen, eine Leimbindung (Lumbeckbindung) herzustellen. Wenn die Zeit reicht, kann ein weites Buch nach eigenen Maßen hergestellt werden.

Orga und Info:

Vorbesprechung am 16.01.2026: Die Anwesenheit der Teilnehmer auch an diesem Teil des Kurses ist notwendig, um den Kurs erfolgreich zu absolvieren.

1. Teil des Kurses: Freitag 23.01.2026 und Samstag 24.01.2026, 10-16 Uhr

2. Teil des Kurses: Freitag 30.01.2026 und Samstag 31.01.2026, 10-16 Uhr

Abgabefrist des Leistungsnachweises ist am **13.02.2026**

Memo: Bitte eigenes Werkzeug mitbringen:

- Arbeitsschürze, Falzbein, Cutter, Papierschere, 30 cm Lineal - idialerweise aus Metall, Geodreieck, Bleistift

- verschiedene Buntpapiere, z.B. selbst hergestellte oder irgendwo entdeckte, die zum Beziehen der Buchdecke genommen werden können. Weiteres Material wird bei der Vorbesprechung am 16. Januar bestellt.

Erste LV: 16.01.2026, 10:00

Abgabetermin: 13.02.2026

LNW: Digitale Kursdokumentation als PDF + Buch in Hardcover, fadengeheftet mit Leinenrücken mit Papier bezogen als buchbinderisches Arbeitsergebnis


Limit: 10 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_56 Technik B

Hybrid Scenography: Media, Models & Immersive Prototyping



Hybrid Scenography 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Midia Omriko

Tag und Uhrzeit: Block, 14.11.2025 - 15.11.2025, 10:00 - 18:00

Raum/Ort: B1.CAD33

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Der Workshop vermittelt die Grundlagen medialer Szenografie durch die Verbindung digitaler Medien mit physischem Modellbau. Die Teilnehmenden entwickeln kreative Konzepte und setzen diese als erzählerische, immersive Raumszenierungen um: sie gestalten Räume mit Licht, Klang, Projektionen und interaktiven Elementen und realisieren diese in Modellbau-Prototypen. Ziel ist die Entwicklung konzeptioneller und praktischer Fähigkeiten zur Planung, Konstruktion und zum Bau szenografischer Modelle (Hybrid-Skulpturen), die als Träger für Projektion und Interaktion fungieren.

Orga und Info:

Begleit. LVs:

Expanded Animation

Erste LV: 14.11.2025, 10:00

Abgabetermin: 30.11.2025

LNW: Planung, Konstruktion und Bau szenografischer Modelle (Hybride Skulpturen)

Limit: 16 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_92 Technik Sound B

Visual Music



Visual Music 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Richard Kristen

Tag und Uhrzeit: 20.10.2025 - 30.01.2026, -

Raum/Ort: Studio Kristen&Kristen

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In dieser Lernveranstaltung werden die Studierenden in praktischen Übungen an die Soundgestaltung eigener Motion Design Projekte sowie Visualisierung des musikalischen Materials herangeführt. Die Workshops finden im Tonstudio Kristen&Kristen statt.

Orga und Info:

Termine tbd

Erste LV: 06.03.2026,

Abgabetermin: 06.03.2026

LNW: Entwicklung und Produktion einer Soundspur

Limit: 12 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_06 Zeichnen A



Urban Sketching

Urban Sketching

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Boris Röhl

Tag und Uhrzeit: Exkursion, 13.10.2025 - 24.01.2026

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Das Thema der Studienfahrt ist "Urban Sketching". Es wird in einer Stadt direkt vor Ort skizziert, mit dem Bleistift oder dem Tuschefüller. Es sollte während des Seminars ein Skizzenbuch angelegt werden, in dem man seine Eindrücke der Architektur und von Menschen festhält.

Die Studienfahrt findet in das europäische Ausland statt. Der Ort und die genaue Zeit werden noch bekannt gegeben, wenn ein günstiges Jugendhotel für die Gruppe gefunden wurde. Die Liste ist offen für alle Studentinnen und Studenten des Studiengangs, aber man sollte ein vertieftes Interesse und Können im Zeichnen und Skizzieren haben.

Man kann mit mindestens 450,- Euro Ausgaben für die Fahrt und für die Unterbringung rechnen. Eine finanzielle Förderung der Fahrt durch die HSRM ist im WS 2025/26 nicht möglich.

Orga und Info:

Lit.: Felix Scheinberger: Mut zum Skizzenbuch. Mainz: Hermann Schmidt 2009 (mehrere Auflagen erschienen)

Erste LV: 26.01.2026,

Abgabetermin: 26.01.2026

LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe

Limit: 8 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_90 Technik Sound A

Sounddesign für Film



Sound Design for Film 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Robin Harff

Tag und Uhrzeit: Block, - , -

Raum/Ort: B1.AV44

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In dem Kurs werden verschiedene Aspekte des Sounddesigns im Kontext von Bewegtbild untersucht. Anhand eines praktischen Fallbeispiels sollen die Studierenden ein Verständnis für die Wechselwirkung zwischen Audio und visueller Erzählung entwickeln. Abschließend präsentieren sie ihre eigenen Sounddesign-Arbeiten in einer Gruppendiskussion.

Erste LV: 21.11.2025, 10:00

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: Abgabe Übungsaufgabe

Limit: 12 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_14 Einführung Illustration

Einführung in die Illustration



Introduction to Illustration

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Boris Röhl

Tag und Uhrzeit: Do., 09:00 - 12:00, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.218

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Dieses Seminar wird als Grundkurs für Illustration angeboten. Es werden zum Beginn des Seminars die Grundlagen der schwarzweiß Illustration vermittelt. Der Umgang mit der Zeichenfeder wird zunächst anhand einfacher Basisübungen erlernt.

Im zweiten Teil des Seminars werden Illustrationen zu einer Anthologie mit neueren Texten über die Stadt Wien gemacht. Diese Sammlung enthält ganz unterschiedliche Kurzgeschichten und man kann sich einen oder mehrere Texte aussuchen, die man ansprechend findet.

Es wird eine regelmäßige Anwesenheit gefordert.

Orga und Info:

Literatur:

Margit Knapp (Hrsg.): Wien. Eine literarische Einladung. - Berlin: Wagenbach Verlag 2018. 3. Auflage. ISBN 978-3-8031-1333-7. Preis: 22,- Euro

Literatur für das Federzeichnen: Rendering in pen-and-ink. New York: Watson-Guption publ. (verschiedene Auflagen; ist in der Hochschul-Bibliothek)

Erste LV: 23.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 26.01.2026

LNW: Regelmäßige Anwesenheit / Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe

Limit: 19 Studierende

PO 24: 4_11P + 4_12P Creative Skills

PO 19: 4_24 Farbige Techniken

Einführung in die Aquarellmalerei



Introduction to Watercolor Painting

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Boris Röhl

Tag und Uhrzeit: Do., 12:15 - 13:45, Wöch.

Raum/Ort: B1.218

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Das Aquarell gilt nach wie vor als eine grundlegende Technik der Illustration, die oftmals unterschätzt wird. In der professionellen Anwendung handelt es sich um eine Technik, die gut geübt werden muss. Das Seminar kann auch als Block stattfinden, oder es können Aufgabenblätter per Email verschickt werden.

Das Seminar hat folgenden Aufbau:

1. Einführung in die grundlegenden Techniken (Farbe als Fläche, Farbe als Verlauf)
2. Das Granulieren und andere einfache Techniken, um Strukturen zu erzeugen
3. Die Imitation von Materialien im Aquarell (z. B. Glas und Metall) und "Absprengtechniken"
4. Das Aquarellieren von Landschaften (Blätter, Bäume etc.)

Es kann sein, dass im letzten Drittel des Seminar eine Geschichte zu lesen ist, zu der 5 Illustrationen in Aquarelltechnik zu machen sind.

Orga und Info:

Memo: Man kann mit Materialkosten von ca. 60-80 Euro rechnen, falls keine Pinsel und kein Aquarellkasten mit mindestens 14 Farben vorhanden ist.

Erste LV: 21.10.2025,

Abgabetermin: 26.01.2026

LNW: Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe

Limit: 10 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills
PO 19: 4_76 Technik Analoge Fotografie

Analoge Fotografie (A)



Analog Photography (A) 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Timo Klos

Tag und Uhrzeit: 19.02.2026 - 26.02.2026, -

Raum/Ort: U14 (Fotolabor, UG B2 Glashaus)

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

ANALOGE FOTOGRAFIE (GRUPPE A)

Dieses Seminar folgt zurecht dem Trend und widmet sich der analogen Schwarzweiß-Fotografie. Wir entdecken den Zauber des entschleunigten Arbeitens in den Laboren. Zunächst entwickeln wir gemeinsam Konzepte zu einem bestimmten Thema (Stillstand & Bewegung). Ihr fotografiert einzeln und in Gruppen auf Kleinbild- bzw. Rollfilme, welche wir anschließend im Negativlabor selbst entwickeln, um davon schließlich eigene Handabzüge an den Vergrößerern herzustellen. Experimentelles Arbeiten ist stets willkommen. Vorkenntnisse der fotografischen Grundlagen (Blende, Belichtungszeit usw.) sind empfehlenswert, das Wichtigste wird aber zu Beginn nochmal kurz erläutert. Außerdem schauen wir uns passende fotografische Positionen zum Thema an, um ausreichend inspiriert zu werden.

Block im Februar

19.02.26: 10-14 Uhr

23.02.26: 14-18 Uhr

24.02.26: 10-15 Uhr

25.02.26: 10-15 Uhr

26.02.26: 10-13 Uhr

(Kurse Gruppe A und B haben den gleichen Ablauf finden aber zu unterschiedlichen Zeiten statt;

bitte für einen Kurs entscheiden!)

Memo: Mittelformatkamera wird von uns ausgeliehen

Voraussetzung: Vorkenntnisse fotografischer Grundlagen

Limit: Max. 6 Studierende

Prüfungstermin/Abgabe: 27.02.26

Erste LV: 19.02.2026, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Projektabgabe

Limit: 6 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills
PO 19: 4_76 Technik Analoge Fotografie

Analoge Fotografie (B)



Analog Photography (B) 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Timo Klos

Tag und Uhrzeit: 18.02.2026 - 26.02.2026, -

Raum/Ort: U14 (Fotolabor, UG B2 Glashaus)

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

ANALOGE FOTOGRAFIE (GRUPPE B)

Dieses Seminar folgt zurecht dem Trend und widmet sich der analogen Schwarzweiß-Fotografie. Wir entdecken den Zauber des entschleunigten Arbeitens in den Laboren. Zunächst entwickeln wir gemeinsam Konzepte zu einem bestimmten Thema (Stillstand & Bewegung). Ihr fotografiert einzeln und in Gruppen auf Kleinbild- bzw. Rollfilme, welche wir anschließend im Negativlabor selbst entwickeln, um davon schließlich eigene Handabzüge an den Vergrößerern herzustellen. Experimentelles Arbeiten ist stets willkommen. Vorkenntnisse der fotografischen Grundlagen (Blende, Belichtungszeit usw.) sind empfehlenswert, das Wichtigste wird aber zu Beginn nochmal kurz erläutert. Außerdem schauen wir uns passende fotografische Positionen zum Thema an, um ausreichend inspiriert zu werden.

Block im Februar

18.02.26: 14-18 Uhr

23.02.26: 18-22 Uhr

24.02.26: 15-20 Uhr

25.02.26: 15-20 Uhr

26.02.26: 13-16 Uhr

(Kurse Gruppe A und B haben den gleichen Ablauf finden aber zu unterschiedlichen Zeiten statt;

bitte für einen Kurs entscheiden!)

Memo: Mittelformatkamera wird von uns ausgeliehen

Voraussetzung: Vorkenntnisse fotografischer Grundlagen

Limit: Max. 6 Studierende

Prüfungstermin/Abgabe: 27.02.26

Erste LV: 18.02.2026, 14:00

Abgabetermin: 27.02.2026

LNW: Projektabgabe

Limit: 6 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_62 Tech 2D Motion Design B

After Effects Fortgeschrittene



After Effects Advanced 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Sven Heller, Sven Heller

Tag und Uhrzeit: Fr., 09:00 - 17:00, 14-tägl.

Raum/Ort: B2. 213

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Motion Design und dessen Gestaltungstechniken für Fortgeschrittene

Vermittelt werden fortgeschrittene theoretische und praktische Kenntnisse bei der Gestaltung von Motion Design Animationen mit After Effects. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.

Orga und Info:

Grundkenntnisse und Basiswissen in After Effects erforderlich!

Erste LV: 24.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 23.01.2026

LNW: Teilnahme, Arbeitsergebnisse/Übungen und Abgabe/Präsentation

Limit: 12 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_72 Technik Interactive B

Vibe-Coding



Vibe-Coding 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: David Bascom

Tag und Uhrzeit: Mi., 10:00 - 13:00, Wöch.

Raum/Ort: B1.AV44

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Kann man als Designer – und ohne jegliche Programmierkenntnisse – eine Webseite, App oder interaktive Installation programmieren? Kann man. Du wirst überrascht sein, wie einfach das heute ist.

Anhand von vielen, kleinen Projekten und Aufgaben erforschen wir in diesem Kurs spielerisch, wie Du Deine Idee für eine App, Webseite oder Desktop-Applikation zum Leben erwecken kannst. Und das alles, ohne eine einzige Zeile Code selbst schreiben zu müssen.

Die Übungen sind bewusst sehr klein, abwechslungsreich und inspirierend gehalten – wir machen kleine Spiele, coden Techno-Musik, generative Design-Maschinen und praktische Designer-Tools, die Du täglich nutzen kannst.

Und natürlich

Erste LV: 22.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 11.02.2026

LNW: Ein Etwas, das funktioniert (oder auch nicht)

Limit: 20 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_74 Technik Interactive C

Immersive Media



Immersive Media 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Melisa Bodur

Tag und Uhrzeit: Block, 07.11.2025 - 09.11.2025, 10:00 - 18:00

Raum/Ort: B2.208

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Immersive Media (XR/MR/AR/VR/Mapping - Unity/Unreal)

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit den Grundlagen immersiver Technologien und deren praktischer Anwendung. Gemeinsam erkunden wir die Konzepte von AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), MR (Mixed Reality) und XR (Extended Reality)

Anschließend behandeln wir Scantechnologien sowie Import- und Export-Pipelines

Ein zentraler Bestandteil des Kurses ist die Anwendung von VR und AR in der Unreal Engine 5 (UE5), insbesondere im Hinblick auf den Szenenaufbau.

Erste LV: 07.11.2025,

Abgabetermin: 06.02.2026

Limit: 12 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_64 Tech 3D Motion Design A

Cinema 4D Einsteiger



Cinema 4D Basics 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Nils Schäfer

Tag und Uhrzeit: Block, 13.10.2025 - 24.01.2026, 09:30 - 18:00

Raum/Ort: CAD B1.33, B1.35

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Die Lehrveranstaltung soll die vielfältigen Möglichkeiten der 3D Software Cinema4D aufzeigen. Grundlegend werden Einblicke in die Themen Modelling, Animation und Rendering gegeben. Außerdem behandeln wir den grundlegenden Workflow zum Erstellen eines Animationsclips und schauen auf die Schnittstellen zwischen Cinema4D und After Effects.

Orga und Info:

Computer der die Systemvoraussetzungen von Cinema 4D erfüllt: <http://www.maxon.net/de/produkte/cinema-4d/systemvoraussetzungen/>

\-Videotools für Vorlesungen und Hilfestellungen

\-slack.com für den Austausch von Dateien und Unterrichtsmaterialien

\-Cinema 4D als Studierendenversion unter: <https://www.maxon.net/de/educational-licenses> herunterladen.

Erste LV: 25.10.2025, 09:30

Abgabetermin: 02.03.2026

LNW: Animierter Clip, der die gelernten Techniken nachweist.


Limit: 12 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_66 Tech 3D Motion Design B

Expanded Animation - Technical Skills



Expanded Animation - Technical Skills 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Benjamin Lion

Tag und Uhrzeit: Block, 13.10.2025 - 24.01.2026, 10:00 - 18:00

Raum/Ort: CAD Lab

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Explore the creation of objects and experiences living at the intersection of digital technology and our physical world. Learn about 3D workflows and how to craft 3D artefacts using 3D printing techniques. Bring a new dimension to your 3D props with projection-mapping and transform spaces and objects into captivating visual experiences.

Learn 3D workflows to work from digital 3D to physical objects and experiences.

We will use 3D printing to bring your virtual design to reality. Then, we will learn how to combine 3D animations with projection-mapping software like Madmapper to create an illusion of 3D.

Orga und Info:

Termine tbd

Erste LV: 29.11.2025, 10:00

Abgabetermin: 22.02.2026

Limit: 16 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_54 Technik A

Color Grading



Color Grading 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Laurenz Constantin Strasser

Tag und Uhrzeit: Block, 29.01.2026 - 31.01.2026, 10:00 - 17:00

Raum/Ort: B1.AV44

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Der Kurs beschäftigt sich mit der Farbkorrektur digitaler Medien in Film und Bewegtbild.

Dabei liegt der Fokus im ersten Teil der Veranstaltung vor allem auf der Color Correction, der technischen Farbkorrektur und den dabei eingesetzten Techniken und Werkzeugen.

Der zweite Teil des Kurses beschäftigt sich mit dem Color Grading, dem kreativen Gestalten von Helligkeit, Kontrast und Farbe und dem erstellen eigener Looks.

Anhand kurzer Übungen an bereitgestelltem Material werden Grundkenntnisse und wichtige Skills vermittelt. Danach wird an eigenem Footage gearbeitet und das zuvor gelernte vertieft und direkt angewendet.

Orga und Info:

Die Software Blackmagic DaVinci Resolve (kostenfrei) muss im Vorhinein heruntergeladen und installiert werden.

Bitte eigenes Material vorbereiten und zur LV mitbringen (3 bis 5 kurze Clips, Gesamtlaufzeit über 3 Minuten, Qualität: Video-DSLR oder besser)

Equipmentverleih und Raumplanung:

Projekterstellung und Reservierung von Equipment und Räumen:

rental.media.hs-rm.de (aus Hochschulnetz oder über VPN, vorherige Anmeldung nötig)

Ausleihe vor Ort:

AV-Studio, Dienstag und Donnerstag, **Rückgabe: 10-11 Uhr, Ausgabe: 11-12 Uhr, 25€ Pfand**

Abgabeformular:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Projektabgabe>

Nützliche Dokumente für Dreharbeiten:

<https://next.hessenbox.de/index.php/s/RG2EXa9EsDnCapt?dir=/Drehgenehmigung>

Erste LV: 29.01.2026, 10:00

Abgabetermin: 01.03.2026

LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltung | Vollständige Abgabe der Übungsaufgaben | Abschlussaufgabe

Limit: 16 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_68 Technik Interactive A

Einführung TouchDesigner



Introduction to TouchDesigner 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: No Name, Jonas Margraf

Tag und Uhrzeit: Block, 13.10.2025 - 24.01.2026, -

Raum/Ort: B2.208

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

This course offers an introduction into the node-based visual programming environment TouchDesigner, a powerful tool for creating real-time media, generative content, interactivity and live audiovisual experiences. Participants in this course will develop their own multimedia projects with a focus on bridging digital and physical spaces.

Dieser Kurs bietet eine Einführung in die nodebasierte visuelle Programmierumgebung TouchDesigner, ein leistungsstarkes Tool zur Erstellung von Echtzeitmedien, generativen Inhalten, Interaktivität und audiovisuellen Live-Erlebnissen. Die Kursteilnehmerinnen entwickeln eigene Multimediaprojekte mit dem Schwerpunkt auf der Verbindung digitaler und physischer Räume.

Orga und Info:

Vorraussetzung für die Teilnahme:

- individueller Laptop (Mac/Windows, **kein** Linux)
- mit aktuellstem TouchDesigner Official Release (nicht Experimental!) installiert
- externe 3-Button Maus (Trackpad ist **nicht** ausreichend)

Termine:

- Einführungsworkshop: Samstag, 15.11.2025, 12:00 - 18:00
- Online-Sprechstunde #1: Montag, 15.12.2025, 10:00 - 13:00 (genaue Zeiten nach Absprache mit den Gruppen)
- Online-Sprechstunde #2: Montag, 19.01.2026, 10:00 - 13:00 (genaue Zeiten nach Absprache mit den Gruppen)
- Projektpräsentationen: voraus. Samstag, 07.02.2026, 12:00 - 18:00 .
- Abgabefrist Projektdokumentation: Freitag, 27.02.2026, 23:59

Erste LV: 15.11.2025, 10:00

Abgabetermin: 27.02.2026

Limit: 10 Studierende

PO 24: 4_21P + 4_22P Technical Skills

PO 19: 4_28 Künstlerische Grafik B

Riso-Workshop



Riso-Workshop 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Nana Rausch

Tag und Uhrzeit: Block, 14.11.2025 - 17.01.2026, 10:00 - 15:45

Raum/Ort: B1 U01

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Abstract and flat – Life Aquatics

Riso-Workshop mit dem Schwerpunkt Illustration

Das Seminar bietet eine Einführung in die Drucktechnik Risographie.

Ihr werdet euch mit der illustrierten Darstellung von Lebewesen im Wasser auseinandersetzen. Dabei wird ein besonderer Fokus auf abstrahierte Formen und Flächen gelegt. Wir werden uns außerdem mit dem Überdrucken von Farben, mit Strukturen und mit Verläufen beschäftigen.

Der Kurs ist als Blockseminar angelegt. Die ersten beiden Veranstaltungen finden per ZOOM statt (!!!). Sie beinhalten die Einführung und die Zwischenpräsentation eurer Arbeiten. Dann gibt es einen dreitägigen Workshop in der Druckwerkstatt, bei dem ihr eure Entwürfe mit dem Risographen drucken werdet.

Orga und Info:

- 1) Freitag, 14.11.25, 10:00–12:30 Uhr, Ort: **ZOOM**
- 2) Freitag, 12.12.25, 10:00–12:30 Uhr, Ort: **ZOOM**:
- 3) Donnerstag, 15.01.26, 10:00–15:00 Uhr, Ort: **Druckwerkstatt**, B1 U01
- 4) Freitag, 16.01.26, 10:00–15:45 Uhr, Ort: **Druckwerkstatt**, B1 U01
- 5) Samstag, 17.01.26, 10:00–15:45 Uhr, Ort: **Druckwerkstatt**, B1 U01

Erste LV: 14.11.2025, 10:00

Abgabetermin: 17.01.2026

LNW: Teilnahme an Einführung, Zwischenpräsentation, an allen drei Workshoptagen, sowie analoge und digitale Abgabe

Limit: 14 Studierende

PO 24: 4_31P + 4_32P Organisation/Presentation/Publication/Exhibition

PO 19: 4_46 Interactive Design

Corporate Designs und kreative Kommunikationskonzepte



Corporate designs and creative communication concepts

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Rüdiger Pichler

Tag und Uhrzeit: Do., 18:00 - 19:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.228

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Corporate Designs für die Ausstellung im Rathaus Wiesbaden im November 2025. Verwirklichung kreativer Kommunikationskonzepte für eine gewaltfreie Gesellschaft.

Entwicklung, Gestaltung und Realisierung eines neuen Event- und Ausstellungsdesigns für die geplante Ausstellung im Rathaus Wiesbaden. Fachliche Schwerpunkte der Lehrveranstaltung sind: Namensentwicklung, Emotional Branding, Corporate Design, Ausstellungsausstattung, Informationsdesign und werbliche Maßnahmen. Weitere Informationen werden in der ersten Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Erste LV: 16.10.2025, 18:00

Abgabetermin: 15.12.2025

LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterabgabe, Dokumentation, Fazit

Limit: 16 Studierende

How to shine (Portfolio-Kurs)



Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig

Tag und Uhrzeit: Di., 09:00 - 12:15, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.227

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Visual Designer:in, Creative-Konzepter:in, Informationsarchitekt:in, 3D-Shading Specialist:in, Illustrator:in, Prompt Engineer:in, ... oder doch eher Generalist:in? – Wer bin ich eigentlich und was möchte ich (vorgeben) zu sein? Ganz besonders dann, wenn es um meine berufliche Zukunft geht.

Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Kurs konfrontiert sehen, denn, Ziel bei Teilnahme wird es sein, ein eigenes Portfolio auf die Beine zu stellen. Ein Portfolio, das zu dir passt, das dich und deine Arbeiten zeitgemäß und authentisch repräsentiert und auffällt! **Outstanding!**

Inhalte:

Wie bereite ich meine Arbeiten auf und inszeniere sie aussagekräftig? Digital oder auch analog? Wie plane ich Cases sinnvoll? Wie gebe ich Credits richtig an? Welche Portfolio-Tools und -Templates gibt es? Wie können Portfolio und Social Media-Auftritt ineinandergreifen? Wie optimiere ich mein Online-Portfolio für Suchmaschinen, damit es auch gefunden wird?

Praktische Übungen | Analyse von Beispielen aus der Praxis (Professionals/Studierende) | Konzeption, Entwurf, Visualisierung, Realisation eines eigenen Portfolios | gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe | Einzelfeedbacks

Orga und Info:

Wichtig! Eine Teilnahme an diesem Kurs ist sinnvoll bei einem konkreten Praktikumsvorhaben (ab 4. Semester ++)!

Unterschied zwischen Portfolio-Kurs und Portfolio-Sprechstunde:

Der **Portfolio-Kurs (Kurs A)** beinhaltet Input, Support & Feedback (im Kursverbund) und richtet sich an Studierende, die bisher wenig bis keine Erfahrungen mit dem Thema haben und gerne Schritt für Schritt mit Anleitung ihr eigenes Portfolio-PDF erstellen möchten.

Die Portfolio-Sprechstunde (Kurs B) fokussiert auf individuellen Support & Feedback bei eigenständiger Arbeit am Portfolio. Hier kann z. B. ein veraltetes Portfolio (PDF oder Website) grundlegend „überholt“ werden oder ihr erarbeitet euch selbstständig bereitgestelltes Material. In diesem Kurs: Welcome Exchangees! Gemeinsame Einführung und Präsentation (in englischer Sprache, falls wir Austauschstudierende dabei haben)! Zusätzlich gibt es 3x Einzelfeedback pro Person (jeweils 30mins., online) in dt. oder engl..

Wir verwenden diese Tools:

- zoomX (nach Absprache).
- Miro für kollaboratives Arbeiten und gemeinsame Brainstormings.
- Slack für Terminvergabe und organisatorische Absprachen/Messaging.
- HessenBox für den Austausch von Dateien.

Erste LV: 28.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 03.02.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios.

Abgabefrist: 03.02.2026 (Präsentation und Abgabe)

Limit: 16 Studierende

How to shine (Portfolio-Sprechstunde)



How to shine (portfolio consultation) 

Modul: Methode, Darstellung

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig

Tag und Uhrzeit: Mo., 09:00 - 14:00, 14-tägl.

Raum/Ort: B2.227

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Visual Designer:in, Creative-Konzepter:in, Informationsarchitekt:in, 3D-Shading Specialist:in, Illustrator:in, Prompt Engineer:in, ... oder doch eher Generalist:in? – Wer bin ich eigentlich und was möchte ich (vorgeben) zu sein? Ganz besonders dann, wenn es um meine berufliche Zukunft geht.

Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Kurs konfrontiert sehen, denn, Ziel bei Teilnahme wird es sein, ein eigenes Portfolio auf die Beine zu stellen. Ein Portfolio, das zu dir passt, das dich und deine Arbeiten zeitgemäß und authentisch repräsentiert und auffällt! **Outstanding!**

Inhalte:

Wie bereite ich meine Arbeiten auf und inszeniere sie aussagekräftig? Digital oder auch analog? Wie plane ich Cases sinnvoll? Wie gebe ich Credits richtig an? Welche Portfolio-Tools und -Templates gibt es? Wie können Portfolio und Social Media-Auftritt ineinandergreifen? Wie optimiere ich mein Online-Portfolio für Suchmaschinen, damit es auch gefunden wird?

Praktische Übungen | Analyse von Beispielen aus der Praxis (Professionals/Studierende) | Konzeption, Entwurf, Visualisierung, Realisation eines eigenen Portfolios | Einzelfeedbacks

Orga und Info:

Wichtig! Eine Teilnahme an diesem Kurs ist sinnvoll bei einem konkreten Praktikumsvorhaben (ab 4. Semester ++)

Unterschied zwischen Portfolio-Kurs und Portfolio-Sprechstunde:

Der **Portfolio-Kurs (Kurs A)** beinhaltet Input, Support & Feedback (im Kursverbund) und richtet sich an Studierende, die bisher wenig bis keine Erfahrungen mit dem Thema haben und gerne Schritt für Schritt mit Anleitung ihr eigenes Portfolio-PDF erstellen möchten.

Die Portfolio-Sprechstunde (Kurs B) fokussiert auf individuellen Support & Feedback bei eigenständiger Arbeit am Portfolio. Hier kann z. B. ein veraltetes Portfolio (PDF oder Website) grundlegend „überholt“ werden oder ihr erarbeitet euch selbstständig bereitgestelltes Material. In diesem Kurs: Welcome Exchangees! Gemeinsame Einführung und Präsentation (in englischer Sprache, falls wir Austauschstudierende dabei haben)! Zusätzlich gibt es 3x Einzelfeedback pro Person (jeweils 30mins., online) in dt. oder engl..

Wir verwenden diese Tools:

- zoomX (nach Absprache).
- Miro für kollaboratives Arbeiten und gemeinsame Brainstormings.
- Slack für Terminvergabe und organisatorische Absprachen/Messaging.
- HessenBox für den Austausch von Dateien.

Erste LV: 27.10.2025, 14:00

Abgabetermin: 02.02.2026

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios. Abgabefrist: 02.02.2026 (Präsentation und Abgabe)

Limit: 10 Studierende

PO 24: 5_01P + 5_02P Communication and Media

PO 19: 5_08 Komm. und Medienwiss. C

Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext

Communication and Feedback in a Creative Context



Modul: Theorie

Lehrkraft: Annette von Keudell

Tag und Uhrzeit: Block, 05.12.2025 - 07.12.2025, 10:00 - 18:00

Raum/Ort: B1.33

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Wie fließen Kommunikations- und Feedback Konzepte in die heutige Kunstpraxis ein?

Zentrales Thema des Seminars ist die Erarbeitung einer Feedbackkultur in kreativen Prozessen.

Wie und aus welcher Perspektive tauschen wir uns über das Gesehene aus? Anhand unterschiedlicher Methoden wird ein differenzierter und produktiver Umgang mit Feedback als wichtigem Bestandteil der

kreativen Arbeit erlernt. Hierbei ist der Prozess in der Gruppe ein elementarer Baustein für die kreative Entwicklung der individuellen Arbeiten. Wie kann dieser Prozess für den Einzelnen produktiv sein?

Wie ändere ich meine Sichtweise auf die Dinge, um sie hinterfragen und verändern zu können?

Behandelt werden sowohl die Grundlagen kommunikativen Verhaltens als auch Feedbackstrukturen (Bausteine aus DasArts und CRP) als Werkzeug für den eigenen kreativen Prozess und die Vermittlung im kreativen Kontext.

In Gruppenarbeit werden diese Prozesse geübt und reflektiert.

Orga und Info:

Abgabe Präsentation bis zum 03.12.25 über Slack, Link bitte per E-Mail anfragen

Erste LV: 05.12.2025, 10:00

Abgabetermin: 08.12.2025

LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 03.12.25 - Infos folgen per E-Mail)

Limit: 18 Studierende

PO 24: 5_01P + 5_02P Communication and Media

PO 19: 5_04 Komm. und Medienwiss. A

Understanding our Gegenwart



Understanding our Present Time 

Modul: Theorie

Lehrkraft: Theo Steiner

Tag und Uhrzeit: Mo., 14:15 - 15:45, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Understanding our Gegenwart ... ist ein Lektüre-Seminar zum Stand der Dinge.

Kaum zu fassen – diese merkwürdigen Zeiten, in denen wir leben. Erlebnisgesellschaft oder Mediokratie? Wissensgesellschaft oder Ära der Fake News? Age of Cool oder Zeitalter des Narzissmus? In diesem Seminar werden wir ein Dutzend Stichpunkte zur geistigen Situation der Zeit erforschen und uns damit ein genaueres Verständnis der aktuellen Verhältnisse erarbeiten. Das Themenspektrum reicht von Beratung bis Kulturelle Aneignung und von Kreativität bis Coolness.

Orga und Info:

Das Seminar beginnt immer mit einem Impulsreferat des Dozenten zu einem ausgewählten Themenfeld und einer Gruppendiskussion dazu. Danach folgen Diskussion und Besprechung eines ergänzenden Textes, den die Studierenden im Vorfeld erhalten haben.

Alle Studierenden erarbeiten zu einem selbstgewählten Thema (aus dem bearbeiteten Spektrum) einen Reflexionsbericht. Umfang: mindestens 4 Seiten. (Abgabe bis 20.02.2026 an theo.steiner@hs-rm.de)

Abgabe (PDF des Reflexionsberichts) **Benennen Sie Ihre Datei nach dem Muster**

belegnummer_nachname_vorname_THEMA.pdf

Also z.B. "5_04_miller_nathalie_THEMA.pdf" oder "5_01P_miller_nathalie_THEMA.pdf" (oder "5_02P...")

Erste LV: 20.10.2025, 14:15

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: Persönlicher Reflexionsbericht (Abgabe bis 20.2.2026)

Limit: 30 Studierende

PO 24: 5_01P + 5_02P Communication and Media

PO 19: 5_18 Creative Conception A

Didaktische Kommunikation im Event- und Ausstellungsdesign

Didactic communication in event and exhibition design



Modul: Theorie

Lehrkraft: Rüdiger Pichler

Tag und Uhrzeit: Mo., 18:00 - 19:30, Wöch.

Raum/Ort: B1.208

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Wir wollen gemeinsam die gesellschaftspolitische Wirksamkeit von Kunst, Kultur und Kommunikationsdesign - zur Beeinflussung von Meinungen und Veränderung von Einstellungen - anhand von ausgewählten Fallbeispielen analysieren und gewonnene Erkenntnisse in der eigenen kreativen Konzeptarbeit praktisch erproben. Weitere Einzelheiten werden in der ersten Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Erste LV: 20.10.2025, 18:00

Abgabetermin: 15.12.2025

LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Semesterabgabe, Dokumentation

Limit: 16 Studierende

PO 24: 5_11P + 5_12P Art, Design and Culture

PO 19: 5_12 Komm. und Medienwiss. D

Raumfragen in Film und Kunst



Matters of Space in Film and Art

Modul: Theorie

Lehrkraft: Juliane Henrich

Tag und Uhrzeit: Fr., 11:00 - 12:30, Wöch.

Raum/Ort: online

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In diesem Seminar beschäftigen wir uns mit dem Raum und seiner Repräsentation in Filmen, Kunstwerken und Performances: Landschaft, Architektur, Stadtraum, sozialer Raum, Erinnerungsraum und auch digitaler Raum werden Thema sein. Wir betrachten, wie (auch abstrakte) Orte in Filmen erzählt werden, wie Kunst- und Videoinstallationen Räumlichkeit reflektieren und welche Rolle der Raum in Performances spielt. Das wollen wir einordnen und diskutieren, auch anhand einiger begleitender Texte.

Leistungsnachweis ist ein Referat oder ein Reflexionsbericht, der während des Seminars der Gruppe vorgetragen und zur Diskussion gestellt wird.

Orga und Info:

Regelmäßige und pünktliche Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Mitarbeit ist Voraussetzung für den Leistungsnachweis. Das Seminar wird größtenteils online stattfinden. Viele Filmbeispiele sind in englischer Sprache. Kurssprache ist größtenteils deutsch, könnte aber auch mit Hilfe des Zoom Untertitel Tools übersetzt werden

Erste LV: 24.10.2025, 11:00

Abgabetermin: 30.01.2026

LNW: Referat oder Reflexionsbericht/Essay

Limit: 20 Studierende

PO 24: 5_11P + 5_12P Art, Design and Culture

PO 19: 5_26 Kunst- und Kulturwiss. A

DESIGN=FEMINISM



DESIGN=FEMINISM 

Modul: Theorie

Lehrkraft: Theo Steiner

Tag und Uhrzeit: Block, 05.01.2026 - 23.01.2026, 16:00 - 20:00

Raum/Ort: B1.001

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Fortsetzung der Ringvorlesung aus dem Sommersemester 2025 - mit sechs neuen Vortragenden!

Gestaltung ist ein kulturelles Handlungsfeld, das stark von etablierten Rollenvorstellungen und Geschlechtszuschreibungen definiert wird. Die Ringvorlesung DESIGN=FEMINISM widmet sich der kritischen Auseinandersetzung mit dieser Situation. Die Gestalterin Alison Place ruft uns deshalb auf: "designers should all be feminists", denn Design verstärkt auch bestehende Machtstrukturen und kann Ungleichheit reproduzieren. Dabei zeigt sich, dass Diskriminierungen aufgrund des Geschlechts vielfach verknüpft werden mit Benachteiligungen aufgrund von Merkmalen wie ethnische Herkunft, religiöse Haltung, sexuelle Orientierung, Klassenzugehörigkeit, Behinderung ("intersektionale Mehrfachdiskriminierung").

Welche Strategien verfolgen kritische Gestalter:innen und Theoretiker:innen gegen neoliberale Prinzipien, patriarchale Strukturen und/oder neokolonialistische Verhältnisse? Manche stellen für weibliche und queere Positionen Sichtbarkeit her und schaffen eine Alternative zur männlich dominierten Designgeschichte und Designtheorie. Oder sie zeigen weibliche Rollenmodelle auf und erweitern den Diskurs um weibliche Perspektiven, entwickeln einen Ansatz von Design als Haltung oder implementieren eine alternative gestalterische Praxis. Viele fördern die Netzwerkarbeit von Gestalterinnen, insbesondere die Potenziale der Kollaboration.

Orga und Info:

Das Thema der Ringvorlesung steht in Verbindung zum Motto der WORLD DESIGN CAPITAL 2026: Frankfurt und die Region erhalten diesen Ehrentitel im kommenden Jahr und widmen sich in zahlreichen Veranstaltungen dem selbstgewählten Rahmenthema "Design for Democracy. Atmospheres for a better life" und dem Slogan "Gestalten, wie wir leben wollen".

LERNORGANISATION

Am 5. Januar gibt es eine Einführung in den Themenkreis - mit einer Vorbesprechung zur Organisation und zum Verfassen eines Reflexionsberichts.

Die Lerngruppe wird in sechs Fokusgruppen unterteilt. Die Mitglieder jeder Fokusgruppe erhalten etwas Material zur Vorbereitung auf eines der Vortragsthemen (und recherchieren eigenständig dazu).

Die Mitglieder einer Fokusgruppe bereiten sich speziell auf den zugewiesenen Vortrag vor, bringen mögliche Fragen oder Kommentare mit und treten im Anschluss an den Vortrag in eine Diskussion mit der/dem Vortragenden.

LEISTUNGSNACHWEIS

Studierende erwerben einen Leistungsnachweis durch aktive Teilnahme an den Vorträgen und an den gemeinsamen Diskussionen sowie durch einen Reflexionsbericht zu einem der angesprochenen Themen bzw. zu einer Schnittmenge aus zwei oder mehr Vorträgen (mind. 4 Seiten). (Abgabe bis 20.02.2026 an theo.steiner@hs-rm.de)

Abgabe (PDF der Präsentation oder Hausarbeit) **Benennen Sie Ihre Datei nach dem Muster**

belegnummer_nachname_vorname_THEMA.pdf

Also z.B. "5_26_miller_nathalie_THEMA.pdf" oder "5_11P_miller_nathalie_THEMA.pdf"

Erste LV: 05.01.2026, 18:00

Abgabetermin: 20.02.2026

LNW: Persönlicher Reflexionsbericht

PO 24: 5_11P + 5_12P Art, Design and Culture

PO 19: 5_38 Designwissenschaft A

Sachkultur und Konsumkultur



Material Culture and Consumer Culture

Modul: Theorie

Lehrkraft: Theo Steiner

Tag und Uhrzeit:

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Was erzählen uns die Dinge? Warum konsumieren Menschen Dinge? Und was sagt uns der persönliche Besitz über einen Menschen? Für die Bedeutung eines Gegenstands spielen nicht nur dessen Ästhetik und dessen Funktion eine Rolle. Als Statussymbol oder kultureller Marker, als persönliches Souvenir oder Talisman kann ein Objekt eine Reihe von „unsichtbaren“ Kräften aufweisen. Weit entfernte Zeiten oder fremde Kulturen lassen sich deshalb nicht ohne weiteres erschließen. Und was können wir über die Sach- und Konsumkultur unserer eigenen Gegenwart herausfinden? Besonders geht es hier um jene Hauptkategorien, welche in unserer Gegenwart eine hervorragende Stellung einnehmen: Essen, Wohnen, Reisen, Körper sowie Bildung und Schule.

Orga und Info:

LERNORGANISATION

Einführung in die Thematik durch den Dozenten

Gruppenübungen zu exemplarischen Beispielen

Studentische Präsentationen zu ausgewählten Themen

LEISTUNGSNACHWEIS

Referate einzeln oder in Zweiergruppen (sowie Dokumentation als PDF). Pro Person mind. 15 Minuten (plus Diskussionen und Besprechung).

Abgabe (PDF der Präsentation oder Hausarbeit): **Benennen Sie Ihre Datei nach dem Muster**

belegnummer_nachname_vorname_THEMA.pdf

Also z.B. "5_38_miller_nathalie_THEMA.pdf" oder "5_11P_miller_nathalie_THEMA.pdf" (oder "5_12P...")

(Abgabe bis spätestens 20.02.2026 an theo.steiner@hs-rm.de)

LNW: Referat

Limit: 30 Studierende

PO 24: 5_21P + 5_22P Masterclasses and Festivals

PO 19: 5_52 Wissenschaft und Praxis A



ADC Design Conference (Exkursion)

Modul: Theorie

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig, Jörg Waldschütz

Tag und Uhrzeit: 14.10.2025 - 29.01.2026, -

Raum/Ort: B2.230

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

KD goes ADC Design Conference 2025!

Am 20. Oktober 2025 findet in der Staatsgalerie in Stuttgart die Design Conference statt – Und wir fahren gemeinsam hin!

Markenbildung rückt wieder in den Fokus – doch heute geht es um mehr als nur Produkte. Design ist der Schlüssel zu einer starken, authentischen Marke: Es schafft Identität, vermittelt Werte und macht Marken erlebbar. In Zeiten, in denen Transparenz und Haltung gefordert sind, wird strategisches Design zum entscheidenden Erfolgsfaktor.

Die ADC Design Conference legt den Fokus auf visionäres Design und zukunftsweisende Markenführung. Das innovative Format zwischen Konferenz und Workshop liefert Inspiration, disruptive Ideen und wertvolle Insights von internationalen Expert:innen.

Conference Sprache ist (hauptsächlich) Deutsch.

Die Planung der Exkursion sowie die Präsentation eigener Erkenntnisse aus einem ausgewählten Konferenzvortrag sind Teil der Prüfungsleistung!

Check conference-details here: <https://www.adc.de/events/adc-design-conference/>

Orga und Info:

(1.) Di., 14.10.25 (**Einführung** – online: 16:00h bis 18:00h)

(2.) Mo., 20.10.25 (**ADC Design Conference, Stuttgart** – in Präsenz: ganztägig)

(3.) Do., 29.01.26 (**Abschluss-Präsentationen + Abgabe** – in Präsenz: 9:00h bis 13:00h, B2.230)

Check conference-details here: <https://www.adc.de/events/adc-design-conference/>

Erste LV: 14.10.2025, 16:00

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren, Vorbereitungstreffen, Planung der Exkursion und Besuch der ADC Design Conference sowie der Kurs-Präsentationen (inkl. eigenem Beitrag). Abgabefrist: 29.01.2026 (Präsentation und Abgabe)

Limit: 18 Studierende

PO 24: 5_21P + 5_22P Masterclasses and Festivals

PO 19: 5_54 Wissenschaft und Praxis B

ADC Digital Conference (Exkursion)



ADC Digital Conference (Excursion) 

Modul: Theorie

Lehrkraft: Betty Schimmelpfennig, Jörg Waldschütz

Tag und Uhrzeit: Exkursion, 23.10.2025 - 05.02.2026

Raum/Ort: B2.230

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

KD goes ADC Digital Conference 2025!

On November 10th, the ADC Digital Conference returns to the iconic Kunstpalast in Düsseldorf – one day, two stages, and a deep dive into the future of digital creativity.

Together we will visit this event and meet pioneers of creativity and emerging tech.

The ADC Digital Conference is the platform where topics are presented that will be relevant for creatives, brands and companies over the next 12 months: Leading voices from design, tech, brand and culture, that shape the future of the digital space. Expect visionary ideas and concepts, digital craft, inspiring experiments and innovation. And follow insightful discussions from leading brands, platforms and thought leaders how to master digital business.

The audience? Industry Leaders, CMOs, Creatives and curious talents. Not just here for inspiration – but for real dialogue, exchange, and community.

Conference language is (mostly) English.

Planning of the excursion and presenting your insights from a selected conference-talk will be part of the course (Prüfungsleistung)!

Check conference-details here: <https://www.adc.de/events/adc-digital-conference-2025/>

Orga und Info:

(1.) Do., 23.10.25 (**Einführung** – online: 9:00h bis 11:00h)

(2.) Mo., 10.11.25 (**ADC Digital Conference, Düsseldorf** – in Präsenz: ganztägig)

(3.) Do., 05.02.26 (**Abschluss-Präsentationen + Abgabe** – in Präsenz: 9:00h bis 13:00h, B2.230)

Check conference-details here: <https://www.adc.de/events/adc-digital-conference-2025/>

Erste LV: 23.10.2025, 09:00

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren, Vorbereitungstreffen, Planung der Exkursion und Besuch der ADC Digital Conference sowie der Kurs-Präsentationen (inkl. eigenem Beitrag). Abgabefrist: 05.02.2026 (Präsentation und Abgabe)

Limit: 18 Studierende

PO 24: 5302 Gründungskompetenz

PO 19: 5_58 Gründungskompetenz

Gründungskompetenz für die Kreativwirtschaft



Modul: Gründungskompetenz

Lehrkraft: No Name, Klaus Bernsau

Tag und Uhrzeit: Fr., 09:00 - 10:30, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

In kreativen Berufen stellt sich früher oder später fast immer die Frage: angestellt sein oder selbstständig oder sogar Unternehmer:in werden? In diesem Seminar werden wir gemeinsam einen Blick auf all die Dinge werfen, die man berücksichtigen muss, wenn man ein eigenes Büro starten will – egal ob gleich nach dem Studium oder nach mehreren Jahren des Angestellten-Daseins.

Es geht von A wie Anwalt über I wie Innovation, P wie Positionierung, S wie Steuern, T wie Team bis Z wie Zuschüsse.

Es wird keine Frontalvorlesung werden, sondern Schritt für Schritt mit vielen kleinen Aufgaben werden wir gemeinsam durchspielen, wie es ist zu gründen.

Euer Dozent hat selbst mehrere Beratungen und Büros gegründet und war viele Jahre in Geschäftsleitungsverantwortung in kleinen und großen Werbeagenturen.

Orga und Info:

Die Veranstaltung steht verschiedenen Studiengängen aus der Kreativwirtschaft offen

Sitzungen: Inhalte (nicht die finale Reihenfolge)

1. Ideen + Motivation
2. Kreativ + Wirtschaft
3. Selbst+ Ständig (Selbstmanagement)
4. Team + Führung (Projektmanagement + Mitarbeiter)
5. Pricing + Kosten
6. Business + Plan (Nicht bloß Zeit gegen Geld?)
7. Positionierung + Angebot
8. Marketing + Social Media
9. Innovation + Veränderung (Freund oder Feind)
10. Steuern + Recht (und so)

Erste LV: 24.10.2025, 09:00

Abgabetermin: 30.01.2026

LNW: Regelmäßige Teilnahme an den Sitzungen, Hausaufgaben (Recherchen und Kreativaufgaben mit Präsentation), Dokumentation mit Reflektion der Seminartergebnisse alternativ als Team-Arbeit ein Business-Konzept für eine Kreativ-Gründung (Genauer Umfang und weitere Rahmenbedingungen werden im Seminar erläutert)

Limit: 35 Studierende

PO 24: 6002 Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit

PO 19: Berufspraktische Tätigkeit



BPT Begleitseminare I+II (Begleitseminar I: Praktikum Anerkennung; Begleitseminar II: Praxissemester Einführung)

Modul: Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit

Lehrkraft: Rüdiger Pichler

Tag und Uhrzeit:

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

folgt

PO 24: 7102 Design English

PO 19:



Design English

Modul: Design English

Lehrkraft: Simone Marx

Tag und Uhrzeit: Di., 11:45 - 13:15, Wöch.

Raum/Ort: B2.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

This English course is open to all **upper division Communication Design students ie. 3rd semester and up in PO2024**. Its goal is to provide students with the opportunity to improve their language skills and vocabulary through discussions and short writing tasks on professionally relevant design topics, including: photography, typography, corporate and editorial design. While the focus of this seminar will not be grammar, the chance will be given to refresh previously learned language elements. Students who have B2 level or better will benefit most from the course.

If students have any questions, email can be sent to: simone.marx@hs-rm.de.

Orga und Info:

Vorraussetzung: Good, solid school English skills

Only for Students in PO24!

Erste LV: 21.10.2025, 11:45

Abgabetermin: 27.01.2026

Limit: 22 Studierende

PO 24: 7203 Team Skills

PO 19: 4_38 Experimenteller Entwurf B



Jurysitzung und Preisverleihung DDC AWARD 2025

Modul: Team Skills

Lehrkraft: Jörg Waldschütz, Heike Hildebrandt

Tag und Uhrzeit: 13.10.2025 - 24.01.2026, -

Raum/Ort: siehe Terminliste

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Jury-Assistent:in und HelferInnen für DDC Events

"Jurysitzung des DDC AWARD 2025"

Der DDC – Deutscher Designer Club veranstaltet jährlich seine Jurysitzungen (Fachjury-Tage), in denen die Arbeiten aus dem umfangreichen Wettbewerb begutachtet werden. Die Jurysitzung 2025 findet am 16./17.10.2025 in den Räumen der Hochschule RheinMain, Studiengang Kommunikationsdesign, statt.

Hierbei betrachten und diskutieren die Juror:innen die eingereichten Arbeiten und wählen die besten aus. In den Jurysitzungen wird intensiv diskutiert, und in jeder Jury unterstützt ein:e Jury-Assistent:in die Arbeit der Jury. Gleichzeitig haben die Assistent:innen die Möglichkeit, den spannenden Diskussionen zu folgen und wertvolle Einblicke in die Bewertungen zu erhalten.

Darüber hinaus helfen die Jury-Assistent:innen beim Auf- und Abbau der Räume. Sie gewinnen direkte Einblicke in die Arbeit des DDC und haben die Gelegenheit, zahlreiche Designer:innen kennenzulernen.

"Symposium, Ausstellung, Gala und Preisverleihung des DDC AWARD 2025"

Zum Abschluss des Wettbewerbs veranstaltet der DDC am 14.11.2025 ein Forum sowie die feierliche Preisverleihung im Reinhard Ernst Museum. Dort werden die Gewinnerarbeiten sowie weitere Arbeiten des Wettbewerbs 2025 ausgestellt.

Symposium, Ausstellung, Gala und Preisverleihung für Gewinner:innen, Gäste, DDC-Mitglieder und die Impact Jury finden alle am 14. November im Rahmen des Forums statt.

Hierfür sucht der DDC engagierte Helfer:innen, die beim Aufbau und Abbau im Museum unterstützen. Gleichzeitig haben die Helfer:innen die Möglichkeit, an den Vorträgen teilzunehmen, die Ausstellung zu besuchen und die Preisverleihung mitzerleben. So ergeben sich spannende Einblicke in die Designszene, interessante Vorträge und die Gelegenheit zum Austausch und Gesprächen mit den Designer:innen des DDC.

Der DDC vergibt für die Unterstützung für die Jury, Symposium und der Preisverleihung eine Urkunde, und die Teilnahme wird vergütet. Zudem bietet der DDC an, dass die Teilnehmer 1 Jahr beitragsfrei in den DDC als Mitglieder aufgenommen werden.

Orga und Info:

Jurysitzung 15. (12:00-17:00)/16.(09:00-18:00)/17.10.2025 (09:00-18:00)

Preisverleihung, 14.11.2025, 8:00 Start, Ende Preisverleihung 23:00.

Erste LV: 15.10.2025, 13:00

LNW: Pünktlich Teilnahme in Präsenz

Limit: 26 Studierende

PO 24: - nur P019

PO 19: 7102 Englisch für Designer

English for Designers (P019)



Modul: nur P019

Lehrkraft: Simone Marx

Tag und Uhrzeit: Mo., 10:00 - 11:30, Wöch.

Raum/Ort: B1.201

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

This English course is open to all **upper division Communication Design students ie. 3rd semester and up **. Its goal is to provide students with the opportunity to improve their language skills and vocabulary through discussions and short writing tasks on professionally relevant design topics, including: photography, typography, corporate and editorial design. While the focus of this seminar will not be grammar, the chance will be given to refresh previously learned language elements. Students who have B2 level or better will benefit most from the course.

If students have any questions, email can be sent to: simone.marx@hs-rm.de.

Orga und Info:

Voraussetzungen: Good, solid school English skills

Only for Students in P019!

Erste LV: 20.10.2025, 10:00

Abgabetermin: 26.01.2026

Limit: 22 Studierende

PO 24: CCC Intercultural Communication
PO 19: 7104 Interkulturelle Kommunikation

Intercultural Communication



Modul: Intercultural Communication

Lehrkraft: No Name, Verschiedene im Service-Bereich LLZ- Global HUB . Anerkennung durch Beauftragte

Prof.Boris Röhrl

Tag und Uhrzeit:

Raum/Ort: In den Räumen des Service-Bereichs CCC

Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP

Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache

Die Blöcke im LLZ - Global HUB können über mehrere Tage gehen, aber es gibt auch Blockveranstaltungen – teilweise auch während der vorlesungsfreien Zeit!

Sie wählen für insgesamt 3 CPs Seminare aus dem Servicebereich Global HUB. Dort bekommen Sie auch die Kursnummer.

Für PO19:

Hier bitte die 7104 noch nicht belegen, da der Servicebereich andere Nummern hat. Wenn Sie die Seminare bei LLZ für insgesamt 3 CPs angemeldet und erfolgreich absolviert haben, erscheint dies unter 1000er-Nummern in Ihrer Kompass-Liste. – Wenn diese Seminare im Kompass vermerkt sind, melden Sie sich per Email im Sekretariat und wir buchen diese Seminare unter der 7104 ein. Liste der angebotenen

Kurse:

- [IKK Aufbau: Arbeit in virtuelle internationalen Teams \(Aufbauseminar\)](#)
- [IKK Aufbau - nur im Ausland möglich: Global competences: Your study abroad portfolio](#)
- [IKK Grundlagenseminar: Interkulturelle Kompetenzen](#)
- [IKK Grundlagenseminar: Interkulturelle Kompetenzen](#)
- [IKK Modul - Grundlagen und Aufbau kombiniert: International collaboration and cooperation](#)
- [IKK Aufbau: Konfliktfähigkeit](#)
- [IKK Aufbau: Project virtual exchange \(COIL\)](#)
- [IKK Aufbau: Spring School](#)

[Zur Kursanmeldung über Stud.IP](#)

Zeiten:

Die Blöcke im LLZ können über mehrere Tage gehen, aber es gibt auch Blockveranstaltungen – teilweise auch während der vorlesungsfreien Zeit!

Ort: In den Räumen des Service-Bereichs LLZ

LNW: siehe LLZ

