

# **Modulhandbuch**

## **Kommunikationsdesign**

Bachelor of Arts Stand: 11.03.20

# Curriculum

## Kommunikationsdesign (B.A.), PO 2019

Die Module sind entsprechend der Studierreihenfolge sortiert.

Module und Lehrveranstaltungen	CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	fv
<b>Fotografie</b>	6	6	1.		PL	AH o. PT	
Fotografie	6	6	1.	SU + Ü			
<b>Theorie 1 (siehe Fußnote 1)</b>	6	5	1.				
Kreativitätstraining	2	2	1.	SU	PL	AH	
Kunstgeschichte	3	2	1.	SU	PL	K o. AH o. RPr	
Propädeutikum Studium	1	1	1.	V	SL	[MET]	
<b>Typografie</b>	6	6	1.		PL	AH o. PT	
Typografie	6	6	1.	SU + Ü			
<b>Visuelle Grundlagen</b>	6	6	1.		PL	AH o. PT	
Visuelle Grundlagen	6	6	1.	SU + Ü			
<b>Zeichnen</b>	6	6	1.		PL	AH o. PT	
Zeichnen	6	6	1.	SU + Ü			
<b>Film</b>	6	6	2.		PL	PT	
Film	6	6	2.	SU + Ü			
<b>Interactive</b>	6	4	2.		PL	PT	
Interactive	6	4	2.	SU + Ü			
<b>Motion Design</b>	6	6	2.		PL	PT	
Grundlagen Motion Design und Animation	6	6	2.	SU + Ü			
<b>Text, Dramaturgie und Konzept</b>	6	4	2.		PL	PT	
Text, Dramaturgie und Konzept	6	4	2.	SU + Ü			
<b>Theorie 2</b>	6	4	2.				
Designgeschichte	3	2	2.	SU	PL	K o. AH o. RPr	
Konzept und Marketing	3	2	2.	SU	PL	K o. AH o. RPr	
<b>Darstellung 1</b>	3	2	3.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	3.	S			
<b>Darstellung 2</b>	3	2	3.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	3.	S			
<b>Projekt 1</b>	9	5	3.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	3.	Proj			
<b>Projekt 2</b>	9	5	3.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	3.	Proj			
<b>Theorie 3</b>	3	2	3.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	3.	SU			
<b>Theorie 4</b>	3	2	3.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	3.	SU			
<b>Darstellung 3</b>	3	2	4.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	4.	S			
<b>Darstellung 4</b>	3	2	4.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl auf Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	4.	S			
<b>Projekt 3</b>	9	5	4.		PL	AH o. RPr o. PT	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	4.	Proj			
<b>Projekt 4</b>	9	5	4.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	4.	Proj			
<b>Theorie 5</b>	3	2	4.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	4.	SU			
<b>Theorie 6</b>	3	2	4.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	4.	SU			
<b>Darstellung 5</b>	3	2	5.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	5.	S			
<b>Darstellung 6</b>	3	2	5.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	5.	S			
<b>Interkulturelle Kompetenz (siehe Fußnote 2)</b>	6	4	5.				Ja
Englisch für Designer	3	2	5.	SU	PL	K o. AH o. RPr	
Interkulturelle Kommunikation	3	2	5.	SU	PL	K o. AH o. RPr	
<b>Projekt 5</b>	9	5	5.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	5.	Proj			
<b>Projekt 6</b>	9	5	5.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt	9	5	5.	Proj			

Das dritte bis siebte Semester ist als Mobilitätsfenster definiert.

Module und Lehrveranstaltungen		CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	fV
<b>Berufspraktische Tätigkeit (siehe Fußnote 3)</b>		30	1	6.				Ja
	Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit	3	1	6.	S	SL	RPr [MET]	
	Berufspraktische Tätigkeit	27		6.	P	SL	AH [MET]	
<b>Darstellung 7</b>		3	2	7.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
	Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	7.	S			
<b>Darstellung 8</b>		3	2	7.		PL	AH o. PT o. RPr	Ja
	Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	3	2	7.	S			
<b>Dokumentation &amp; Präsentation</b>		3	1	7.		SL	PT [MET]	Ja
	Dokumentation & Präsentation	3	1	7.	So			
<b>Theorie 7</b>		3	2	7.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
	Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	7.	SU			
<b>Theorie 8 (siehe Fußnote 4)</b>		3	2	7.		PL	K o. RPr o. AH	Ja
	Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	3	2	7.	SU			
<b>Bachelor Thesis (siehe Fußnote 5)</b>		15		7.				Ja
	Bachelor-Arbeit	12		7.	BA	PL	AH o. PT	
	Kolloquium zur Bachelor-Arbeit	3		7.	Kol	PL	FG	
<b>Wahlpflichtkatalog: Projekt / Darstellung / Theorie</b>			~	3. - 7.			~	
<b>Wahlpflichtangebot Projekt 1-6</b>		9	5	3. - 5.		PL	AH o. PT o. RPr	
	<b>LV-Liste: Projekt 1-6</b> – In den Modulen Projekt 1-6 muss jeweils eine der folgenden Lehrveranstaltungen gewählt werden.	9	5	3. - 5.				
	Animationsfilm A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Animationsfilm B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Animationsfilm C	9	5	3. - 5.	Proj			
	Corporate Design A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Corporate Design B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Crossmediale Gestaltung	9	5	3. - 5.	Proj			
	Didaktische Kommunikation	9	5	3. - 5.	Proj			
	Editorial Design A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Editorial Design B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Event- und Ausstellungsdesign	9	5	3. - 5.	Proj			
	Film A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Film B	9	5	3. - 5.	Proj			Ja
	Film C	9	5	3. - 5.	Proj			Ja
	Fotografie A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Fotografie B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Fotografie C	9	5	3. - 5.	Proj			
	Illustration A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Illustration B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Informationsdesign	9	5	3. - 5.	Proj			
	Interactive Design A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Interactive Design B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Interactive Design C	9	5	3. - 5.	Proj			
	Kommunikation im Raum A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Kommunikation im Raum B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Kunst, Kultur und Kommunikation A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Kunst, Kultur und Kommunikation B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Markenkonzeption und Design A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Markenkonzeption und Design B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Mixed Media A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Mixed Media B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Typedesign	9	5	3. - 5.	Proj			
	Typografie	9	5	3. - 5.	Proj			
	Virtuelle Räume A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Virtuelle Räume B	9	5	3. - 5.	Proj			
	Werbliche Kommunikation A	9	5	3. - 5.	Proj			
	Werbliche Kommunikation B	9	5	3. - 5.	Proj			
<b>Wahlpflichtangebot Darstellung 1-8</b>		3	2	3. - 7.		PL	AH o. PT o. RPr	
	<b>LV-Liste: Darstellung 1-8</b> – In den Modulen Darstellung 1-8 muss jeweils eine der folgenden Lehrveranstaltungen gewählt werden.	3	2	3. - 7.				
	Bildsprache	3	2	3. - 7.	S			
	Designer-Werkstatt	3	2	3. - 7.	S			
	Drehbuch	3	2	3. - 7.	S			
	Druckproduktion	3	2	3. - 7.	S			
	Einführung Illustration	3	2	3. - 7.	S			
	Entwurf A	3	2	3. - 7.	S			

Module und Lehrveranstaltungen				CP	SWS	empfohl. Semester	Lehrformen	Leistungsart	Prüfungsformen	fV
			Entwurf B	3	2	3. - 7.	S			
			Experimenteller Entwurf A	3	2	3. - 7.	S			
			Experimenteller Entwurf B	3	2	3. - 7.	S			
			Farbige Techniken	3	2	3. - 7.	S			
			Film-Montage	3	2	3. - 7.	S			
			Filmproduktion	3	2	3. - 7.	S			
			Fotografie on Location	3	2	3. - 7.	S			
			Fotografische Spezialtechniken	3	2	3. - 7.	S			
			Interactive Design	3	2	3. - 7.	S			
			Kamera / Licht	3	2	3. - 7.	S			
			Künstlerische Grafik A	3	2	3. - 7.	S			
			Künstlerische Grafik B	3	2	3. - 7.	S			
			Layouttechnik	3	2	3. - 7.	S			
			Postproduktion	3	2	3. - 7.	S			
			Regie	3	2	3. - 7.	S			
			Studiofotografie	3	2	3. - 7.	S			
			Technik 2D Motion Design und Animation A	3	2	3. - 7.	S			
			Technik 2D Motion Design und Animation B	3	2	3. - 7.	S			
			Technik 3D Motion Design und Animation A	3	2	3. - 7.	S			
			Technik 3D Motion Design und Animation B	3	2	3. - 7.	S			
			Technik A	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Analoge Fotografie	3	2	3. - 7.	S			
			Technik B	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Digitale Fotografie	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Interactive A	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Interactive C	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Sound A	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Sound B	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Tapedesign	3	2	3. - 7.	S			
			Text / Plakatentwurf	3	2	3. - 7.	S			
			Zeichnen A	3	2	3. - 7.	S			
			Zeichnen B	3	2	3. - 7.	S			
			Zeichnen C	3	2	3. - 7.	S			
			Technik Interactive B	3	2	3. - 7.	S			
			<b>Wahlpflichtangebot Theorie 3-8</b>	3	2	3. - 7.		PL	K o. AH o. RPr	
			<b>LV-Liste: Theorie 3-8</b> – In den Modulen Theorie 3-8 muss jeweils eine der folgenden Lehrveranstaltungen gewählt werden.	3	2	3. - 7.				
			Bezugswissenschaften A	3	2	3. - 7.	SU			
			Bezugswissenschaften B	3	2	3. - 7.	SU			
			Bezugswissenschaften C	3	2	3. - 7.	SU			
			Bezugswissenschaften D	3	2	3. - 7.	SU			
			Creative Conception A	3	2	3. - 7.	SU			
			Creative Conception B	3	2	3. - 7.	SU			
			Designwissenschaft A	3	2	3. - 7.	SU			
			Designwissenschaft B	3	2	3. - 7.	SU			
			Designwissenschaft C	3	2	3. - 7.	SU			
			Gründungskompetenz	3	2	3. - 7.	SU			
			Kommunikations- und Medienwissenschaft A	3	2	3. - 7.	SU			
			Kommunikations- und Medienwissenschaft B	3	2	3. - 7.	SU			
			Kommunikations- und Medienwissenschaft C	3	2	3. - 7.	SU			
			Kunst- und Kulturwissenschaft A	3	2	3. - 7.	SU			
			Kunst- und Kulturwissenschaft B	3	2	3. - 7.	SU			
			Kunst- und Kulturwissenschaft C	3	2	3. - 7.	SU			
			Wissenschaft und Praxis A	3	2	3. - 7.	SU			
			Wissenschaft und Praxis B	3	2	3. - 7.	SU			
			Wissenschaft und Praxis C	3	2	3. - 7.	SU			

#### Allgemeine Abkürzungen:

**CP:** Credit-Points nach ECTS, **SWS:** Semesterwochenstunden, **PL:** Prüfungsleistung, **SL:** Studienleistung, **MET:** mit Erfolg teilgenommen, ~: je nach Auswahl, —: nicht festgelegt, **fV:** formale Voraussetzungen ("Ja": Näheres siehe Prüfungsordnung)

<sup>1</sup>Die Lehrveranstaltung Propädeutikum Studium gilt ab einer Teilnahme an mindestens sechs Terminen als mit Erfolg teilgenommen [MET].

<sup>2</sup>Die Lehrveranstaltung Englisch für Designer wird auf Englisch gehalten.

<sup>3</sup>Ab dem dritten Semester bis vor der Anmeldung zur Thesis muss eine Berufspraktische Tätigkeit absolviert werden. Einzelheiten sind den Regelungen zur Berufspraktischen Tätigkeit (BPT) zu entnehmen. Für die Anmeldung zu dem Modul Berufspraktische Tätigkeit sind 48 CP nachzuweisen.

<sup>4</sup>Alternativ kann eine Lehrveranstaltung aus dem hochschulweiten Wahlpflichtangebot gewählt werden.

<sup>5</sup>Die Zulassung zur Bachelor-Arbeit kann beantragen, wer mindestens 168 erbrachte Credit-Points nachweist.

**Lehrformen:**

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

**Prüfungsformen:**

**AH:** Ausarbeitung/Hausarbeit , **FG:** Fachgespräch , **K:** Klausur , **PT:** praktische/künstlerische Tätigkeit , **RPr:** Referat/Präsentation

# Inhaltsverzeichnis

<b>Pflichtmodule</b>	<b>9</b>
Fotografie . . . . .	9
Fotografie . . . . .	11
Theorie 1 . . . . .	12
Kreativitätstraining . . . . .	14
Kunstgeschichte . . . . .	16
Propädeutikum Studium . . . . .	18
Typografie . . . . .	20
Typografie . . . . .	22
Visuelle Grundlagen . . . . .	23
Visuelle Grundlagen . . . . .	25
Zeichnen . . . . .	26
Zeichnen . . . . .	28
Film . . . . .	29
Film . . . . .	31
Interactive . . . . .	32
Interactive . . . . .	34
Motion Design . . . . .	35
Grundlagen Motion Design und Animation . . . . .	37
Text, Dramaturgie und Konzept . . . . .	38
Text, Dramaturgie und Konzept . . . . .	40
Theorie 2 . . . . .	41
Designgeschichte . . . . .	43
Konzept und Marketing . . . . .	45
Darstellung 1 . . . . .	47
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	49
Darstellung 2 . . . . .	50
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	52
Projekt 1 . . . . .	53
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	55
Projekt 2 . . . . .	56
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	58
Theorie 3 . . . . .	59
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie . . . . .	61
Theorie 4 . . . . .	62
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie . . . . .	64
Darstellung 3 . . . . .	65
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	67
Darstellung 4 . . . . .	68
Auswahl auf Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	70
Projekt 3 . . . . .	71
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	73
Projekt 4 . . . . .	74
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	76
Theorie 5 . . . . .	77
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie . . . . .	79
Theorie 6 . . . . .	80
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie . . . . .	82
Darstellung 5 . . . . .	83
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	85
Darstellung 6 . . . . .	86
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung . . . . .	88
Interkulturelle Kompetenz . . . . .	89
Englisch für Designer . . . . .	91
Interkulturelle Kommunikation . . . . .	93
Projekt 5 . . . . .	95
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	97
Projekt 6 . . . . .	98
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt . . . . .	100

Berufspraktische Tätigkeit	101
Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit	103
Berufspraktische Tätigkeit	105
Darstellung 7	107
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	109
Darstellung 8	110
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung	112
Dokumentation & Präsentation	113
Dokumentation & Präsentation	115
Theorie 7	116
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	118
Theorie 8	119
Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie	121
Bachelor Thesis	122
Bachelor-Arbeit	124
Kolloquium zur Bachelor-Arbeit	126

**Wahlpflichtkatalog: Projekt / Darstellung / Theorie** **128**

Wahlpflichtangebot Projekt 1-6	128
Animationsfilm A	129
Animationsfilm B	130
Animationsfilm C	131
Corporate Design A	132
Corporate Design B	134
Crossmediale Gestaltung	136
Didaktische Kommunikation	137
Editorial Design A	139
Editorial Design B	141
Event- und Ausstellungsdesign	143
Film A	144
Film B	145
Film C	146
Fotografie A	147
Fotografie B	149
Fotografie C	151
Illustration A	153
Illustration B	155
Informationsdesign	156
Interactive Design A	158
Interactive Design B	160
Interactive Design C	162
Kommunikation im Raum A	164
Kommunikation im Raum B	165
Kunst, Kultur und Kommunikation A	166
Kunst, Kultur und Kommunikation B	167
Markenkonzeption und Design A	168
Markenkonzeption und Design B	170
Mixed Media A	172
Mixed Media B	174
Typedesign	176
Typografie	178
Virtuelle Räume A	180
Virtuelle Räume B	181
Werbliche Kommunikation A	182
Werbliche Kommunikation B	184
Wahlpflichtangebot Darstellung 1-8	185
Bildsprache	186
Designer-Werkstatt	187
Drehbuch	189
Druckproduktion	191
Einführung Illustration	192
Entwurf A	193

Entwurf B . . . . .	194
Experimenteller Entwurf A . . . . .	195
Experimenteller Entwurf B . . . . .	196
Farbige Techniken . . . . .	197
Film-Montage . . . . .	198
Filmproduktion . . . . .	199
Fotografie on Location . . . . .	200
Fotografische Spezialtechniken . . . . .	201
Interactive Design . . . . .	202
Kamera / Licht . . . . .	204
Künstlerische Grafik A . . . . .	205
Künstlerische Grafik B . . . . .	206
Layouttechnik . . . . .	207
Postproduktion . . . . .	209
Regie . . . . .	210
Studiofotografie . . . . .	211
Technik 2D Motion Design und Animation A . . . . .	212
Technik 2D Motion Design und Animation B . . . . .	213
Technik 3D Motion Design und Animation A . . . . .	214
Technik 3D Motion Design und Animation B . . . . .	215
Technik A . . . . .	216
Technik Analoge Fotografie . . . . .	217
Technik B . . . . .	218
Technik Digitale Fotografie . . . . .	219
Technik Interactive A . . . . .	220
Technik Interactive C . . . . .	221
Technik Sound A . . . . .	223
Technik Sound B . . . . .	224
Technik Typedesign . . . . .	225
Text / Plakatentwurf . . . . .	227
Zeichnen A . . . . .	228
Zeichnen B . . . . .	229
Zeichnen C . . . . .	231
Technik Interactive B . . . . .	233
Wahlpflichtangebot Theorie 3-8 . . . . .	235
Bezugswissenschaften A . . . . .	236
Bezugswissenschaften B . . . . .	238
Bezugswissenschaften C . . . . .	240
Bezugswissenschaften D . . . . .	242
Creative Conception A . . . . .	244
Creative Conception B . . . . .	246
Designwissenschaft A . . . . .	248
Designwissenschaft B . . . . .	250
Designwissenschaft C . . . . .	252
Gründungskompetenz . . . . .	254
Kommunikations- und Medienwissenschaft A . . . . .	256
Kommunikations- und Medienwissenschaft B . . . . .	258
Kommunikations- und Medienwissenschaft C . . . . .	260
Kunst- und Kulturwissenschaft A . . . . .	262
Kunst- und Kulturwissenschaft B . . . . .	264
Kunst- und Kulturwissenschaft C . . . . .	266
Wissenschaft und Praxis A . . . . .	268
Wissenschaft und Praxis B . . . . .	270
Wissenschaft und Praxis C . . . . .	272

# Modul

Fotografie  
Photography

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

### formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen der Fotografie auf dem neuesten Erkenntnisstand.

Breites Grundlagenwissen zur Fotografie schließt ein:

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Bildgenres und Entwicklungsphasen der Fotografie und können diese selbstständig ausführen.

Die Studierenden verfügen über Ansätze einer eigenen Bildsprache und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, gestalterische Positionen zu vertreten und mit Unterstützung ein Projekt zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis für fotografische Gestaltung und Bildkomposition
- ein elementares Verständnis zur Entwicklung eines eigenständigen visuellen Ausdrucks und deren fotografischer Umsetzungsmöglichkeit innerhalb gegebener Medien und Präsentationsweisen.
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen.
- elementare Kenntnis über die historische Entwicklung der Fotografie und zeitgenössische Tendenzen im Bereich redaktioneller, werblicher und künstlerischer Fotografie
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der Fotografie zu entwickeln und umzusetzen.

Diese oben genannten Kompetenzen sind Voraussetzung, um Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln zu können.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- Fotografie (Ü, 1. Sem., 4 SWS)
- Fotografie (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie  
Photography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams, Stanislaw Chomicki

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

### Themen/Inhalte der LV

Die Studierenden interpretieren die Aussageabsicht und produzieren fotografische Serien innerhalb verschiedener, ausformulierter visueller Bildsprachen. Dafür sind elementare Kenntnisse und Kompetenzen zu erarbeiten:

- Konzeption, Gestaltung und Produktion einer fotografischen Aufgabe:
- technisches Know-how, z. B. Fotografieren in ein bestehendes Layout (tethered shooting) Rohdatenkonvertierung und Bildverbesserung mittels Software
- inhaltlich-organisatorischen gestaffelte Projektplanung und -management von der Idee, über Exposé, Moodboard, Arbeitsplan, Visualisierung, Locationscouting, Casting, Umsetzung, Digitalbearbeitung bis zur Fertigstellung, Präsentation und Dokumentation.
- Erweiterung und Vertiefung des visuellen Repertoires
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten

### Literatur

### Medienformen

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Theorie 1  
Theory 1

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung	

## Hinweise für Curriculum

Die Lehrveranstaltung Propädeutikum Studium gilt ab einer Teilnahme an mindestens sechs Terminen als mit Erfolg teilgenommen [MET].

## Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

Die Prüfungsformen für die beiden benoteten Lehrveranstaltungen »Kreativitätstraining« und »Kunstgeschichte« können unterschiedlich sein und werden aus inhaltlichen und didaktischen Gründen getrennt geprüft.

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

## formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an dem Modul »Theorie 1« sind die Studierenden mit den historischen Grundlagen des ästhetischen Feldes, aber auch mit den Grundlagen des Designstudiums sowie methodischen Werkzeugen der konzeptuellen Arbeit vertraut. Dies umfasst also zum einen die methodischen und arbeitstechnischen Grundlagen des Studierens ebenso wie die Arbeit mit Kreativitätstechniken. Zum anderen vermittelt dieses Modul Wissen um die Entstehung und Entwicklung des modernen ästhetischen Feldes. Die Studierenden kennen die wesentlichen Strömungen im Bereich der Ästhetik seit 1800. Sie kennen die zentralen Tendenzen und Konflikte in Kunst und Gestaltung seit dem Beginn der Moderne. Sie können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren und das Gelernte zu den aktuellen Verhältnissen in ihrer eigenen Gegenwart in Beziehung setzen. Sie sammeln, bewerten und interpretieren Informationen aus der Geschichte der Kunst und leiten daraus fundierte Urteile über ihr eigenes gestalterischen Handeln und/oder den aktuellen Stand ihres Fachs ab.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

## Zusammensetzung der Modulnote

CP-gewichteter Mittelwert aus den LV-Noten

## Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

## Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

105 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

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

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kreativitätstraining  
Creativity Training

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 2 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

#### Fachkompetenz

Kenntnis und Anwendung von »Kreativitätstechniken«, unter Berücksichtigung aktueller künstlerisch-gestalterischer sowie wissenschaftlicher Forschungs-bezüge

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden im Fach »Kreativitätstraining«

#### Selbstkompetenz

Eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch zu reflektieren

### Themen/Inhalte der LV

Analyse und Kategorisierung von Beispielen der modernen Wirtschafts- und Gesellschaftskommunikation; Vermittlung und Erprobung von kreativen Techniken für Ideenentwicklung, Formulierung, Maßnahmenplanung und Präsentation.

Wie kann Kreativität methodisch gefördert werden? Welche Voraussetzungen und praktische Regeln sind für die erfolgreiche Anwendung von Kreativitätstechniken (Wissen · Wollen · Können · Dürfen) wichtig?

Hier geht es z.B. um die Vermittlung und Einübung von analytisch-systematischen Methoden (z.B. morphologischer Kasten, morphologische Matrix, Problemlösungsbaum), intuitiv-kreativen Methoden (Brainstorming, Brainwriting, Mind Mapping, Brainfloating) sowie synektische Methoden (Synektik, Reizwortanalyse, visuelle Synektik, semantische Intuition etc.).

Intuitiv-kreative Methoden (z.B. Brainwriting nach der 6-3-5-Methode), die empirisch nachweisbar signifikante Lösungen für kreative Probleme ermöglichen, werden anhand praxisrelevanter Aufgabenstellungen aus allen Bereichen des modernen Kommunikationsdesigns trainiert.

### Literatur

- Arden, Paul: Egal, was Du denkst, denk das Gegenteil (2011);
- Brodbeck, Karl-Heinz: Entscheidung zur Kreativität (4. Auflage 2010);
- Fries, Christian, Rainer Witt: Aufs Ganze: Mediengestaltung im Zeitalter der Unaufmerksamkeit (2007);
- Gaede, Werner: Vom Wort zum Bild (1992);
- Gaede, Werner: Abweichen von der Norm (2002);
- Kellner, Hedwig.: Die besten Kreativitätstechniken in 7 Tagen (1999);
- Klell, Christine, Mario Pricken: Visuelle Kreativität (2003); \* Klell, Christine, Mario Pricken: Kribbeln im Kopf (2010);
- Langwost, Ralf: How to catch die big idea (2004);
- Nöllke, Matthias: Kreativitätstechniken (2006);
- Pricken, Mario: Clou – Strategisches Ideenmanagement in Marketing, Werbung, Medizin und Design (2009);
- Schlicksupp, Helmut: Innovation, Kreativität und Ideenfindung (2004);
- Wolff, Bernhard: Titel bitte selber ausdenken: 157,5 erfolgreiche Ideenbeschleuniger (2016)

**Medienformen****Leistungsart**

Prüfungsleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung/Hausarbeit

**LV-Benotung**

Benotet

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunstgeschichte  
Art History

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung „Kunstgeschichte“ sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Innovationen der künstlerischen Arbeit seit der Moderne vertraut. Sie kennen die zentralen Veränderungen im Feld der Kunst, insbesondere die veränderte Auftragsituation und Marktlage in der Moderne, die Transformation des Werkbegriffs sowie die zahlreichen medialen Innovationen.

Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Was heißt Kunst?
  - Was heißt es Kunst zu analysieren?
  - Die Zeitenwende um 1900 als Kunstwende
  - Collage, Dadaismus und Surrealismus: Höch, Ernst. Politische Montage (Heartfield).
  
  - Duchamp: Readymades, Objektkunst und Zufall
  - Expressionismus – Abstrakter Expressionismus
  - Kunst und Moral: 1. Kunst als Kritik, 2. Kunst als Propaganda
  - Kunst und deutsche Identität: BRD und DDR 1945-1989
  - Pop-Art, Populärkultur, Konsumgüter
  - Minimal Art
  - Conceptual Art
  - Museumskritik
  - Natur und Kunst: Land Art, Beuys und Zivilisationskritik
  - Aktion, Happening, Performance
  - Kunst im öffentlichen Raum / als kulturelles Gedächtnis
  
  - Video – Fernsehen
  - Kunst und Film, Expanded Cinema
  - Neue (Interaktive) Medien
  - Kunst als soziale Praxis
- Kunst in Zeiten der Globalisierung

## **Literatur**

- Art of the 20th Century. Herausgegeben von Ingo F. Walther. Taschen
- Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois und Benjamin H. D. Buchloh. London 2004
- Gregory Battcock, Minimal Art: A Critical Anthology. University of California Press 1995
- Frances Colpitt, Minimal Art: The Critical Perspective. University of Washington Press 1993
- Kunsttheorie im 20. Jahrhundert. Künstlerschriften, Kunstkritik, Kunstphilosophie, 2 Bde. Herausgegeben von Charles Harrison und Paul Wood. Ostfildern 1998
- Edward Lucie-Smith, Bildende Kunst im 20. Jahrhundert, Köln 1999
- Marcel Duchamp — Flaschentrockner. Doxographie. Herausgegeben von Eric Erfurth, Oldenburg/Main: Logo 1997
- Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde 1909-1938. Herausgegeben von Wolfgang Asholt und Walter Fähnders, Stuttgart–Weimar 1995
- Minimal Art. Eine kritische Retrospektive. Herausgegeben von Gregor Stemmrich. Dresden und Basel 1995
- Brian O'Doherty, In der weißen Zelle / Inside the White Cube, Berlin 1996.
- Uwe M. Schneede, Die Geschichte der Kunst im 20. Jahrhundert. Von den Avantgarden bis zur Gegenwart, München 2002
- Brandon Taylor, Kunst heute. Köln 1995
- Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists' Writings. Herausgegeben von Kristine Stiles und Peter Selz, Berkeley, Los Angeles und London 1996
- Karin Thomas, Bis Heute: Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert, Köln 1994

## **Nachschlagewerke**

- Ästhetische Grundbegriffe. Herausgegeben von Karlheinz Barck. Stuttgart und Weimar 2000
- Encyclopedia of Aesthetics. Herausgegeben von Michael Kelly. New York und Oxford 1998
- Lexikon der Ästhetik. Herausgegeben von Wolfhart Henckmann und Konrad Lotter. München 1992

## **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

## **Leistungsart**

Prüfungsleistung

## **Prüfungsform**

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

## **LV-Benotung**

Benotet

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Propädeutikum Studium

Propaedeutics

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 1 CP, davon 1 SWS als Vorlesung	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Vorlesung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erhalten als Auftakt des Studiums einen Überblick aller wichtigen, studienrelevanten Aspekte, um die Planung, Organisation und Ablauf ihres Studiums zu optimieren. Sie verstehen Zusammenhänge unterschiedlicher studienrelevanter Bereiche besser und erkennen deren Bedeutung für den erfolgreichen Verlauf ihres Studiums. Sie werden befähigt zum kritischen Abgleich ihrer individuellen Erwartungen mit den gegebenen Realbedingungen eines zielführenden Studiums für Kommunikationsdesign.

Sie erkennen die Bedeutung des Hinterfragens dieser Strukturen, werden über deren Bedeutung im Hochschulkontext informiert und können dann entscheiden, in welcher Form sie während des Studiums sich auf unterschiedlichen Handlungsebenen einbringen können, um in Teams und Gremien nachhaltig aktiv zu werden.

Sie werden ermutigt und gefördert

- individuelle Interessen und Fähigkeiten zu nutzen
- sich in der Teams einzubringen
- Vertrauen auf interne Kooperationsebenen fördern
- zur Mitsprache und Kritik anregen
- Moderationsfähigkeit zu verbessern und anzuwenden
- Selbstbewusstsein zu entwickeln und Kritikfähigkeit stärken
- sich ihrer Eigenverantwortung bewusst zu werden
- Darüber hinaus werden Einblicke vermittelt und Verständnis in studien- und berufsfeldrelevante Handlungsfelder gefördert.

## Themen/Inhalte der LV

- Hochschulstrukturen und Möglichkeiten des Eigenengagements
- Struktur der Gremien im Studiengang, dem Fachbereich und der Hochschule
- Studienplanerische Abhängigkeiten und Konsequenzen
- Workload und Bewertung von Prüfungsleistungen
- Prüfungsrechtliche Aspekte (PO)
- Praktikumsplanung (BPS)
- Auslandsstudium und interkulturelle Kompetenz
- Dokumentation und Recherche in der wissenschaftlichen Arbeit
- Möglichkeiten des Studium Generale sowie weiterführende Angebot der Hochschule

**Literatur**

- Frank Berzbach: Die Kunst, ein kreatives Leben zu führen, 2013
- Frank Berzbach: Kreativität aushalten, 2010

**Medienformen**

Präsentationen und Scripte

**Leistungsart**

Studienleistung

**Prüfungsform****LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Typografie  
Typography

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Typografie« erwerben die Studierenden ein breites Grundwissen über die Gestaltung mit Schrift und die typografischen Anwendungsmöglichkeiten in den verschiedensten Medien.

- Sie kennen die wichtigsten Entwicklungsschritte der lateinischen Schrift bis hin zum aktuellen Tapedesign sowie bedeutende typografisch interessante Stilrichtungen und Persönlichkeiten aus der Geschichte und der Gegenwart. Sie können Beispiele stilistisch einordnen und qualitative Aspekte beurteilen.
- Sie verstehen das Zusammenspiel der mikro- und makrotypografischen Parameter in einem Entwurf und können funktional und kommunikativ angemessene Entscheidungen für eigene Gestaltungsarbeiten treffen.
- Sie kennen die unterschiedlichen Anforderungen verschiedener digitaler und analoger Medien in Bezug auf Leserlichkeit und können die typografischen Parameter dem Stand der aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse entsprechend anpassen.
- Neben digitaler Technik und den wichtigsten Layout-Programmen beherrschen die Studierenden auch manuelle Fertigkeiten im Bereich Handschrift, die sie besonders für experimentelle Anwendungen einsetzen können.
- Sie können die Qualität einer Komposition einschätzen, die einzelnen zugehörigen Aspekte aus fachlicher Sicht beschreiben und in eigenen Arbeiten systematisch anwenden.
- Durch Vorträge, Referate, Besprechung und Diskussion eigener und fremder Arbeiten in der Gruppe oder auch im Einzelgespräch erkennen die Studierenden den Unterschied zwischen subjektiver und objektiver Beurteilung und verstehen, wie sie fachlich professionell, aber auch für verschiedene Zielgruppen sachlich und verständlich argumentieren können.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- Typografie (Ü, 1. Sem., 4 SWS)
- Typografie (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Typografie

Typography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt, Dipl.-Des.(FH) Petra Schwarzmann

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

Historische, formale und kommunikative Aspekte von Schrift:

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

## Literatur

- Ralf de Jong / Friedrich Forssmann: Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 2004.
- Hans Peter Willberg: Lesetypografie, 2005 Hans Peter Willberg: Wegweiser Schrift. Was passt – was wirkt – was stört?,
- Antonia M. Cornelius: Buchstaben im Kopf. Was Kreative über das Lesen wissen sollten, um Leselust zu gestalten, 2017
- Gesine Hildebrandt / Jim Williams: Schrift wirkt! Einfache Tipps für den täglichen Umgang mit Schrift, 2013
- Phil Baines / Andrew Haslam: Lust auf Schrift. Basiswissen Typografie, 2002
- David Harris: Die Kunst des Schreibens. Eine Anleitung zur Kalligrafie, 2001
- Pauline Altmann / Hans-Jürgen Willuhn: Tintentanz. Die Ausdruckskraft der eigenen Handschrift entdecken, 2012

## Medienformen

Analoge und digitale Medien (Software: Indesign)

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

## Visuelle Grundlagen Visual Basics

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen.

Breites Grundlagenwissen und Methodenkenntnis zur Gestaltungslehre schließt ein:

- Aufmerksamkeit und entwickeln für die Organisation der Bildfläche, kommunikative Aspekte der Farben und Bildwirkungen
- Wahrnehmungs- und Ausdruckfähigkeit sowie selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit auf der Basis von Bildwissen und eigener Bildpraxis entwickeln.
- Methodenkompetenz: Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden

Diese Kompetenzen sind Voraussetzung, um gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln zu können. So sind die erworbenen fachsprachlichen Kompetenzen auch Voraussetzung um kompetent und verständlich zu präsentieren und die eigenen Arbeit argumentativ vertreten zu können.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- Visuelle Grundlagen (Ü, 1. Sem., 4 SWS)
- Visuelle Grundlagen (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Visuelle Grundlagen

Visual Basics

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Stanislaw Chomicki, Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert, Dipl.-Des.(FH) Petra Schwarzmann

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

- Die Linie: Faktur – Wirkung
- Zeichnend denken
- Farbe: Systematik – Wirkung
- Offene Bildprozesse
- Organisation der Bildfläche – Bildwirkung: Raum
- Organisation der Bildfläche – Bildwirkung: Bewegung
- Licht-/Schatten-Inszenierung
- Digitales Zeichnen und Fragen der Bildoptimierung

## Literatur

- Felix Scheinberger: Illustration. 100 Wege einen Vogel zu malen, 2013
- Armin Lindauer / Bettina Müller:
- Experimentelle Gestaltung. Visuelle Methode und systematisches Spiel, Berlin 2015
- Helmut Lortz. Denkkzettel: Eine Anleitung zum Sehen, Zeichnen und Denken, 2003

## Medienformen

Analoge und digitale Medien (Programm Photoshop)

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Zeichnen  
Drawing

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Boris Röhl

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Ziel des Kurses ist die Fähigkeit, ein Naturobjekt perspektivisch richtig und in einer logischen Verschattung darzustellen. Relevantes Fachwissen, bzw. -kompetenzen im Bereich »Kommunikationsdesign«, insbesondere der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen der angewandten Zeichnung. Der Kurs vermittelt die Grundlagen der angewandten Zeichnung. Diese sind als Voraussetzung zu sehen um angewandte zeichnerische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten argumentativ vertreten zu können. Der Kurs konzentriert sich auf die Vermittlung bestimmter zeichnerischer Verfahren. Hinsichtlich der Selbstkompetenzen lernen die Studierenden hierbei, ihre Wahrnehmung durch genaueres Hinsehen zu schulen und zu begreifen und in zeichnerische Gestaltungen zu übertragen.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Das Modul befähigt die Studierenden ebenso miteinander konstruktiv zu kommunizieren und voneinander zu lernen. Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

90 Stunden

### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

90 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Zeichnen (Ü, 1. Sem., 4 SWS)
- Zeichnen (SU, 1. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen  
Drawing

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 1. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

Die Studierenden vertiefen mittels praktischer Übungen am Objekt ihre technischen Möglichkeiten, Perspektive darzustellen. Sie werden sensibilisiert für die verschiedenen Ausdrucksformen des perspektivischen Zeichnens und des Zeichnens des menschlichen Gesichts – also Ausdrucksmöglichkeiten, welche durch mathematische Konstruktionen vorgegeben sind und die selbstständig interpretiert werden müssen – und organische Vorgaben aus der Natur, welche die Studierenden auch individuell interpretieren können.

Im Vordergrund steht der adäquate Umgang mit den Zeichenwerkzeugen und -materialien:

- Einführung in das perspektivische Zeichnen (verschiedene Konstruktionsformen der Linearperspektive; Abschätzen von Proportionen und Strecken; Stilisierung von Objekten; Parallel- und Zentralperspektive; perspektiv richtige Darstellung von Objekten ohne Hilfskonstruktionen)
- Einführung in das figürliche Zeichnen (grundlegende Schraffurtechniken; Proportionen des menschlichen Gesichts; anatomische Details)

## Literatur

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

## Medienformen

Handzeichnung

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Film  
Film

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Thomas Schreiber

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Die Studierenden haben grundlegende Kenntnisse der Produktionsabläufe und ein erstes Verständnis für die Filmtechnik und die Tätigkeiten und Aufgabenbereiche der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke erlangt.

Sie kennen das gültige Fachvokabular in Grundzügen und sind in der Lage, sich als Teil eines Teams wahr- zunehmen und den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Projekten mitzugestalten.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Realisierung von Filmprojekten über:

- das Wissen über das Zusammenspiel der verschiedenen künstlerischen, produktionellen und intellektuellen Aspekte der Filmherstellung.
- das Wissen über die unterschiedlichen Gewerke einer Filmproduktion und den interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozess einer Filmproduktion.
- den Erwerb grundlegende Kenntnisse der Filmtechnik, Filmästhetik, der Organisation und Durchführung eines Filmdrehs sowie medialer Entwicklungstendenzen.

Das erworbene Fachwissen ist die Basis dafür, auch nach außen argumentativ Ergebnisse im Bereich Film zu vertreten.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Die Studierenden verfügen über relevante Schlüsselqualifikationen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche sowie Schnittstellenkompetenz zur Mediengesellschaft

### Prüfungsform

praktische/künstlerische Tätigkeit

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## **Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Film (Ü, 2. Sem., 4 SWS)
- Film (SU, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film  
Film

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundlagen Filmproduktion mittels Übungen zu:

- Kamera- und Tontechnik
- Postproduktionstechnik und -software
- Bildgestaltung
- Stoffentwicklung
- Visualisierung / Storyboard
- Filmästhetische Analyse

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Interactive  
Interactive

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 4 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung erster eigenständiger, künstlerischer oder angewandter Formate über:

- grundsätzliches Verständnis interaktiver Anwendungen sowie Ansätze einer visuellen eigenständigen Gestaltungswelt
- grundsätzliches Wissen, Workflows digitaler Anwendungen zu verstehen und nachzuvollziehen
- erste Kenntnis aktueller digitaler sowie interaktiver Tendenzen, der technischen Mittel und können diese reflektieren sowie in Kontext setzen.
- erste Fähigkeiten, kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich unterschiedlicher interaktiver Genres zu entwickeln.

Die Studierenden lernen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und Formate kennen. Im Arbeitsprozess lernen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken kennen und entwickeln die Fähigkeit zum Transfer und zur konzeptionell-gestalterischen Verknüpfung im Hinblick auf das Kommunikationsziel. Sie entwickeln die Fähigkeit, Inhalt, Aufbau und Gestaltung interaktiver Formate erstmalig zu formulieren und umzusetzen.

Das erworbene Fachwissen ist die Basis dafür, auch nach außen argumentativ Ergebnisse im Bereich Motion Design/Animation zu vertreten.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Die Studierenden verfügen über relevante Schlüsselqualifikationen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement sowie Schnittstellenkompetenz zur Mediengesellschaft

### Prüfungsform

praktische/künstlerische Tätigkeit

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

60 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

120 Stunden

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

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

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive  
Interactive

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 2 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

### Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse Digitale Gestaltung sowie Entwicklung und visuellen Gestaltung digitaler Formate mittels Übungen zu folgenden Themen:

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

### Literatur

Marco Spies: Branded Interactions „Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten“, Hermann Schmidt Verlag

### Medienformen

Digitale Medien

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Motion Design  
Motion Design

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 6 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

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

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Die Studierenden haben grundständige Kenntnisse der Produktionsabläufe und ein erstes Verständnis für die Animationstechnik und Motion Design und die Tätigkeiten und Aufgabenbereiche der an der Filmherstellung beteiligten Gewerke erlangt.

Sie kennen das gültige Fachvokabular in Grundzügen und sind in der Lage, sich als Teil eines Teams wahr- zunehmen und den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Projekten mitzugestalten.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte über:

- die Fähigkeit audiovisueller Gestaltung durch Typografie und Grafik-Design und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks
- Kompetenzen im Bereich der klassischen und computergestützten Animation
- Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Bild und Ton
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis der Film/ Designgeschichte und aktueller Techniken und Praktiken der Bewegtbildproduktion
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich des Motion Designs zu entwickeln

Das erworbene Fachwissen ist die Basis dafür, auch nach außen argumentativ Ergebnisse im Bereich Motion Design/Animation zu vertreten.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Die Studierenden verfügen über relevante Schlüsselqualifikationen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche sowie Schnittstellenkompetenz zur Mediengesellschaft.

### Prüfungsform

praktische/künstlerische Tätigkeit

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## **Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Grundlagen Motion Design und Animation (Ü, 2. Sem., 4 SWS)
- Grundlagen Motion Design und Animation (SU, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Grundlagen Motion Design und Animation  
Basics Motion Design and Animation

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 4 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

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

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Produktion von zwei kurzen Formaten

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

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Text, Dramaturgie und Konzept  
Copy, Dramaturgy and Concept

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 4 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Text« wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches.

Nach der Teilnahme an dem Modul „Text, Dramaturgie und Konzeption“ sind die Studierenden mit den wichtigsten Disziplinen des Textens im Kommunikationsdesign vertraut.

Sie kennen wesentliche Trends und Anwendungsfelder.

Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld Texte kritisch hinterfragen, guten Text identifizieren und solchen in ersten Schritten selbst erstellen.

Diese Kompetenzen sind auch Voraussetzung, um textliche Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln zu können.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

praktische/künstlerische Tätigkeit

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

nach CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

60 Stunden

### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

120 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Text, Dramaturgie und Konzept (SU, 2. Sem., 2 SWS)
- Text, Dramaturgie und Konzept (Ü, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Text, Dramaturgie und Konzept  
Copy, Dramaturgy and Concept

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht, 2 SWS als Übung	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht, Übung	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

- Corporate Language
- Entwicklung von Claims
- Perspektivwechsel
- Entwicklung von Headlines
- Entwicklung von Copies
- Produkt-Naming
- Ambiguierung
- Texte kürzen
- uvm.

## Literatur

Wechselnd, Themenspezifisch

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

180 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Theorie 2  
Theory 2

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 4 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung	

## Hinweise für Curriculum

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

Die Prüfungsformen für »Designgeschichte« und »Konzept und Marketing« können unterschiedlich sein und werden aus inhaltlichen und didaktischen Gründen getrennt geprüft.

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

##### Fachkompetenz

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Geschichte und Methodik der Gestaltung«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

##### Sozialkompetenz

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen im Gespräch mit Design- und Kommunikationsfachleuten und in interdisziplinären Teams sachbezogen und verständlich darstellen, argumentativ vertreten und ggf. im Dialog weiterentwickeln.

##### Methodenkompetenz

Die Studierenden können fremde und eigene anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte analysieren, speziell hinsichtlich ihrer Konzept- und Marketing-Aspekte.

##### Selbstkompetenz

Die Studierenden können eigenes gestalterisches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen darstellen, begründen und im historischen bzw. zeitgenössischen Kontext kritisch reflektieren

Nach der Teilnahme an dem Modul „Theorie 2“ sind die Studierenden mit der Entstehung und Entwicklung des modernen ästhetischen Felds ebenso wie mit den Grundlagen und Werkzeugen von Konzeption und Marketing vertraut. Sie kennen die wesentlichen Strömungen im Bereich der Ästhetik seit dem 19. Jahrhundert. Die Studierenden kennen die zentralen Tendenzen und Konflikte im Bereich der Gestaltung seit dem Beginn der Moderne. Sie können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren und daraus Lehren für die gestalterische Positionierung im Design ihrer eigenen Gegenwart zu ziehen. Sie sammeln, bewerten und interpretieren Informationen aus der Geschichte der Gestaltung und leiten daraus fundierte Urteile über den aktuellen Stand ihres Fachs ab. Sie können eigenständig kreative Konzepte bzw. Vermarktungsstrategien anhand vorgegebener Aufgabenstellungen entwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit – insbesondere die Fähigkeit, konstruktiv und sachlich Kritik zu üben und zu diskutieren – selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

**Zusammensetzung der Modulnote**

CP-gewichteter Mittelwert aus den LV-Noten

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

nach CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

120 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Designgeschichte (SU, 2. Sem., 2 SWS)
- Konzept und Marketing (SU, 2. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designgeschichte  
Design History

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designgeschichte« sind die Studierenden mit der Entstehung des modernen Designbegriffs vertraut. Sie kennen die wesentlichen Strömungen und Lösungsmodelle im Bereich Gestaltung seit dem Ende des 19. Jahrhundert und verstehen, warum und wie um spezifische gestalterische Aufgabenstellungen in der Geschichte des Designs gestritten worden ist. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

## Themen/Inhalte der LV

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

## Literatur

- Beat Schneider, Design – Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel, Boston und Berlin 2009
  - Gert Selle, Design im Alltag – Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/Main 2007
- Einzelne, besonders wichtige oder interessante Objekte werden in diesem Buch näher untersucht.
- Thomas Hauffe, Schnellkurs Design. Köln 1998 (3. Auflage)
  - Pina Lewandowsky, Schnellkurs Grafik-Design. Köln 2006

**Medienformen**

Fachliteratur, Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Leistungsart**

Prüfungsleistung

**Prüfungsform**

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

**LV-Benotung**

Benotet

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Konzept und Marketing  
Concept and Marketing

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 2. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Mit der erfolgreichen Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Konzept und Marketing« erwerben die Studierenden folgende Kompetenzen:

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Konzept und Marketing«, einschließlich der wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln können.

Eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

Vermittlung der wichtigsten Marketingtheorien sowie praktische Vermittlung und Erprobung von grundlegenden Marketingmethoden und -Tools.

Vermittlung von Grundlagenwissen in für Kommunikationsdesign relevanten Bereichen des Marketing (z.B. Marktforschung, Unternehmens- und Markenanalyse,

Kommunikationswirkungsforschung, Designwirkungsforschung, Markenentwicklung, Briefings, Markendesign, Markenkommunikation, werbliche Kommunikation, Dialog Marketing, PR, Cooperate Identity, Corporate Design, Corporate Culture, Promotion, Virales Marketing, CSR, CS, VKF u.v.a.)

Erprobung von ausgesuchten Schwerpunktbereichen.

## Literatur

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

## Medienformen

## Leistungsart

Prüfungsleistung

## Prüfungsform

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

## LV-Benotung

Benotet

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 1

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 2

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 1

Project 1

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienspezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 2

Project 2

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienpezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 3. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Theorie 3

Theory 3

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### **Fachkompetenz**

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### **Methodenkompetenz**

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### **Sozialkompetenz**

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### **Selbstkompetenz**

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Theorie 4

Theory 4

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### **Fachkompetenz**

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### **Methodenkompetenz**

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### **Sozialkompetenz**

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### **Selbstkompetenz**

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 3. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b>	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 3

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 4. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 4

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl auf Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 4. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl auf Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 3

Project 3

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienspezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. Referat/Präsentation o. praktische/künstlerische Tätigkeit (*Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.*)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 4  
Project 4

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienspezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 4. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Theorie 5

Theory 5

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### **Fachkompetenz**

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### **Methodenkompetenz**

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### **Sozialkompetenz**

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### **Selbstkompetenz**

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 4. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

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

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Theorie 6

Theory 6

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### **Fachkompetenz**

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### **Methodenkompetenz**

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### **Sozialkompetenz**

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### **Selbstkompetenz**

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 4. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 4. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

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

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

## Darstellung 5

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 5. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 6

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 5. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Interkulturelle Kompetenz Cross-cultural competence

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 6 CP, davon 4 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Englisch; Deutsch
<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung	

### Hinweise für Curriculum

Die Lehrveranstaltung Englisch für Designer wird auf Englisch gehalten.

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

Die Prüfungsformen für die beiden Lehrveranstaltungen »Interkulturelle Kommunikation« und »Englisch für Designer« können unterschiedlich sein und werden aus inhaltlichen und didaktischen Gründen getrennt geprüft. Die Sprachprüfung wird vom Sprachenzentrum der Hochschule durchgeführt.

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Christine Bernhardt

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Das Modul »Interkulturelle Kompetenz« dient dem Erwerb interkultureller, sozialer und kommunikativer Kompetenzen. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, kulturbedingte Unterschiede im Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Handeln und Urteilen bei sich selbst und bei anderen zu erfassen, diese vor dem Hintergrund des eigenen und fremden kulturellen Orientierungssystem zu analysieren und Kommunikationsprozesse in beruflichen Situationen effektiv zu gestalten.

Nach erfolgreichem Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über ein kritisches Verständnis der eigenen fremder kultureller Traditionen, Denkformen und Verhaltensweisen und können Methoden der Gesprächsführung und Konfliktlösung in berufsbezogenen Situationen zur Anwendung bringen.

Die Studierenden sind in der Lage, interkulturelle Missverständnisse und Konflikte zu erkennen und dem Kontext angemessen und mit kultureller Sensibilität zu reagieren. Sie verstehen es, andere Denk- und Verhaltensweisen wertzuschätzen und zu tolerieren sowie das eigene Verhalten selbstkritisch zu reflektieren. In multikulturellen Teams können die Studierenden souverän agieren und kommunizieren, an gemeinsamen Aufgaben und Fragestellungen mitarbeiten und diese gemeinsam weiter entwickeln. Sie verfügen über einen designspezifischen Wortschatz in Englisch und können Gespräche, Verhandlungen und Präsentationen in englischer Sprache durchführen.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit sowie Teamfähigkeit bezogen auf international zusammengesetzte Teams werden integriert erworben.

### Zusammensetzung der Modulnote

CP-gewichteter Mittelwert aus den LV-Noten

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

180 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

120 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- Englisch für Designer (SU, 5. Sem., 2 SWS)
- Interkulturelle Kommunikation (SU, 5. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Englisch für Designer

English for Designers

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Sprachenzentrums

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung können die Studierenden in multikulturellen Teams souverän agieren und kommunizieren, an gemeinsamen Aufgaben und Fragestellungen mitarbeiten und diese gemeinsam weiter entwickeln.

Sie verfügen über einen designspezifischen Wortschatz in Englisch und können Gespräche, Verhandlungen und Präsentationen in englischer Sprache durchführen.

### Themen/Inhalte der LV

Verbesserung der Ausdrucksfähigkeit in englischer Fachsprache durch

- Fachspezifische Diskussionen auf Englisch
- Gezielte Schulung englischsprachiger Präsentationstechniken
- Schreibübungen
- Erweiterung des englischen Fachvokabulars

Die Themen umfassen z.B. Typografie, Fotografie, Corporate Identity, Film und andere Design-Disziplinen und Medien.

### Literatur

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

### Medienformen

### Leistungsart

Prüfungsleistung

### Prüfungsform

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

### LV-Benotung

Benotet

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interkulturelle Kommunikation  
Cross-cultural competence

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung verfügen die Studierenden über ein kritisches Verständnis der eigenen fremder kultureller Traditionen, Denkformen und Verhaltensweisen und können Methoden der Gesprächsführung und Konfliktlösung in berufsbezogenen Situationen zur Anwendung bringen.

Die Studierenden sind in der Lage, interkulturelle Missverständnisse und Konflikte zu erkennen und dem Kontext angemessen und mit kultureller Sensibilität zu reagieren. Sie verstehen es, andere Denk- und Verhaltensweisen wertzuschätzen und zu tolerieren sowie das eigene Verhalten selbstkritisch zu reflektieren. In multikulturellen Teams können die Studierenden souverän agieren und kommunizieren, an gemeinsamen Aufgaben und Fragestellungen mitarbeiten und diese gemeinsam weiter entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

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

## Literatur

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

## Medienformen

## Leistungsart

Prüfungsleistung

## Prüfungsform

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

## LV-Benotung

Benotet

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 5

Project 5

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienpezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 5. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

Projekt 6

Project 6

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Projekt« erwerben die Studierenden ein breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Kommunikationsdesign«, einschließlich der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

- Sie verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.
- Sie verfügen über ein Verständnis medienspezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen.
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch und sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2,0-faches der CP

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

75 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

195 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**

Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt (Proj, 5. Sem., 5 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Projekt

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 5. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Berufspraktische Tätigkeit Internship

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 30 CP, davon 1 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 6. (empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung	

### Hinweise für Curriculum

Ab dem dritten Semester bis vor der Anmeldung zur Thesis muss eine Berufspraktische Tätigkeit absolviert werden. Einzelheiten sind den Regelungen zur Berufspraktischen Tätigkeit (BPT) zu entnehmen. Für die Anmeldung zu dem Modul Berufspraktische Tätigkeit sind 48 CP nachzuweisen.

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### formale Voraussetzungen

- Für die Anmeldung zu dem Modul Berufspraktische Tätigkeit sind 48 CP nachzuweisen.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Berufspraktische Tätigkeit« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« und können ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.

- Sie verfügen über ein Verständnis medienpezifischer Besonderheiten und können anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese durchführen
- In der Teamarbeit tragen sie zur Lösung komplexer Aufgaben bei und entwickeln Einfühlungsvermögen im Umgang mit Teamkollegen und realen Projektpartnern oder Auftraggebern
- Sie können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln
- Sie entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikations-fähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Zusammensetzung der Modulnote

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

900 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

15 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

885 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- 6001 Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit (S, 6. Sem., 1 SWS)
- Berufspraktische Tätigkeit (P, 6. Sem., SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit  
Internship seminar

---

<b>LV-Nummer</b> 6001	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 1 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 6. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Vermittlung aller Informationen, die zur erfolgreichen Planung und Durchführung berufspraktischer Tätigkeiten (BPT) sowie zur Anerkennung von berufspraktischen Leistungen zielführend sind.

BPT-Ziele:

- Anwendung und Vertiefung der Lerninhalte im Studiengang Kommunikationsdesign und Erweiterung durch berufspraktische Erfahrungen
- Orientierung im angestrebten Berufsfeld und bei der weiteren Studienplanung
- Studienbegleitende Auseinandersetzung mit spezialisierten Arbeitswelten und Arbeitsweisen
- Aufbau von persönlichen Kontakten zu angestrebten Branchen und Unternehmen
- Verbesserung von Arbeitsmarktchancen durch ein um den Praxisbezug erweitertes Studium
- Erfahrungen in internationalen Arbeitswelten
- Berufsbezogene Anwendung von Fremdsprachen

## Themen/Inhalte der LV

Allgemeine aktuelle Informationsübersicht zum Thema Berufspraktische Tätigkeit als integrierter Pflichtbestandteil im Studium Kommunikationsdesign (B.A.) sowie Beantwortung individueller Fragen und Beratung zur eigenverantwortlichen Planung, Organisation des berufspraktischen Studienseesters für alle Studierenden, die noch kein Praxissemester absolviert haben.

Aktuelle Informationen für Studierende, die über eine einschlägige, erfolgreich abgeschlossene Berufsausbildung (z.B. als Mediengestalter) verfügen,.

Aktuelle Informationen, um z.B. einen Antrag auf BPS-Befreiung stellen zu können.

Aktuellen Informationen zu den Leistungsnachweisen, für die Anerkennung von berufspraktischen Tätigkeiten als studienwirksame Leistungen.

Nähere Einzelheiten werden im Vorlesungsverzeichnis veröffentlicht.

## Literatur

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

## Medienformen

## Leistungsart

Studienleistung

**Prüfungsform**

Referat/Präsentation [MET]

**LV-Benotung**

Mit Erfolg teilgenommen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Berufspraktische Tätigkeit  
Internship

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 27 CP, davon SWS als Praktikum	<b>Fachsemester</b> 6. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Praktikum	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

### Ausübung von berufspraktischer Tätigkeit (BPT)

BPT-Ziele:

- Anwendung und Vertiefung der Lerninhalte im Studiengang Kommunikationsdesign und Erweiterung durch berufspraktische Erfahrungen
- Orientierung im angestrebten Berufsfeld und bei der weiteren Studienplanung
- Studienbegleitende Auseinandersetzung mit spezialisierten Arbeitswelten und Arbeitsweisen
- Aufbau von persönlichen Kontakten zu angestrebten Branchen und Unternehmen
- Verbesserung von Arbeitsmarktchancen durch ein um den Praxisbezug erweitertes Studium
- Erfahrungen in internationalen Arbeitswelten
- Berufsbezogene Anwendung von Fremdsprachen

## Themen/Inhalte der LV

Berufs- und interessenbezogene Erfahrung und Ausübung von berufspraktischen Tätigkeiten als integrierter Bestandteil im Studium Kommunikationsdesign (B.A.)

Eigenverantwortliche Planung, Organisation und Durchführung der berufspraktischen Tätigkeit.

Nähere Einzelheiten werden im Vorlesungsverzeichnis veröffentlicht.

## Literatur

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

## Medienformen

## Leistungsart

Studienleistung

## Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit [MET]

## LV-Benotung

Mit Erfolg teilgenommen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

810 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 7

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienspezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Darstellung 8

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

In den sehr unterschiedlichen Lehrveranstaltungen des Moduls »Darstellung« erwerben die Studierenden ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign«. Sie erweitern ihre syntaktischen, semantischen und pragmatischen Bild- und Entwurfskompetenzen in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen und unter medienpezifischem, zielgerichtetem Einsatz verschiedener Darstellungs- und Realisationstechniken. Sie vertiefen ihr Repertoire an Darstellungstechniken, stärken ihre visuelle Argumentationskompetenz und können Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Kommunikationsfähigkeit, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben

#### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.)

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der

Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

### **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

#### Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung (S, 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Darstellung

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
--	-------------------------------------	-------------------

**Verwendbarkeit der LV**

**Dozentinnen/Dozenten**

**ggf. besondere formale Voraussetzungen**

**Empfohlene Voraussetzungen**

**Kompetenzen/Lernziele der LV**

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

**Themen/Inhalte der LV**

**Literatur**

**Medienformen**

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Dokumentation & Präsentation Documentation & Presentation

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 1 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Studienleistung	<b>Modulbenotung</b> Mit Erfolg teilgenommen (undifferenziert)

### Hinweise für Curriculum

#### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

#### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

#### Empfohlene Voraussetzungen

#### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Dokumentation & Präsentation« vertiefen die Studierenden gestalterische und organisatorische Fähigkeiten, die sie in den voran gegangenen Modulen erworben haben und stellen unter Beweis, dass sie ein komplexes Kommunikationsdesign-Projekt sowohl verbal als auch visuell darstellen und präsentieren können.

Die Absolventinnen und Absolventen eines Semesters arbeiten jeweils im Team mit einer Projektgruppe an der Präsentation und Dokumentation der Bachelor-Arbeiten, diskutieren und stimmen ihre Planungen zur räumlichen Inszenierung miteinander ab. Dabei können sie Vorschläge und Lösungen fachlich argumentativ vertreten und mit ihren Kommilitonen weiter entwickeln.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

#### Prüfungsform

praktische/künstlerische Tätigkeit [MET]

#### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

#### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

#### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

15 Stunden

#### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

75 Stunden

#### Anmerkungen/Hinweise

## **Zugehörige Lehrveranstaltungen**

### Pflichtveranstaltung/en:

- Dokumentation & Präsentation (So, 7. Sem., 1 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Dokumentation & Präsentation  
Documentation & Presentation

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 1 SWS als Sonderfall	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Sonderfall	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

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

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

Für die öffentliche Präsentation ihrer Bachelor-Arbeit in der Semesterausstellung, im Katalog und in der Online-Galerie des Studiengangs erstellen die Absolventen Bild- und Text-Material, planen zusammen mit dem Orgateam die räumliche Inszenierung und die technischen Erfordernisse und kümmern sich um den Aufbau ihres Exponats.

Themen sind dabei:

- Möglichkeiten der Ausstellungsgestaltung (zweidimensional oder räumlich, Platzierung, Interaktion mit dem Besucher, etc.)
- Exponate und Beschriftung
- Aufbereitung von Inhalten für Dokumentationen
- Analyse der vorgegebenen Raumverhältnisse (Fläche, Deckenhöhe, Licht, Akustik, Befestigungsmöglichkeiten, Brandschutz, etc.)
- Technische Aspekte
- Online-Präsentation
- Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Theorie 7

Theory 7

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

### formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### **Fachkompetenz**

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### **Methodenkompetenz**

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### **Sozialkompetenz**

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### **Selbstkompetenz**

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

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

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

Theorie 8  
Theory 8

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b>
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

## Hinweise für Curriculum

Alternativ kann eine Lehrveranstaltung aus dem hochschulweiten Wahlpflichtangebot gewählt werden.

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Theo Steiner

## formale Voraussetzungen

- Um zu Prüfungen ab dem dritten Semester zugelassen zu werden, müssen mindestens 48 Credit-Points aus dem ersten und zweiten Semestern erbracht worden sein.

## Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Nach der Teilnahme an den Modulen »Theorie 3–8« sind die Studierenden mit den zentralen Fragestellungen und Problemen der Mediengeschichte, der gegenwärtigen Mediengesellschaft, der Gegenwartskultur bzw. der modernen Kulturwissenschaften vertraut. Die Studierenden können epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen in diesem Zusammenhang benennen, analysieren und kritisch evaluieren.

Die Studierenden verfügen über:

#### Fachkompetenz

Breites und integriertes Fachwissen im Bereich »Mediengeschichte und Mediengesellschaft« bzw. »Designgeschichte und Designgesellschaft«, einschließlich der gestalterischen, berufspraktischen und wissenschaftlichen Grundlagen auf dem neuesten Erkenntnisstand.

#### Methodenkompetenz

Kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Faches »Kommunikationsdesign« inkl. berufspraktischen Kompetenzen.

#### Sozialkompetenz

Die Studierenden können fremde und eigene gestalterische Lösungen gegenüber Design- und Kommunikations-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und ggf. weiterentwickeln.

#### Selbstkompetenz

Und sie können ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen begründen und kritisch reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

2.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

30 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

60 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Das Angebot der Wahlpflicht-Listen wird jedes Semester aktualisiert, es kann daher zu Änderungen hinsichtlich der Auswahlmöglichkeiten kommen. In jedem Semester findet eine Auswahl an Wahlpflichtfächern statt. Das jeweils in einem Semester stattfindende Angebot wird zusammen mit Informationen zu eventuellen Teilnahmebegrenzungen und dem Verfahren zur Zulassung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn durch Aushang am schwarzen Brett des Studiengangs oder auf der Internetseite des Fachbereichs oder über das Portal der Hochschule unter dem Studiengang bekannt gegeben (vgl. BBPO 2.1.4. (4)). Ein Anspruch auf einen Platz in einer bestimmten Wahlpflichtveranstaltung besteht nicht.

Alternativ kann eine Lehrveranstaltung aus dem hochschulweiten Wahlpflichtangebot gewählt werden.

**Zugehörige Lehrveranstaltungen**Pflichtveranstaltung/en:

- Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie (SU, 7. Sem., 2 SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Auswahl aus Wahlpflichtangebot Theorie

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
------------------	---------------	--	---------------------------------------

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

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die LV trägt zu den Lernergebnissen des Moduls mit der Erarbeitung der angegebenen Themen/Inhalte bei.

## Themen/Inhalte der LV

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

# Modul

## Bachelor Thesis Bachelor's Thesis

---

<b>Modulnummer</b> 1000	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Pflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b> Das Modul ist Teil des Curriculums des Studiengangs Kommunikationsdesign (B.A.).
<b>Arbeitsaufwand</b> 15 CP, davon SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch
<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)		<b>Prüfungsart</b> Zusammengesetzte Modulprüfung	

### Hinweise für Curriculum

Die Zulassung zur Bachelor-Arbeit kann beantragen, wer mindestens 168 erbrachte Credit-Points nachweist.

### Begründung für zusammengesetzte Modulprüfung

### Modulverantwortliche(r)

Boris Röhl

### formale Voraussetzungen

- Die Zulassung zur Bachelor-Arbeit kann beantragen, wer mindestens 168 erbrachte Credit-Points nachweist.

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Im Modul »Bachelor-Thesis« vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie in den voran gegangenen Modulen erworben haben und stellen unter Beweis, dass sie ein komplexes Kommunikationsdesign-Projekt innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums strategisch planen, professionell ausführen und sowohl verbal als auch visuell darstellen können.

Die Studierenden verfügen über ein umfangreiches Wissen im Fachgebiet »Kommunikationsdesign« und vertiefte Kenntnisse in ihrem gewählten Themen- und Medienbereich auf dem neuesten Erkenntnisstand.

Sie können ein systematisches Kommunikations- und Gestaltungskonzept verfassen und ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.

Sie können wissenschaftliche Recherchen durchführen und anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungsprojekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese eigenständig durchführen.

Die Studierenden verfügen über ein Verständnis medienpezifischer Besonderheiten und über eine große Bandbreite an planerischen, gestalterisch-künstlerischen und technischen Kompetenzen. Sie können geeignete Methoden und Arbeitstechniken auswählen und für ihre Projekte anwenden.

Sie können in Arbeitsgruppen, interdisziplinären Teams, mit Auftraggebern und Produktionspartnern professionell argumentieren und ihre gestalterischen Arbeiten verständlich und mit der entsprechenden Fachsprache präsentieren.

Die Absolventinnen und Absolventen entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Relevante fachunabhängige Kompetenzen wie Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche, selbstständige Beurteilungs- und Entscheidungsfähigkeit, Zeit- und Arbeitsmanagement werden integriert erworben.

### Zusammensetzung der Modulnote

CP-gewichteter Mittelwert aus den LV-Noten

**Gewichtungsfaktor für Gesamtnote**

3.0-faches der CP

**Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)**

450 Stunden

**Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)**

0 Stunden

**Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)**

450 Stunden

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

Pflichtveranstaltung/en:

- Bachelor-Arbeit (BA, 7. Sem., SWS)
- Kolloquium zur Bachelor-Arbeit (Kol, 7. Sem., SWS)

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bachelor-Arbeit  
Bachelor's Thesis

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 12 CP, davon SWS als Bachelor-Arbeit	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Bachelor-Arbeit	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Bei der Bachelor-Thesis vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie in den voran gegangenen Modulen erworben haben und stellen unter Beweis, dass sie ein komplexes Kommunikationsdesign-Projekt innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums strategisch planen, professionell ausführen und sowohl verbal als auch visuell darstellen können.

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein umfangreiches Wissen im Fachgebiet »Kommunikationsdesign« und vertiefte Kenntnisse in ihrem gewählten Themen- und Medienbereich auf dem neuesten Erkenntnisstand.

Sie können ein systematisches Kommunikations- und Gestaltungskonzept verfassen und ggfs. mehrere Medien unter einem Kommunikationsziel strategisch und gestalterisch miteinander verknüpfen.

Sie können wissenschaftliche Recherchen durchführen und anwendungsorientierte Kommunikations- und Gestaltungs-Projekte in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte gliedern und diese eigenständig durchführen.

Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein Verständnis medienspezifischer Besonderheiten und über eine große Bandbreite an planerischen, gestalterisch-künstlerischen und technischen Kompetenzen. Sie können geeignete Methoden und Arbeitstechniken auswählen und für ihre Projekte anwenden.

Die Absolventinnen und Absolventen entwickeln einen hohen eigenen Qualitätsanspruch und sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

## Themen/Inhalte der LV

Die Bachelor-Arbeit umfasst die Konzeption und Realisation einer multimedialen oder medienspezifischen Entwurfsarbeit einschließlich einer schriftlichen Dokumentation. Für der Anmeldung zur Bachelor-Thesis formulieren die Studierenden individuell eine komplexe gestalterische Fragestellung und stimmen sie mit den Betreuern ab.

Die Bachelor-Arbeit umfasst folgende Arbeitsschritte:

- Recherche
- Analyse
- Konzeption
- Entwurf
- Realisation
- Dokumentation

Der schriftliche Teil der Bachelor-Arbeit entspricht den Bedingungen einer wissenschaftlichen Arbeit.

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden je nach Themenstellung zu Beginn der Bearbeitungszeit bekannt gegeben.

## Medienformen

**Leistungsart**

Prüfungsleistung

**Prüfungsform**

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit (*Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.*)

**LV-Benotung**

Benotet

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

360 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kolloquium zur Bachelor-Arbeit  
Colloquium

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon SWS als Kolloquium	<b>Fachsemester</b> 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Kolloquium	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im »Kolloquium zur Bachelor-Thesis« präsentieren die Absolventinnen und Absolventen ihre Bachelor-Arbeit hochschulintern und stellen unter Beweis, dass sie ein komplexes Kommunikationsdesign-Projekt sowohl visuell als auch verbal verständlich und fachsprachlich korrekt darstellen können.

Im Fachgespräch mit den Betreuern zeigen sie, dass sie über eine angemessene Ausdrucksfähigkeit verfügen und professionell und fachlich überzeugend argumentieren können.

Sie sind in der Lage, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

### Themen/Inhalte der LV

Im »Kolloquium zur Bachelor-Thesis« präsentieren die Absolventinnen und Absolventen ihre Bachelor-Arbeit in Kurzform vor ihren Prüfern und – wenn sie selbst einverstanden sind – auch vor einem hochschulinternen Publikum. In der Präsentation beschreiben sie die wichtigsten Arbeitsschritte, Zwischenstufen und ihr Gestaltungsergebnis. Die Prüfer stellen an bestimmten Punkten Fragen zu den konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen und führen mit dem Prüfling ein Fachgespräch.

### Literatur

### Medienformen

### Leistungsart

Prüfungsleistung

### Prüfungsform

Fachgespräch

### LV-Benotung

Benotet

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

# Modul

## Wahlpflichtangebot Projekt 1-6

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch; Deutsch oder Englisch
<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Fachunabhängige Kompetenzen werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (*Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.*)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

75 Stunden

### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

195 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

### Zugehörige Lehrveranstaltungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Animationsfilm A  
Animation A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

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

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von Motion Design Projekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerischen und experimentellen Absichten zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte über:

- ein elementares Verständnis audiovisueller Gestaltung von Bewegtbild durch Typografie und Grafik Design und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks
- die Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Bild und Ton
- die Fähigkeit virtuelle Objekte zu konstruieren, animieren, texturieren und zu beleuchten
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen
- die Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich der Visual Effects
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich des Motion Designs zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Animation / Motion Design: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms

- Idee, Expose, Moodboard, Konzeptskizzen, Storyboard, Styleframes, Animatic, Umsetzung
- die Grundtechniken des 2D/3D Animation sowie die entsprechenden branchenüblichen Tools

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Animationsfilm B  
Animation B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

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

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von Animationsfilm und Motion Design Projekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerischen und experimentellen Absichten zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigener Animationsfilmprojekte über:

- ein elementares Verständnis von Bild und Bewegung und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis der Geschichte des Animationsfilms und aktueller Tendenzen innerhalb der Animation, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel
- Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Bild und Ton
- die Fähigkeit, kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der Animationstechnik zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Bild und Bewegung: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms

- Idee, Expose, Moodboard, Konzeptskizzen, Storyboard, Styleframes, Animatic, Umsetzung
- Grundtechniken der 2D/3D Animation sowie die entsprechenden branchenüblichen Tools

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Animationsfilm C  
Animation C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

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

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von Medien im Raum Projekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerischen und experimentellen Absichten zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigener Animationsfilmprojekte über:

- ein elementares Verständnis über mediale Bespielungskonzepte für reale bzw. fiktiv erdachte Räume und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks
- die Fähigkeiten virtuelle Objekte und Räume zu konstruieren, animieren, texturieren und zu beleuchten
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich der Visual Effects
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich des Motion Designs zu entwickeln.

### Themen/Inhalte der LV

Medien im Raum: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbespielung

- Idee, Expose, Moodboard, Konzeptskizzen, Storyboard, Styleframes, Animatic, Umsetzung
- die Grundtechniken des 2D/3D Motion Designs sowie die entsprechenden branchenüblichen Tools

### Literatur

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

### Medienformen

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Corporate Design A  
Corporate Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden werden sensibilisiert für die Kombination strategischen Potenzials mit relevanten Gestaltungsparametern von Projektarbeiten. Sie verstehen es, Gestaltungselemente bewusst und zielführend einzusetzen sowie mit gestalterischen Mitteln auf den eigenen Entwurfsprozess einzuwirken. Sie sind in der Lage zu unterscheiden zwischen Corporate Design, Corporate Identity und Branding, sind mit der Fachterminologie vertraut und können das grundlegende Basiswissen selbstständig auf eigene Projekte anwenden.

Sie werden befähigt, Kommunikationsdesign objektiv zu analysieren, zu planen und umzusetzen. Sie entwickeln Verständnis für medienübergreifende Lösungen und eignen sich eine methodenbasierte Herangehensweise an.

Darüber hinaus reflektieren sie ein umfassendes Projekt zielorientiert unter professionellen Rahmenbedingungen und werden befähigt, ihre Begabungen zielgerichtet und eigenständig zu entwickeln und auszubauen. Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden somit befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Corporate Design Projektes:

- Briefing
- Recherche und Analyse zum thematischen und medienspezifischen Umfeld
- Strategie und Positionierung
- Konzeption und Ideenentwicklung
- Gestaltungskonzept (Stilelemente)
- medienspezifische Anwendung
- Präsentation und Dokumentation
- Realisation und Implementierung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Corporate Design B

Corporate Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden werden sensibilisiert für die Kombination strategischen Potenzials mit relevanten Gestaltungsparametern von Projektarbeiten. Sie verstehen es, Gestaltungselemente bewusst und zielführend einzusetzen sowie mit gestalterischen Mitteln auf den eigenen Entwurfsprozess einzuwirken. Sie sind in der Lage zu unterscheiden zwischen Corporate Design, Corporate Identity und Branding, sind mit der Fachterminologie vertraut und können das grundlegende Basiswissen selbstständig auf eigene Projekte anwenden.

Sie werden befähigt, Kommunikationsdesign objektiv zu analysieren, zu planen und umzusetzen. Sie entwickeln Verständnis für medienübergreifende Lösungen und eignen sich eine methodenbasierte Herangehensweise an.

Darüber hinaus reflektieren sie ein umfassendes Projekt zielorientiert unter professionellen Rahmenbedingungen und werden befähigt, ihre Begabungen zielgerichtet und eigenständig zu entwickeln und auszubauen. Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden somit befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Corporate Design Projektes:

- Briefing
- Recherche und Analyse zum thematischen und medienspezifischen Umfeld
- Strategie und Positionierung
- Konzeption und Ideenentwicklung
- Gestaltungskonzept (Stilelemente)
- medienspezifische Anwendung
- Präsentation und Dokumentation
- Realisation und Implementierung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Crossmediale Gestaltung  
Crossmedia Design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

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

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von Crossmedialen Gestaltungsprojekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die gestalterischen und medienübergreifenden Absichten zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis inhaltlicher und technischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks,
- das Wissen, den gestalterischen und technischen Workflow der Gestaltungsaufgabe zu verstehen und nachzuvollziehen,
- Kenntnis aktueller Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.,
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen Aufgabenstellungen (Bspl. Web/Mobile Development, Film/ Motion Design, Fotografie, Illustration, Game Design, mediale Rauminszenierung) zu entwickeln,

... für die Umsetzung eigener medienübergreifender Projekte.

### Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Produktion eines crossmedialen Projektes

- Idee, Expose, Moodboard, Auswahl der Medien, Konzeptskizzen, Storyboard, Visualisierung, Umsetzung, Präsentation, Distribution

### Literatur

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

### Medienformen

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Didaktische Kommunikation

Didactic Communication

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Didaktische Kommunikation« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der Lern-Kommunikation sowie einen Überblick über beispielhafte didaktische Design-Konzepte der Gegenwart und der Vergangenheit.

Sie kennen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in Lernmedien sowie deren jeweilige konzeptionelle und medien-spezifische Anforderungen und können Zielgruppen- und Themen gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projekte anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche didaktische Aufgabenstellungen zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und sind in der Lage, ein komplexes didaktisches Design-Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie haben die Fähigkeit zur strategisch-gestalterischen Verknüpfung mehrerer Medien unter einem Kommunikationsziel. Bei der Arbeitsweise im Team lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer komplexen didaktischen Design-Projektarbeit (z.B. Buch, Broschüre, Spiel, Ausstellung, Interaktive Anwendung, Film)

- Einführung mit Fallbeispielen
- Aufgabenstellung und Teambildung
- Didaktische Prozesse und Strategien
- Recherche und Analyse zum thematischen und medien-spezifischen Umfeld
- Inhaltliche Konzeption und Ideenfindung
- Entwicklung eines medien- und zielgruppenspezifischen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Übertragung einer Grundgestaltung auf den Gesamtumfang
- Mediale Transfermöglichkeiten
- Termin- und kostengerechte Planung und Koordination des Produktionsprozesses
- ggfs. Realisation
- Präsentation und Dokumentation

## Literatur

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

## **Medienformen**

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Editorial Design A

Editorial Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Editorial Design« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der redaktionsorientierten Kommunikation sowie einen Überblick über beispielhafte Editorial Design-Konzepte der Gegenwart und der Vergangenheit. Sie kennen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in Redaktionsmedien sowie deren jeweilige konzeptionelle und medienspezifische Anforderungen und können Zielgruppen- und Themen gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projekte anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche redaktionsorientierte Aufgabenstellungen zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und sind in der Lage, ein komplexes Editorial Design-Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Bei der Arbeitsweise im Redaktionsteam lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer komplexen redaktionsorientierten Projektarbeit (z.B. Buch, Magazin, Zeitung, Ausstellung, jeweils Print- oder Onlinemedien)

- Einführung mit Fallbeispielen
- Aufgabenstellung und Teambildung
- Recherche und Analyse
- Konzeption und Tonalität
- Medienkomponenten: Format, Raster, Stylesheets (Form- und Farbwelt, Bildsprache, Typografie)
- Texthierarchie
- Funktionskriterien: Lesbarkeit, Ordnung, Gliederung, Gewichtung, Leserführung, Visualisierung, Aufmachung
- Titel: Funktion und Systematik
- Mediale Transfermöglichkeiten
- Präsentation und Dokumentation

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Editorial Design B

Editorial Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Editorial Design« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der redaktionsorientierten Kommunikation sowie einen Überblick über beispielhafte Editorial Design-Konzepte der Gegenwart und der Vergangenheit. Sie kennen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in Redaktionsmedien sowie deren jeweilige konzeptionelle und medienspezifische Anforderungen und können Zielgruppen- und Themen gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projekte anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche redaktionsorientierte Aufgabenstellungen zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und sind in der Lage, ein komplexes Editorial Design-Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Bei der Arbeitsweise im Redaktionsteam lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer komplexen redaktionsorientierten Projektarbeit (z.B. Buch, Magazin, Zeitung, Ausstellung, jeweils Print- oder Onlinemedien)

- Einführung mit Fallbeispielen
- Aufgabenstellung und Teambildung
- Recherche und Analyse
- Konzeption und Tonalität
- Medienkomponenten: Format, Raster, Stylesheets (Form- und Farbwelt, Bildsprache, Typografie)
- Texthierarchie
- Funktionskriterien: Lesbarkeit, Ordnung, Gliederung, Gewichtung, Leserführung, Visualisierung, Aufmachung
- Titel: Funktion und Systematik
- Mediale Transfermöglichkeiten
- Präsentation und Dokumentation

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Event- und Ausstellungsdesign  
Event and Exhibition Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Das Projektteam der Studierenden entwickelt den Semester-Rundgang des Studiengangs Kommunikationsdesign, das heißt sie erwerben die Kompetenz, für eine Gruppenausstellung vorgegebener Arbeiten Gesamtkonzept und Organisation zu erarbeiten. Sie lernen, die aktuellen Abschlussarbeiten sowie ausgewählter Semesterarbeiten in einem bestimmten Raumkontext zu präsentieren, für die Veranstaltung ein Corporate Design samt Motto zu entwickeln und in Form von Drucksachen, Website und Ausstellungslook umzusetzen. Neben der Entwicklung des Raumkonzepts und Info-Designs (Kommunikation im Raum) der Abschlussausstellung haben die Studierenden auch Organisationsaufgaben (wie Transporte und Pressearbeit, Abschlussfeier und Abschlussparty) zu bewerkstelligen. Die teilnehmenden Studierenden entwickeln in diesem Projekt also nicht nur ihre gestalterischen Kompetenzen, sondern auch Fähigkeiten wie Teamarbeit und Projektmanagement.

## Themen/Inhalte der LV

- Ausstellungskonzeption
- Ausstellungsdesign
- Ausstellungsorganisation
- Info-Design
- Projektmanagement

## Literatur

Unterrichtsmaterialien sowie theoretische Hilfestellungen werden bedarfsgerecht und semesterweise ausgegeben

## Medienformen

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film A  
Film A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen der Filmherstellung und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerische Absicht des Filmprojekts zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigener Filmprojekte über:

- ein elementares Verständnis filmischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- das Wissen, Workflows der digitalen Filmproduktion zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis der Filmhistorischen und aktueller filmischer Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen filmischen Genres zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Filmische Miniaturen: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer filmischen Miniatur:

- Idee, Expose, Moodboard, Drehbuch, Visualisierung, Storyboard, Umsetzung, Präsentation, Vermarktung.

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film B  
Film B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

- Erfolgreiche Teilnahme im Projekt Film A

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen der Filmherstellung und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den Auftragsgebern und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen mit dem Auftragsgeber zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerische Absicht des Filmprojekts auf Grundlage der Vorgabe zu formulieren und umzusetzen. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung vorgegebener, angewandter Formate über:

- ein elementares Verständnis filmischen Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks innerhalb des vorgegebenen Formats.
- das Wissen, Workflows der digitalen Filmproduktion in der Zusammenarbeit mit einem Auftraggeber zu verstehen und nachzuvollziehen.
- Kenntnis aktueller filmischer Tendenzen im jeweiligen Genre.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der des angewandten Genres zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Angewandte Filmformate: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer filmischen Auftragsarbeit

- Idee, zum vorgegebenen Format (z.B. Werbung, Musicclip, Socialspot, Fashionfilm ect.) Expose, Treatment, Moodboard, Drehbuch, Storyboard, Umsetzung, Präsentation, Vermarktung.

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film C  
Film C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

- Erfolgreiche Teilnahme im Projekt Film A

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden verfügen über Ansätze einer eigenen Filmsprache und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, künstlerische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Projekt zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden für die Umsetzung eigenständiger, künstlerischer Arbeiten über:

- ein elementares Verständnis kreativer Recherche, künstlerischer Positionen, filmischen Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des künstlerischen Ausdrucks innerhalb selbst entwickelter Formate.
- das Wissen, Workflows der digitalen Filmproduktion in Ausarbeitung und Realisierung künstlerischer Filmformate.
- Kenntnis aktueller filmischer Tendenzen im jeweiligen Genre.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der künstlerischen Umsetzung von diversen Filmformaten und -genres.

### Themen/Inhalte der LV

Künstlerische Filmformate: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer eigenständigen, künstlerischen, filmischen Arbeit.

- Recherche, Expose, Treatment, Moodboard, Drehbuch, Visual Breakdown, Storyboard, Umsetzung, Präsentation, Vermarktung.

### Literatur

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

### Medienformen

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie A  
Photography A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Bildgenres und Entwicklungsphasen der Fotografie und können diese selbstständig ausführen.

Die Studierenden verfügen über Ansätze einer eigenen Bildsprache und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, gestalterische Positionen zu vertreten und mit Unterstützung ein Projekt zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis für fotografische Gestaltung und Bildkomposition
- ein elementares Verständnis zur Entwicklung eines eigenständigen visuellen Ausdrucks und deren fotografischer Umsetzungsmöglichkeit innerhalb gegebener Medien und Präsentationsweisen.
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen.
- elementare Kenntnis über die historische Entwicklung der Fotografie und zeitgenössische Tendenzen im Bereich redaktioneller, werblicher und künstlerischer Fotografie
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der Fotografie zu entwickeln und umzusetzen.

## Themen/Inhalte der LV

Einführungsprojekt Fotografie Die Studierenden interpretieren die Aussageabsicht und produzieren fotografische Serien innerhalb verschiedener, ausformulierter visueller Bildsprache. Dafür sind elementare Kenntnisse und Kompetenzen zu erarbeiten:

- Konzeption, Gestaltung und Produktion einer fotografischen Aufgabe:
- technisches Know how, z. B. Fotografieren in ein bestehendes Layout (tethered shooting) Rohdatenkonvertierung und Bildverbesserung mittels Software
- inhaltlich-organisatorischen gestaffelte Projektplanung und -management von der Idee, über Expose, Moodboard, Arbeitsplan, Visualisierung, Locationscouting, Casting, Umsetzung, Digitalbearbeitung bis zur Fertigstellung, Präsentation und Dokumentation.
- Erweiterung und Vertiefung des visuellen Repertoires
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie B  
Photography B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Arbeitsprozess kennen die Studierenden die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die inhaltliche und visuelle Absicht des Fotoprojekts zu formulieren und umzusetzen.

Die Studierenden verfügen über ein Repertoire einer eigenen Bildsprache und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Projekt zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

ein entwickeltes Verständnis für fotografische Gestaltung und Bildkomposition

- ein generelles Verständnis zur Entwicklung eines eigenständigen visuellen Ausdrucks und deren fotografischer Umsetzungsmöglichkeit innerhalb gegebener Medien und Präsentationsweisen.
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen.
- die Kenntnis über die historische Entwicklung der Fotografie und zeitgenössische Tendenzen im Bereich redaktioneller, werblicher Fotografie
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der Fotografie zu entwickeln und umzusetzen

### Themen/Inhalte der LV

Angewandte Fotografie

Die Studierenden sind in der Lage, situationsbezogen fachliche und praxisrelevante Aussagen zu reflektieren und auch in komplexen Kontexten gegeneinander abzuwiegen. Sie können Problemstellungen der angewandten Fotografie vor dem Hintergrund möglicher Zusammenhänge fachlich plausibel lösen.

Die Studierenden interpretieren die Aussageabsicht und produzieren eine oder mehrere fotografische Serien innerhalb ausformulierter visueller Bildsprache. Dafür sind vertiefte Kenntnisse und Kompetenzen zu erarbeiten:

- Konzeption, Gestaltung und Produktion einer fotografischen Aufgabe:
- weiterführendes technisches Know how, z. B. Kamertechnik, Licht- und Beleuchtungstechnik
- inhaltlich-organisatorischen gestaffelte Projektplanung und -management von der Idee, über Expose, Moodboard, Arbeitsplan, Visualisierung, Locationscouting, Casting, Umsetzung, Digitalbearbeitung bis zur Fertigstellung, Präsentation und Dokumentation.
- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz

### Literatur

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

## **Medienformen**

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie C  
Photography C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden verfügen über ein Repertoire einer eigenen Bildsprache und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Projekt zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

ein entwickeltes Verständnis für fotografische Gestaltung und Bildkomposition

- ein generelles Verständnis zur Entwicklung eines eigenständigen visuellen Ausdrucks und deren fotografischer Umsetzungsmöglichkeit innerhalb gegebener Medien und Präsentationsweisen.
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen.
- die Kenntnis über die historische Entwicklung der Fotografie und zeitgenössische Tendenzen im Bereich redaktioneller und künstlerische Fotografie
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich der Fotografie zu entwickeln und umzusetzen.

## Themen/Inhalte der LV

Künstlerische Fotografie

Die Studierenden sind in der Lage, situationsbezogen künstlerische und fachliche relevante Aussagen zu reflektieren und auch in komplexen Kontexten gegeneinander abzuwiegen. Sie können Problemstellungen der künstlerischen Fotografie vor dem Hintergrund möglicher Zusammenhänge fachlich plausibel lösen.

Die Studierenden interpretieren ihre Aussageabsicht und produzieren eine oder mehrere fotografische Serien innerhalb ausformulierter visueller Bildsprache. Dafür sind vertiefte Kenntnisse und Kompetenzen zu erarbeiten:

- Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Bildserie. Erkennen von künstlerisch-kompositorischen Qualitäten
- weiterführendes technisches Know how, z. B. Kameratechnik, Licht- und Beleuchtungstechnik
- inhaltlich-organisatorischen gestaffelte Projektplanung und -management von der Idee, über Expose, Moodboard, Arbeitsplan, Visualisierung, Locationscouting, Casting, Umsetzung, Digitalbearbeitung bis zur Fertigstellung, Präsentation und Dokumentation.
- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Illustration A  
Illustration A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

- Zur Vorbereitung werden einführende Darstellungskurse zur Illustration empfohlen.

## Kompetenzen/Lernziele der LV

- Verständnis der Prozesse der bildorientierten Kommunikation (Bild & Textkombinationen)
- Umsetzung eigener Ideen und Entwürfe in eine professionelle Form
- Verbesserung der eigenen Fähigkeiten im Bereich des farbigen, am Computer gezeichneten Bildes.

Studierende analysieren eine Aufgabenstellung der Illustration. Sie finden Mittel und Wege, um die Botschaft an ein bestimmtes Zielpublikum übermitteln zu können. Hierbei wählen sie unter verschiedenen Medien und entscheiden zunächst selbstständig, welche kommunikative Technik zur Lösung des Kommunikationsproblems zielführend ist. Sie entwickeln komplexe narrative Inhalte, die mit Hilfe des Dozenten in eine professionelle Form übertragen werden.

## Themen/Inhalte der LV

Angewandte Illustration / Comic und Karikatur

- Erlernen der spezifischen Ausdruckformen der Bildgeschichte
- Entwurf von Charakteren für eine Geschichte
- Entwurf einer logisch aufgebauten Geschichte und Umsetzung dieser Geschichte in einer Abfolge von Bildern
- Skript einer Geschichte in einer Text-Bild Kombination
- Typografie von Sprechblasen und typografische Sound-Effekte
- Typografie und Seiteneinteilung eines Comics
- Entwurf von Figuren (Kleidung etc.)
- Hintergründe
- Skizzieren einer Bildgeschichte
- Umsetzung und Kolorierung einer Bildgeschichte
- Zusammenarbeit als Team in einer redaktionsähnlichen Situation

## Literatur

- Will Eisner: Graphic Storytelling. 10. Aufl. Poorhouse Press 2006.
- Comics and sequential art. 28. Aufl. Poorhouse Press 2006.
- Hikaru Hayashi: Manga-Skizzen zeichnen. Carlsen 2010.
- Hikaru Hayashi: Proportionen im Manga. Carlsen 2010.

## Medienformen

Handzeichnung und Computer

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Illustration B  
Illustration B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

- Auseinandersetzung mit der visuellen Darstellung von populärwissenschaftlichen oder wissenschaftlichen Sachverhalten.
- Analyse des Problems und Entwicklung von Konzepten im Team zur adäquaten Umsetzung des Problems.
- Einhalten eines Zeitplans.
- Einwandbearbeitung für die Kommunikation mit potenziellen Auftraggebern

## Themen/Inhalte der LV

Sachbuchillustration

- Ideenfindung, Anskizzieren und Aufbau von Illustrationen, mittels derer bestimmte didaktische Inhalte übermittelt werden.
- Überarbeitung von Text oder Textelementen, die mit diesen Illustrationen kombiniert werden.
- Integration von didaktischen Illustrationen in ein Buch oder ein anderes Medium der Kommunikation
- Skizzen und deren Verbesserung durch einen externen Autor
- Ausführung der Skizzen in verschiedenen Techniken
- Einbinden der Illustrationen in einen Text (Buch oder elektronisches Medium)

## Literatur

Zu diesem Thema gibt es keine spezielle Lehrbuchliteratur. Als Anschauungsmaterial dienen vorbildlich gestaltete Sachbücher, zu denen eine Sammlung in der Bibliothek der Hochschule aufgebaut wurde.

## Medienformen

Handzeichnung und Computer (Photoshop und Illustator)

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Informationsdesign  
Information Design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Informationsdesign« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der informativen Kommunikation sowie Kenntnisse über seriöse Recherche- und Informations-Selektionsmethoden. Sie können zwischen informativer und beeinflussender Kommunikation unterscheiden. Sie kennen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in Informationsmedien sowie deren jeweilige konzeptionelle und medienspezifische Anforderungen und können Zielgruppen- und Themen gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projekte anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche Aufgabenstellungen im Bereich Informationsdesign zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und sind in der Lage, ein komplexes Informationsdesign-Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie haben die Fähigkeit zur strategisch-gestalterischen Verknüpfung mehrerer Medien unter einem Kommunikationsziel. Bei der Arbeitsweise im Team lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer komplexen Informationsdesign-Projektarbeit (z.B. Buch, Broschüre, Magazin, Ausstellung, Interaktive Anwendung, Film)

- Rechercheverfahren im Vergleich
- Aufgabenstellung und Teambildung
- Recherche und Analyse zum thematischen und medienspezifischen Umfeld
- Inhaltliche Konzeption und Ideenfindung
- Entwicklung eines medien- und zielgruppenspezifischen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Übertragung einer Grundgestaltung auf den Gesamtumfang
- Mediale Transfermöglichkeiten
- Termin- und kostengerechte Planung und Koordination des Produktionsprozesses
- ggfs. Realisation
- Präsentation und Dokumentation

## Literatur

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

## **Medienformen**

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive Design A  
Interactive Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Das Projekt »Interactive Design« befähigt die Studierenden, ein elementares Verständnis interaktiver Anwendungen zu entwickeln sowie eine visuelle eigenständige Gestaltungswelt zu erstellen.

Die Studierenden erwerben umfangreiche Kenntnisse über wichtige formale Aspekte und aktueller digitaler sowie interaktiver Tendenzen im Bereich der digitalen Gestaltung sowie anwendungsorientierte Arbeitsweisen und technischer Mittel.

Zeitgemäße interaktive Anwendungen werden analysiert und deren einzelnen Entwicklungsschritten nachvollzogen mit dem Ziel, den Workflow digitaler Anwendungen zu verstehen und anzuwenden.

Die Studierenden können zwischen funktionalen, unterhaltenden oder experimentellen Anwendungen unterscheiden und je nach Aufgabenstellung methodisch geeignete gestalterische Strategien entwickeln und diese mit Detailgenauigkeit umsetzen.

Sie sind in der Lage, ein komplexes interaktives Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie verfügen über die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen interaktiven Genres zu entwickeln.

Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche abgleichen und kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten.

Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

### Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines komplexen Interactive Design-Projektes:

- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Entwicklung mobiler Anwendungen

**Literatur**

Marco Spies: Branded Interactions „Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten“, Hermann Schmidt Verlag

**Medienformen**

Digitale Medien

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive Design B  
Interactive Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Das Projekt »Interactive Design« befähigt die Studierenden, ein elementares Verständnis interaktiver Anwendungen zu entwickeln sowie eine visuelle eigenständige Gestaltungswelt zu erstellen.

Die Studierenden erwerben umfangreiche Kenntnisse über wichtige formale Aspekte und aktueller digitaler sowie interaktiver Tendenzen im Bereich der digitalen Gestaltung sowie anwendungsorientierte Arbeitsweisen und technischer Mittel.

Zeitgemäße interaktive Anwendungen werden analysiert und deren einzelnen Entwicklungsschritten nachvollzogen mit dem Ziel, den Workflow digitaler Anwendungen zu verstehen und anzuwenden.

Die Studierenden können zwischen funktionalen, unterhaltenden oder experimentellen Anwendungen unterscheiden und je nach Aufgabenstellung methodisch geeignete gestalterische Strategien entwickeln und diese mit Detailgenauigkeit umsetzen.

Sie sind in der Lage, ein komplexes interaktives Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie verfügen über die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen interaktiven Genres zu entwickeln.

Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche abgleichen und kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten.

Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

### Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines komplexen Interactive Design-Projektes:

- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Entwicklung mobiler Anwendungen

**Literatur**

Marco Spies: Branded Interactions „Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten“, Hermann Schmidt Verlag

**Medienformen**

Digitale Medien

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive Design C

Interactive Design C

---

**LV-Nummer****Kürzel****Arbeitsaufwand**

9 CP, davon 5 SWS als Projekt

**Fachsemester**

3. - 5. (empfohlen)

**Veranstaltungsformen**

Projekt

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch, Englisch

**Verwendbarkeit der LV****Dozentinnen/Dozenten**

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

**ggf. besondere formale Voraussetzungen****Empfohlene Voraussetzungen****Kompetenzen/Lernziele der LV**

Das Projekt »Interactive Design« befähigt die Studierenden, ein elementares Verständnis interaktiver Anwendungen zu entwickeln sowie eine visuelle eigenständige Gestaltungswelt zu erstellen.

Die Studierenden erwerben umfangreiche Kenntnisse über wichtige formale Aspekte und aktueller digitaler sowie interaktiver Tendenzen im Bereich der digitalen Gestaltung sowie anwendungsorientierte Arbeitsweisen und technischer Mittel.

Zeitgemäße interaktive Anwendungen werden analysiert und deren einzelnen Entwicklungsschritten nachvollzogen mit dem Ziel, den Workflow digitaler Anwendungen zu verstehen und anzuwenden.

Die Studierenden können zwischen funktionalen, unterhaltenden oder experimentellen Anwendungen unterscheiden und je nach Aufgabenstellung methodisch geeignete gestalterische Strategien entwickeln und diese mit Detailgenauigkeit umsetzen.

Sie sind in der Lage, ein komplexes interaktives Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie verfügen über die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen interaktiven Genres zu entwickeln.

Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche abgleichen und kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten.

Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

**Themen/Inhalte der LV**

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines komplexen Interactive Design-Projektes:

- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Entwicklung mobiler Anwendungen

**Literatur**

Marco Spies: Branded Interactions „Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten“, Hermann Schmidt Verlag

**Medienformen**

Digitale Medien

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kommunikation im Raum A  
Communication in space A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von raumgestaltenden Projekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerische, soziale und politische Absicht des Kommunizierens im Raum zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis inhaltlicher, performativer und technischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- ein elementares Verständnis kreativer Recherche, künstlerischer Positionen, und der Möglichkeit des künstlerischen Ausdrucks innerhalb des selbst entwickelten Projektes.
- das Wissen, den gestalterischen, performativen und technischen Workflow der Gestaltungsaufgabe zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller raumspezifischer Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen Aufgabenstellungen im Raum (öffentlicher Raum, Ausstellung, Museum, Event ect.) zu entwickeln innerhalb eines Teams und gegenüber Auftraggeberinnen zu kommunizieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption und Gestaltung einer medialen räumlichen Inszenierung

- Idee, Exposé, Moodboard, Auswahl der Medien, Performance, Visualisierung, Realisation, Präsentation, Vermarktung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kommunikation im Raum B

Communication in space B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von raumgestaltenden Projekten und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerische, soziale und politische Absicht des Kommunizierens im Raum zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis inhaltlicher, performativer und technischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- ein elementares Verständnis kreativer Recherche, künstlerischer Positionen, und der Möglichkeit des künstlerischen Ausdrucks innerhalb des selbst entwickelten Projektes.
- das Wissen, den gestalterischen, performativen und technischen Workflow der Gestaltungsaufgabe zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller raumspezifischer Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen Aufgabenstellungen im Raum (öffentlicher Raum, Ausstellung, Museum, Event ect.) zu entwickeln innerhalb eines Teams und gegenüber Auftraggeberinnen zu kommunizieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption und Gestaltung einer medialen räumlichen Inszenierung

- Idee, Exposé, Moodboard, Auswahl der Medien, Performance, Visualisierung, Realisation, Präsentation, Vermarktung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunst, Kultur und Kommunikation A  
Art, Culture and Communication A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

- Künstlerische Methoden und individuelle Praktiken als experimentelles problemorientiertes Suchen.
- Fähigkeit zum Transfer und konzeptionell-gestalterische Verknüpfung im Hinblick auf das Kommunikationsziel
- selbständige Planung experimenteller künstlerischer Arbeit.
- Präsentationsfähigkeit und professionelle Argumentationsweise

### Themen/Inhalte der LV

Die Themen können von Semester zu Semester variieren, z.B. »Schaubilder«, »Plakative Bilder«, »Künstlerische Buchprojekte«,

- Briefing, Recherche und Analyse
- Ideenfindung und Inhaltliche Konzeption
- Entwicklung eines komplexen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Künstlerisch-experimentelle Forschung als Teil anwendungsbezogener Entwicklungsprozesse
- Präsentation der Entwürfe

Das aktuelle Thema und die Inhalte der Lehrveranstaltung sind dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen.

### Literatur

Markus Weisbeck: Space for Visual Research, Bd. 1 und 2

### Medienformen

Print

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunst, Kultur und Kommunikation B  
Art, Culture and Communication B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

- Künstlerische Methoden und individuelle Praktiken als experimentelles problemorientiertes Suchen.
- Fähigkeit zum Transfer und konzeptionell-gestalterische Verknüpfung im Hinblick auf das Kommunikationsziel
- selbständige Planung experimenteller künstlerischer Arbeit.
- Präsentationsfähigkeit und professionelle Argumentationsweise

### Themen/Inhalte der LV

Die Themen können von Semester zu Semester variieren, z.B. »Schaubilder«, »Plakative Bilder«, »Künstlerische Buchprojekte«

- Briefing, Recherche und Analyse
- Ideenfindung und Inhaltliche Konzeption
- Entwicklung eines komplexen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Künstlerisch-experimentelle Forschung als Teil anwendungsbezogener Entwicklungsprozesse
- Präsentation der Entwürfe

Das aktuelle Thema und die Inhalte der Lehrveranstaltung sind dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen.

### Literatur

Markus Weisbeck: Space for Visual Research, Bd. 1 und 2

### Medienformen

Print

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Markenkonzeption und Design A  
Branding and Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Markenkonzeption und Markendesign« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der marken- und marketingorientierten Entwicklungsprozesse und Kommunikation sowie einen Überblick über beispielhafte zeitgenössische und nachhaltige Markenthemen und Markenbeispiele.

Sie lernen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in allen Marken- und Medien relevanten Bereichen kennen und können Marken gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projektaufgaben anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche Marken orientierte Aufgabenstellungen zielgerichtet und unter professionellen Rahmenbedingungen. Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Marken-Design-Projekt in sinnvolle Planungs-, Konzeptions-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Bei der Arbeitsweise in Teams lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen komplexen Entwurfsprozess mit konzeptioneller und gestalterischer Kompetenz sowie technischem Verständnis umzusetzen und inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## **Themen/Inhalte der LV**

Themenauswahl:

- Markt- und Markenrecherche
  - kreativen Arbeitsplan
  - Definition der Aufgabenstellung und Erstellung der Briefings für: Namensfindung, Logoentwurf, Geschäftsausstattung, Konzeption und Entwürfe zum Internetauftritt, social Media, Produktdesign, Packaging u.a.)
  - Konzeption und Entwurf einer effizienten Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
  - Konzeption und Entwurf einer crossmedialen Kommunikationskampagne
  - Messestandkonzept, inkl. Entwurf und Visualisierung
  - Eventkonzept und Promotionmaßnahmen
  - Sponsoringkonzept
  - Entwurf und Gestaltung von Merchandisingkonzepten
  - konzeptionelle Markenentwicklung
  - kreatives und strategisches Markendesign
  - Markenstrategieentwicklung und Entwurf von Umsetzungsmaßnahmen in allen Medienbereichen
  - Aufbau von Bekanntheit und Image
- 
- Positionierung
  - Besetzung neuer Felder/Trends gegenüber Mitbewerbern
  - Ausgrenzung der Mitbewerber durch Exklusivität
  - Integrative crossmediale Vernetzung und Nutzung von Synergien mit anderen Kommunikationsinstrumente
  - Klassische Kommunikation
  - Digital Media
  - Kommunikation über Leistung, Teams, Stars,
  - Kommunikation mittels Influencer, Testimonials, Peer Groups
  - Imagetransfer durch Partnering
  - Identifikation mit der Unternehmung als Marke
  - Profilierung durch Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung
  - Intensivierung der Kunden- und Venture Capitalist-Bindung (Start Ups)
  - Internal Corporate Identity Programme (ICIP)
  - Corporate Social Responsibility Programme

## **Literatur**

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

## **Medienformen**

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Markenkonzeption und Design B  
Branding and Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Markenkonzeption und Markendesign« erwerben die Studierenden Verständnis für die Prozesse in der marken- und marketingorientierten Entwicklungsprozesse und Kommunikation sowie einen Überblick über beispielhafte zeitgenössische und nachhaltige Markenthemen und Markenbeispiele.

Sie lernen die zielgerichteten Aufgaben und Funktionen in allen Marken- und Medien relevanten Bereichen kennen und können Marken gerechte Kommunikationsmethoden und Visualisierungsstrategien auf eigene Projektaufgaben anwenden.

Sie reflektieren unterschiedliche Marken orientierte Aufgabenstellungen zielgerichtet und unter professionellen Rahmenbedingungen. Die Studierenden sind in der Lage, ein komplexes Marken-Design-Projekt in sinnvolle Planungs-, Konzeptions-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Bei der Arbeitsweise in Teams lernen die Studierenden unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen komplexen Entwurfsprozess mit konzeptioneller und gestalterischer Kompetenz sowie technischem Verständnis umzusetzen und inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## **Themen/Inhalte der LV**

Themenauswahl:

- Markt- und Markenrecherche
  - kreativen Arbeitsplan
  - Definition der Aufgabenstellung und Erstellung der Briefings für: Namensfindung, Logoentwurf, Geschäftsausstattung, Konzeption und Entwürfe zum Internetauftritt, social Media, Produktdesign, Packaging u.a.)
  - Konzeption und Entwurf einer effizienten Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
  - Konzeption und Entwurf einer crossmedialen Kommunikationskampagne
  - Messestandkonzept, inkl. Entwurf und Visualisierung
  - Eventkonzept und Promotionmaßnahmen
  - Sponsoringkonzept
  - Entwurf und Gestaltung von Merchandisingkonzepten
  - konzeptionelle Markenentwicklung
  - kreatives und strategisches Markendesign
  - Markenstrategieentwicklung und Entwurf von Umsetzungsmaßnahmen in allen Medienbereichen
  - Aufbau von Bekanntheit und Image
- 
- Positionierung
  - Besetzung neuer Felder/Trends gegenüber Mitbewerbern
  - Ausgrenzung der Mitbewerber durch Exklusivität
  - Integrative crossmediale Vernetzung und Nutzung von Synergien mit anderen Kommunikationsinstrumente
  - Klassische Kommunikation
  - Digital Media
  - Kommunikation über Leistung, Teams, Stars,
  - Kommunikation mittels Influencer, Testimonials, Peer Groups
  - Imagetransfer durch Partnering
  - Identifikation mit der Unternehmung als Marke
  - Profilierung durch Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung
  - Intensivierung der Kunden- und Venture Capitalist-Bindung (Start Ups)
  - Internal Corporate Identity Programme (ICIP)
  - Corporate Social Responsibility Programme

## **Literatur**

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

## **Medienformen**

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Mixed Media A

Mixed Media A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden werden sensibilisiert für die Kombination strategischen Potenzials mit relevanten Gestaltungsparametern von wechselnden Projektfeldern unter Praxisbedingungen. Sie setzen sich dabei mit Aufgabenstellungen aus den unterschiedlichsten Bereichen im Kommunikationsdesign auseinander und befähigt, mit medienspezifischen Kenntnissen konzeptorientierte Lösungen zu entwickeln.

Sie werden befähigt, Kommunikationsdesign samt relevanten medialen Feldern objektiv zu analysieren, zu planen und umzusetzen. Sie entwickeln Verständnis für medienspezifische Lösungen und lernen, diese methodenorientiert zu entwickeln.

Darüber hinaus reflektieren sie jede Aufgabenstellung zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und werden befähigt, ihre Begabungen zielgerichtet und eigenständig zu entwickeln. Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten und Vorstellungen abgleichen.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

Studierende werden somit befähigt

- zu flexiblem Denken und Planen
- zur Teamarbeit
- zum kritisches Reflektieren eigener und fremder Leistungen
- zur professionellen Argumentation
- zur Entwicklung überzeugender Argumentation
- zur Einschätzung praxisrelevanter Prozesse
- zur medialen Vernetzung
- zum selbstbewussten Umgang mit Kritik mit Gesprächspartnern wie auch im Team

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Mixed Media Projektes:

- Wechselnde Briefings mit unterschiedlichen medialen Aspekten (Corporate Design, Editorial, Packaging, Ausstellung, Event, Film usw.)
- Entwickeln von Konzeptionen in kurzen Intervallen
- Entwickeln alternativer Entwurfsideen
- Kennenlernen unterschiedlicher Denk- und Arbeitsweisen durch Einbinden externer Professionals
- Entwurf, Präsentation und Dokumentation

Know how-Transfer durch Einbinden erfahrener Professionals aus der Praxis.

**Literatur**

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

**Medienformen****Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Mixed Media B

Mixed Media B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden werden sensibilisiert für die Kombination strategischen Potenzials mit relevanten Gestaltungsparametern von wechselnden Projektfeldern unter Praxisbedingungen. Sie setzen sich dabei mit Aufgabenstellungen aus den unterschiedlichsten Bereichen im Kommunikationsdesign auseinander und befähigt, mit medienspezifischen Kenntnissen konzeptorientierte Lösungen zu entwickeln.

Sie werden befähigt, Kommunikationsdesign samt relevanten medialen Feldern objektiv zu analysieren, zu planen und umzusetzen. Sie entwickeln Verständnis für medienspezifische Lösungen und lernen, diese methodenorientiert zu entwickeln.

Darüber hinaus reflektieren sie jede Aufgabenstellung zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und werden befähigt, ihre Begabungen zielgerichtet und eigenständig zu entwickeln. Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten und Vorstellungen abgleichen.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

Studierende werden somit befähigt

- zu flexiblem Denken und Planen
- zur Teamarbeit
- zum kritisches Reflektieren eigener und fremder Leistungen
- zur professionellen Argumentation
- zur Entwicklung überzeugender Argumentation
- zur Einschätzung praxisrelevanter Prozesse
- zur medialen Vernetzung
- zum selbstbewussten Umgang mit Kritik mit Gesprächspartnern wie auch im Team

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Mixed Media Projektes:

- Wechselnde Briefings mit unterschiedlichen medialen Aspekten (Corporate Design, Editorial, Packaging, Ausstellung, Event, Film usw.)
- Entwickeln von Konzeptionen in kurzen Intervallen
- Entwickeln alternativer Entwurfsideen
- Kennenlernen unterschiedlicher Denk- und Arbeitsweisen durch Einbinden externer Professionals
- Entwurf, Präsentation und Dokumentation

Know how-Transfer durch Einbinden erfahrener Professionals aus der Praxis.

**Literatur**

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

**Medienformen****Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Typedesign  
Type Design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Das Projekt »Typedesign« befähigt die Studierenden, eine komplexe Schriftfamilie mit mehreren Schriftschnitten für den professionellen digitalen Einsatz zu erstellen.

Die Studierenden erwerben umfangreiche Kenntnisse über wichtige formale Aspekte und aktuelle Tendenzen und bedeutende Persönlichkeiten im Typedesign, sowie über Hersteller, Anbieter, Vertriebswege und geeignete Software für die technische Realisation. Zeitgemäße Phänomene in der Schriftgestaltung werden in Vergleich gesetzt zu geschichtlich relevanten Entwicklungsschritten.

Die Studierenden können zwischen funktionalen, für Lesetypografie geeigneten Fonts und ausdrucksstarken dekorativen oder experimentellen Schriften unterscheiden und je nach Aufgabenstellung methodisch geeignete gestalterische Strategien entwickeln und diese mit Detailgenauigkeit umsetzen.

Sie sind in der Lage, ein komplexes Typedesign-Projekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche abgleichen und kritisch reflektieren.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

### Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines komplexen Typedesign-Projektes:

- Briefing, Recherche und Analyse zum thematischen Umfeld
- Ideenfindung zur Form und inhaltliche Konzeption
- Entwicklung eines medien- und zielgruppenspezifischen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Übertragung einer Grundgestaltung auf den Gesamtumfang eines Alphabets mit mehreren Schnitten
- Regulierung der Zeichenabstände
- Termingerechte Planung und technische Realisation
- Präsentation und Dokumentation

## **Literatur**

- Karen Cheng: Designing Type – Anatomie der Buchstaben. Basiswissen für Schriftgestalter 2013.
- Sofie Beier: Reading letters – designing for legibility, 2012.
- Johannes Bergerhausen / Siri Poarangan: decodeunicode – die Schriftzeichen der Welt, 2011
- Ralf de Jong / Friedrich Forssmann: Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 2004.
- Phil Baines / Andrew Haslam: Lust auf Schrift. Basiswissen Typografie, 2002

## **Medienformen**

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Typografie

Typography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Projekt »Typografie« werden die Studierenden sensibilisiert für das Potenzial typografischer Gestaltungsparameter in Bezug auf die Einsatzfelder Information, Identifikation und Illustration. Die Studierenden erweitern ihr typografisches Grundwissen um konzeptionelle und medienspezifische Anforderungen in den verschiedensten Kommunikationsfeldern und lernen relevante aktuelle und historische Gestaltungsbeispiele mit typografischem Schwerpunkt kennen.

Sie können methodisch zwischen funktionaler Lesetypografie und ausdrucksstarken experimentellen, bildhaften und / oder identitätsstiftenden typografischen Einsatzmöglichkeiten unterscheiden und Zielgruppen gerechte eigenständige Visualisierungsstrategien auf eigene Projekte anwenden.

Sie reflektieren verschiedenste Aufgabenstellungen zielorientiert und unter professionellen Rahmenbedingungen und sind in der Lage, ein komplexes typografisches Gestaltungsprojekt in sinnvolle Planungs-, Entwurfs- und Realisationsschritte zu gliedern und diese selbstständig durchzuführen.

Sie lernen dabei unterschiedliche Denk- und Entwicklungsstrategien kennen und können ihre eigenen Fähigkeiten, Vorstellungen und Qualitätsansprüche abgleichen.

Sie sind in der Lage, einen Entwurfsprozess mit gestalterischer Kompetenz und technischem Verständnis umzusetzen sowie diesen Prozess auch inhaltlich argumentativ schlüssig vor Projektbeteiligten zu vertreten. Sie werden befähigt, professionell mit Team- und Projektpartnern zu kommunizieren und ihre eigenständig entwickelten Lösungen überzeugend zu präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines komplexen typografischen Projektes (z.B. Buch, Magazin, Infobroschüre, Leitsystem, Interaktive Anwendung, Plakat-Serie):

- Briefing, Recherche und Analyse zum thematischen und medienspezifischen Umfeld
- Inhaltliche Konzeption und Ideenfindung
- Entwicklung eines medien- und zielgruppenspezifischen Gestaltungskonzepts mit alternativen Ansätzen
- Übertragung einer Grundgestaltung auf den Gesamtumfang
- Termin- und kostengerechte Planung und Koordination des Produktionsprozesses
- ggfs. Realisation
- Präsentation und Dokumentation

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Virtuelle Räume A  
Virtual Spaces A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von der Gestaltung von Projekten in virtuellen Räumen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerischen und experimentellen Absichten zu formulieren und umzusetzen. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis inhaltlicher und technischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- das Wissen, den gestalterischen und technischen Workflow der Gestaltungsaufgabe zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller VR Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen Aufgabenstellungen im virtuellen Raum zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption und Gestaltung eines Projects im virtuellen Raum

- Idee, Exposé, Moodboard, Script, Visualisierung, Realisation, Präsentation, Vermarktung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Virtuelle Räume B  
Virtual Spaces B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungs- und Projektphasen von der Gestaltung von Projekten in virtuellen Räumen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande die erzählerischen und experimentellen Absichten zu formulieren und umzusetzen. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis inhaltlicher und technischer Umsetzungsmöglichkeiten und der Möglichkeit des visuellen eigenständigen Ausdrucks
- das Wissen, den gestalterischen und technischen Workflow der Gestaltungsaufgabe zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller VR Tendenzen, experimenteller Arbeitsweisen und technischer Mittel.
- die Fähigkeit kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen Aufgabenstellungen im virtuellen Raum zu entwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Konzeption und Gestaltung eines Projects im virtuellen Raum

- Idee, Exposé, Moodboard, Script, Visualisierung, Realisation, Präsentation, Vermarktung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Werbliche Kommunikation A  
Communication in Advertising A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Rahmen des Projekts »Werbliche Kommunikation« üben Studierende die zielorientierte praktische Bearbeitung von Problemstellungen in Gruppen – etwa in Form einer Kampagnenentwicklung. Sie wenden dabei gelernte Fachkenntnisse an und bauen Methoden- und Sozialkompetenzen auf. Sie lernen Verantwortung in einem Team zu übernehmen. Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen der werblichen Kampagnenerstellung und können diese selbstständig ausführen. Sie sind imstande ein Briefing – also die Grundlage einer Kampagne – zu formulieren und medienpezifisch umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis für medienpezifische Umsetzungsmöglichkeiten im werblichen Rahmen.
- das Wissen, Herangehensweisen, Recherchen und Konzeption der Werbung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller und vergangener Benchmarks im werblichen Bereich.
- die Fähigkeit kreative und konzeptionell starke Werbekampagnen für die verschiedensten Kunden zu gestalten.

### Themen/Inhalte der LV

Im Rahmen des Projekts »Werbliche Kommunikation« üben Studierende die zielorientierte praktische Bearbeitung von Problemstellungen in Gruppen – etwa in Form einer Kampagnenentwicklung. Sie wenden dabei gelernte Fachkenntnisse an und bauen Methoden- und Sozialkompetenzen auf. Sie lernen Verantwortung in einem Team zu übernehmen. Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen der werblichen Kampagnenerstellung und können diese selbstständig ausführen. Sie sind imstande ein Briefing – also die Grundlage einer Kampagne – zu formulieren und medienpezifisch umzusetzen. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis für medienpezifische Umsetzungsmöglichkeiten im werblichen Rahmen.
- das Wissen, Herangehensweisen, Recherchen und Konzeption der Werbung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller und vergangener Benchmarks im werblichen Bereich.
- die Fähigkeit kreative und konzeptionell starke Werbekampagnen für die verschiedensten Kunden zu gestalten.

### Literatur

Die Literaturliste wird zu Beginn der Lehrveranstaltung von den jeweiligen Dozentinnen und Dozenten bekanntgegeben.

### Medienformen

Filme, Präsentationen, Fallbeispiele

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Werbliche Kommunikation B  
Communication in Advertising B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 9 CP, davon 5 SWS als Projekt	<b>Fachsemester</b> 3. - 5. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Projekt	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Im Rahmen des Projekts »Werbliche Kommunikation« üben Studierende die zielorientierte praktische Bearbeitung von Problemstellungen in Gruppen – etwa in Form einer Kampagnenentwicklung. Sie wenden dabei gelernte Fachkenntnisse an und bauen Methoden- und Sozialkompetenzen auf. Sie lernen Verantwortung in einem Team zu übernehmen. Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen der werblichen Kampagnenerstellung und können diese selbstständig ausführen. Sie sind imstande ein Briefing – also die Grundlage einer Kampagne – zu formulieren und medienpezifisch umzusetzen. Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- ein elementares Verständnis für medienpezifische Umsetzungsmöglichkeiten im werblichen Rahmen.
- das Wissen, Herangehensweisen, Recherchen und Konzeption der Werbung zu verstehen und nachzuvollziehen
- Kenntnis aktueller und vergangener Benchmarks im werblichen Bereich.
- die Fähigkeit kreative und konzeptionell starke Werbekampagnen für die verschiedensten Kunden zu gestalten.

### Themen/Inhalte der LV

Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Kommunikationskampagne.

- Recherche, Konkurrenzanalyse, Brainstorming, Idee, Konzeption, Umsetzung, Präsentation.

### Literatur

Die Literaturliste wird zu Beginn der Lehrveranstaltung von den jeweiligen Dozentinnen und Dozenten bekanntgegeben.

### Medienformen

Filme, Präsentationen, Fallbeispiele

### Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

270 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Modul

## Wahlpflichtangebot Darstellung 1-8

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch oder Englisch
<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Fachunabhängige Kompetenzen werden integriert erworben.

### Prüfungsform

Ausarbeitung/Hausarbeit o. praktische/künstlerische Tätigkeit o. Referat/Präsentation (*Die Prüfungsform sowie ggf. die exakte Prüfungsdauer werden vom Prüfungsausschuss zu Beginn des Semesters fachbereichsöffentlich bekannt gegeben.*)

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

### Zugehörige Lehrveranstaltungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bildsprache  
Visual Language

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit verschiedene Darstellungstechniken und ihre charakteristische Bildsprache zu erkennen, experimentell und systematisch zu erarbeiten, in kommunikativer Absicht zu planen und anzuwenden.
- syntaktische, semantische und pragmatische Bildkompetenzen, die in unterschiedlichen Gestaltungsbereichen zum Einsatz kommen

## Themen/Inhalte der LV

Wechselnde Angebote (jeweils veröffentlicht im aktuellen Vorlesungsverzeichnis) beinhalten folgende Themen/Inhalte:

- Unterschiedliche Techniken (z.B. fotografisch, zeichnerisch, kalligrafisch, druckgrafisch, malerisch, illustrativ, raumbezogen, ...) werden in experimentellen Serien auf ihre charakteristische Bildsprache hin untersucht.
- Übung und Anwendung in kommunikativer Absicht

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designer-Werkstatt  
Designers' Workshop

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erhalten einen Einblick in kreative wie technische Möglichkeiten im Umgang mit Papier und Bedruckstoffen generell. Sie werden sensibilisiert für papierspezifische Gestaltungsspektren und erwerben grundlegendes, produktionstechnisches Knowhow. Sie werden befähigt, mit Gesprächspartnern auf Kundenseite sowie in der Druckvorstufe, Druckproduktion und Weiterverarbeitung kompetent mitreden und entscheiden zu können.

Sie vertiefen durch materialbezogene Übungen ihr papierspezifisches Knowhow und erweitern damit ihren kreativen Spielraum im Printbereich. Sie werden in die Lage versetzt, printspezifische Eigenheiten zu erkennen, zu nutzen und im Sinne von adäquaten Lösungen anzuwenden. Sie entwickeln Basis-Knowhow für den Print-Workflow mit allen nachgeordneten Gewerken wie Buchbinderei und Veredelung. Sie werden dazu sensibilisiert, Gestaltung und Produktion unter Machbarkeitsaspekten zu hinterfragen, zu optimieren und die damit verbundenen wirtschaftlichen Konsequenzen zu relativieren und zu argumentieren.

Studierende werden in die Lage versetzt, im Verhandlungen mit Kunden und Produktionspartnern, ihre gestalterischen Qualitätsansprüche zu vermitteln und damit verbundene Kostenrahmen fachlich und handwerklich begründet darzulegen.

Zu guter Letzt werden die Studierenden sensibilisiert für zwischenmenschliches Miteinander, psychologisches Augenmaß und erlangen Verhandlungskompetenz bei Print-Produktionen.

Nach erfolgreicher Teilnahme verfügen die Studierenden über eine verbesserte handwerkliche Motorik und steigern ihre haptische Sensibilität. Sie schulen ihr Auge für ästhetische Wirkungen von Bedruckstoffen in Bezug auf ihre Gestaltungsintention und können technische Zusammenhänge und Abhängigkeiten analysieren. Sie erhalten Einblick in den relevanten Markt und seine Bedingungen und vertiefen das Erlernte durch Aufbau eines fachlichen Netzwerks mit Produktionspartnern.

## Themen/Inhalte der LV

- Theoretische Einführung und Vermittlung über Detailwissen
- Kenntnisse über Papierhandel, Bemusterung und Dummy-Service
- Bandbreite über Bedruckstoffe und deren technische Möglichkeiten
- Buchbinderische Verarbeitungsmöglichkeiten, Bogennutzung und Ausschießmuster
- Vertiefen manueller Fertigkeiten: Falzen, Nuten, Rillen durch handwerkliche Übungen
- Best practice Beispiele

## Literatur

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

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Drehbuch  
Scriptwriting

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen grundlegende dramaturgischen Modelle und verfügen über erste Kenntnisse in den Gesetzmäßigkeiten dramatischer Formen. Sie können die Stoffentwicklungsphase und die Arbeit an filmischen Stoffen mithilfe von erlernten Tools und Techniken gestalten.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit der Entwicklung eines Drehbuchs von der Idee über das Exposé und das Treatment bis hin zum kompletten Drehbuch,
- die Fähigkeit Figuren zu entwickeln,
- die Fähigkeit verschiedene dramaturgische Konzepte anzuwenden.,
- das Wissen der Formatierung und Präsentation eines Filmstoffs,

... für die Umsetzung eigener Drehbücher.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundtechniken des Drehbuchschreibens sowie der entsprechenden branchenüblichen Softwares mittels Übungen zu:

- Drehbuchsoftware
- grundlegende Aspekte der Dramaturgie
- Heldenreise
- Figurenentwicklung
- Aktstrukturen
- Dialog
- Szenen und Sequenzen
- Visuellem Storytelling
- Pitch

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Druckproduktion  
Realization Print

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Christine Bernhardt

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erwerben Kenntnisse und praktische Erfahrung zur Realisation von gestalterischen Entwürfen und sind in der Lage, diese für die Erstellung und Produktion verschiedener Medien anzuwenden.

Sie kennen die Produktionsabläufe von komplexen Kommunikationsaufgaben und Techniken zur visuellen Realisation, den professionellen Workflow bei Medienprojekten in den Phasen Preproduktion, Produktion, Postproduktion und Distribution und haben Kenntnisse über die wichtigsten Drucktechniken und Werkstoffe für Print.

Zur Verknüpfung von Printmedien mit digitalen Medien kennen sie die gebräuchlichsten CMS-Systeme zur Erstellung von Web-Sites.

Sie können ihre technischen Umsetzungen gegenüber Produktions-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Wie verwirkliche ich meine Kreation?

Grundwissen:

- Papier (Formate, Arten)
- Farbe (Farbmodi, -tiefe, Farbräume)
- Druckvorstufe (Druckvorlagenerstellung nach eci.org) • Druck (Druckverfahren und Besonderheiten)
- Veredelung, Drucklacke, Sonderfarben, Stanzkonturen)
- Mailing (postalische Vorbereitung, Personalisierung)
- Crossmedia (Verzahnung von Print- und Web, Vorstellung gängiger CMS-Systeme)

## Literatur

PDF/X und Colormangement, Keine Angst vor Photoshop, Keine Angst vor InDesign Verlag: cleverprintings

## Medienformen

Druck/Printmedien/Internet

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Einführung Illustration

Introduction to Illustration

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Lehrveranstaltung bietet eine Einführung in die grundlegenden Techniken der Illustration (Print). Die Studierenden reflektieren bestimmte Inhalte und setzen diese in einer ungewöhnlichen Form ins Bild um. Sie schulen ihre handwerklichen Fähigkeiten zur Visualisierung komplexer narrativer Inhalte erwerben eine Sensibilität bezüglich des Verhältnisses »Text – Bild«

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die grundlegenden Techniken der Illustration (Print). Kenntnis der Literatur. Konkrete Aufgabenstellung aus der Buchillustration

- Materialien und Arbeitsinstrumente
- Einführung in die Technik anhand von Basisübungen
- Umsetzung bestimmter Motive: Bäume, Landschaft, Architektur und Menschen
- Diskussion über realistische und moderne Ausdrucksformen der Illustration
- Einführung in die Buchtypografie und die Terminologie der Buchgestaltung
- Komplette Gestaltung eines Taschenbuches mit Umschlag, Typografie und Illustrationen
- Präsentation

## Literatur

- Arthur L. Guphill: Rendering in Pen and Ink. 60. Aufl. Watson-Guphill, 1997.
- Marcos Mateu-Mestre: Framed Ink. Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press 2010.
- Visual Storytelling with Color and Light. Focal Press 2016.
- S. Robertson: How to Draw. Drawing and Scetching Objects and Environments for your Imagination. Design Studio Press 2012.
- E. Norling: Perspective Made Easy. Dover Publ. 2012.

## Medienformen

Handzeichnung

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Entwurf A  
Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

### Bildkonzeption und Entwurf

(Plakatgestaltung, Bild/Interdisziplinäres Projekt, ...)

- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz
- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des methodischen Repertoires und Bildwissens
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten
- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz
- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des Repertoires
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten

## Themen/Inhalte der LV

- Mediale Absicht, Gestaltungskonzept und Bildsprache
- Problemstellung und Gestaltungsmöglichkeiten
- medienspezifische Entwurfsmethoden
- Erweiterung des visuellen Repertoires durch serielle Arbeit

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Entwurf B

Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

### Bildkonzeption und Entwurf

(Plakatgestaltung, Bild/Interdisziplinäres Projekt, ...)

- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz
- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des methodischen Repertoires und Bildwissens
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten
- Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz
- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des Repertoires
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten

## Themen/Inhalte der LV

- Mediale Absicht, Gestaltungskonzept und Bildsprache
- Problemstellung und Gestaltungsmöglichkeiten
- medienspezifische Entwurfsmethoden
- Erweiterung des visuellen Repertoires durch serielle Arbeit

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Experimenteller Entwurf A  
Experimental Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV Experimenteller Entwurf

Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz

- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des Repertoires durch experimentelle Strategien
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten
- Spezifische Kenntnisse über künstlerische Methoden zur Erweiterung des Methodenrepertoires in Entwurfsprozessen
- Einsicht in den Zusammenhang von erworbenem Bildwissen und Bildproduktion.
- Kompetenzen hinsichtlich selbständiger Planung experimenteller künstlerischer Arbeit.

## Themen/Inhalte der LV

- Künstlerische Methoden und Praktiken
- Die Serie als Voraussetzung und Ergebnis systematischen experimentellen Suchens
- Die künstlerischen Realisierungsbedingungen (z.B. Materialien, Verfahren) im Prozess der experimentellen Bildentwicklung
  
- Anwendung des visuelles Repertoire auf konkrete kommunikative Problemstellung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Experimenteller Entwurf B

Experimental Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV Experimenteller Entwurf

Stärkung der visuellen Argumentationskompetenz

- Überprüfung des eigenen Darstellungsrepertoires
- Erweiterung und Vertiefung des Repertoires durch experimentelle Strategien
- Steigerung der Beurteilungsfähigkeit von Bildwelten
- Spezifische Kenntnisse über künstlerische Methoden zur Erweiterung des Methodenrepertoires in Entwurfsprozessen
- Einsicht in den Zusammenhang von erworbenem Bildwissen und Bildproduktion.
- Kompetenzen hinsichtlich selbständiger Planung experimenteller künstlerischer Arbeit.

## Themen/Inhalte der LV

- Künstlerische Methoden und Praktiken
- Die Serie als Voraussetzung und Ergebnis systematischen experimentellen Suchens
- Die künstlerischen Realisierungsbedingungen (z.B. Materialien, Verfahren) im Prozess der experimentellen Bildentwicklung
  
- Anwendung des visuelles Repertoire auf konkrete kommunikative Problemstellung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Farbige Techniken  
Colour techniques

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden haben einen Überblick über die Ausdrucksmöglichkeiten verschiedener Farbtechniken. Sie werden sensibilisiert für den Umgang mit verschiedenen Farbnuancen und lernen den Umgang mit dem Farbkreis, sowie mit dem malarischen Werkzeug. Es wird dadurch grundlegendes Wissen über fundamentale Gestaltungsprozesse vermittelt. In materialbezogenen Übungen wird das Wissen um die Ausdrucksmöglichkeiten verschiedener Farbkombinationen immer mehr vertieft und dadurch das kreative Repertoire entscheidend erweitert.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in verschiedene Techniken der farbigen Illustration und ihre Anwendung in der Praxis.

- Acryl- und Aquarellmalerei, Zeichnen mit Buntstiften, farbige Computergrafiken.
- Material, Anlegen einer Skizze, Ausführung. Programme (Photoshop, Illustrator).
- Diskussion der Frage, welche Illustrationsformen für welche Aufgabe adäquat sind.
- Angewandte Aufgabenstellung am Schluss des Kurses.

## Literatur

- A. Elsworth: Aquarellmalerei in 10 Schritten. Taschen 2006.
- J. Morgan: Watercolour for Illustration. Watson Guptill 1992.
- Bologna Children's Book Fair (Kataloge der Kinderbuchmesse in Bologna ab 2010).
- J. Rodwell: Dumont's grosses Handbuch der Aquarellmalerei. Dumont 2000.

## Medienformen

Analog und digital

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Film-Montage  
Editing

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen spezifische Abläufe für die Bildmontage und sind in der Lage, diese Übungen anzuwenden. Sie kennen die wichtigsten Workflow Prozesse und verfügen über ein Basiswissen im Bereich der dramaturgischen und technischen Schnittanwendungen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- das Wissen der Anwendungsmöglichkeiten der dramaturgischen und rythmischen Montage für verschiedenen Filmgenres.
- das Wissen der Anwendungsmöglichkeiten verschiedener Montagetechniken.
- die Fähigkeit der Manipulation von Zeit und Raum durch die filmische Montage.
- Bild- und Tonschnitt
- Analyse von Bild- und Tonsequenzen

... für die Realisierung eigener Filmprojekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Montage mittels Übungen zu:

- Rythmus
- Dramaturgische Entwicklung
- Emotionale Entwicklung
- Dialog
- Manipulation von Zeit und Raum
- Unsichtbarem und sichtbarem Schnitt
- Analyse von Bild- und Tonsequenzen

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Filmproduktion  
Movie Production

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die verschiedenen Phasen eines Filmprojekts und sind in der Lage, zwischen der Funktion der Produktionsabteilung und der Rolle des Produzenten zu differenzieren. Sie kennen grundlegende Möglichkeiten der Projektfinanzierung für Kurz- und Langfilme auf dem deutschen Markt. Ein Drehbuch können sie hinsichtlich seiner organisatorischen Implikationen analysieren und hierzu einen Drehplan sowie eine Kalkulation erstellen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- das Wissen der einzelnen Produktionsschritte, von Stoffentwicklung bis zur Postproduktion und Vermarktung,
- die Fähigkeit der Anwendung Produktionsplanungssoftwares,
- die Fähigkeit selbständigen organisation einer Filmproduktion,
- das Wissen der Finanzierungsmöglichkeiten auf dem deutschen Markt,

... für die Realisierung eigener Filmprojekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Produktion mittels Übungen zu:

- Kalkulieren
- Finanzieren
- Drehplan Erstellung
- Dreh Organisation
- Vermarktung

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografie on Location  
Photography on Location

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erarbeiten sich ein technisches und bildsprachlich-kompositorisches Repertoire und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, technische und gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Fotoshooting zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Kompetenzen zur digitalen Fotografie bzw. Kamerabedienung bei schlechten Lichtbedingungen
- Kompetenzen in Softwaretools zur Verbesserung der Bilder
- Kompetenzen in der Organisation von Locationshootings

Die Studierenden sind befähigt, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten auf dem Gebiet der Lichtsetzung einschätzen und Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom reflektieren. Sie erkennen die Rahmenbedingungen ihres fotografischen Handelns situationsadäquat und entscheiden kostenbewusst.

## Themen/Inhalte der LV

- Helligkeits- und Kontraststeuerung, Weissabgleich, Bildrauschen,
- Beleuchtungstechnik mit Dauerlicht und Studio-Blitzlicht
- Benutzung von Systemblitzen in komplexen Aufnahmesituationen
- Analyse und Erfassen von Aufnahmesituationen an verschiedenen Orten mit gegebenen Lichtverhältnissen
- Experimentieren und Arrangieren von Aufnahmesituationen an verschiedenen Orten mit gegebenen Lichtverhältnissen

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Fotografische Spezialtechniken  
Special techniques for Photography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erarbeiten sich ein technisches und bildsprachlich-kompositorisches Repertoire und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, technische und gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Fotoshooting zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Kompetenzen zur Fotografie bzw. Kamerabedienung im Fotostudio
- Kompetenzen in Softwaretools zur Verbesserung der Bilder
- Kompetenzen in der Organisation von Studioshooting
- Identifizieren, Beurteilung und Ausführung von fotografischen Spezialtechniken

Die Studierenden sind befähigt, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten auf dem Gebiet der fotografischen Spezialtechniken einschätzen und Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom reflektieren. Sie erkennen die Rahmenbedingungen ihres fotografischen Handelns situationsadäquat und entscheiden kostenbewusst.

## Themen/Inhalte der LV

- Fotografischen Spezialtechniken wie z. B. Stereofotografie, Chromofotografie, Kugelpanoramen, Videografie, nicht-narrativer Film, GIF-Gestaltung und weitere aktuelle digitale Techniken
- Analyse und Erfassen von Aufnahmesituationen mit komplex zu gestaltenden Lichtverhältnissen
- Experimentieren und Arrangieren von Aufnahmesituationen im Studio und on location

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Interactive Design  
Interactive Design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande, Inhalt, Aufbau und Gestaltung interaktiver Formate zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- das Wissen der Anwendungsmöglichkeiten von interaktiver Anwendungen,
- grundsätzliche Fähigkeiten bei der Entwicklung einer visuellen, eigenständigen Gestaltungswelt,
- die Fähigkeit unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten digitaler Anwendungen zu unterscheiden und nachzuvollziehen,
- erste Kenntnis digitaler sowie interaktiver Tendenzen sowie aktueller technischer Darstellungsformen,
- die Fähigkeit, kreative, technische und analytische Kompetenzen im Bereich von unterschiedlichen interaktiven Genres zu entwickeln,

... für die Umsetzung eigenständiger, angewandter Formate.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in folgende Themen sowie eigene Entwurfspraxis:

- Bedeutung interaktiver Kommunikation
- Interface-/ sowie User Experience Design
- Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung)
- Design Methodologien
- Kreative Konzeption und Ideenentwicklung
- Markt-/Zielgruppenanalyse
- Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen
- Storytelling im interaktiven Bereich
- Entwicklung mobiler Anwendungen

## Literatur

Marco Spies: Branded Interactions „Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten“, Hermann Schmidt Verlag

## Medienformen

Digitale Medien

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kamera / Licht

Camera / Light

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Thomas Schreiber

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden sind in der Lage, Prinzipien der filmischen Bildsprache und der Bildgestaltung zu erkennen und können ihr visuelles Verständnis der Bildkomposition in der eigenen Arbeit stilistisch individuell und technisch umsetzen. Sie haben grundlegende Kenntnisse zum Thema Licht und Farbe erlangt.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit die angebotenen Kamera- und Lichttechniken technisch und inhaltlich einzusetzen,
- die Fähigkeit der Erarbeitung der visuellen Umsetzung filmischer Stoffe,
- die Fähigkeit der Anwendung und Gestaltung von Licht und Farbe im Film,

... für die visuelle Gestaltung filmischer Formate.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Kamera und Lichttechnik sowie der visuellen Gestaltung filmischer Formate mittels Übungen zu:

- ameratechnik
- Bildgestaltung
- Lichtdesign
- Kamerabewegung
- Auflösung und Storyboard
- Visuelles Storytelling

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Künstlerische Grafik A  
Artistic Printmaking A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

### Bildsprache / künstlerische Grafik

- Künstlerische Grafik als Mittel des künstlerischen Experiments
- Künstlerische Grafik in kommunikativer Absicht einsetzen können
- Spezifische bildsprachliche Möglichkeiten künstlerischer Drucktechniken erkennen

## Themen/Inhalte der LV

- Techniken der Künstlerischen Druckgrafik (z.B. Radierung, Kaltnadel, Photogravure, Hochdruck, Materialdruck, ...)
- Charakteristische Bildsprache
- Experimentelle Serien
- Themenschwerpunkte

## Literatur

Grabowski, Beth / Fick, Bill: Drucktechniken. Das Handbuch zu allen Materialien und Methoden, Köln 2010

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Künstlerische Grafik B  
Artistic Printmaking B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

### Bildsprache / künstlerische Grafik

- Künstlerische Grafik als Mittel des künstlerischen Experiments
- Künstlerische Grafik in kommunikativer Absicht einsetzen können
- Spezifische bildsprachliche Möglichkeiten künstlerischer Drucktechniken erkennen

## Themen/Inhalte der LV

- Techniken der Künstlerischen Druckgrafik (z.B. Radierung, Kaltnadel, Photogravure, Hochdruck, Materialdruck, ...)
- Charakteristische Bildsprache
- Experimentelle Serien
- Themenschwerpunkte

## Literatur

Grabowski, Beth / Fick, Bill: Drucktechniken. Das Handbuch zu allen Materialien und Methoden, Köln 2010

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Layouttechnik  
Layout Technique

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Lehrveranstaltung vermittelt grundlegende Techniken von der analogen Skizze bis zum Layout und befähigt zur Präsentation von visualisierten Gedanken gegenüber Kunden und Gesprächspartnern in Planungs- und Arbeitsrunden. Sie werden in die Lage versetzt, Möglichkeiten einer Entwurfsaufgabe zu erkennen und deren spezifische Herangehensweise zu definieren. Sie werden befähigt, alle für Kommunikationsdesigner relevanten Visualisierungs-Strategien unter professionellen Rahmenbedingungen umzusetzen, sich in allen Phasen des Entwicklungsprozesses kritisch zu hinterfragen, um zieladäquate Entscheidungen zu treffen und die dabei entstehenden Ergebnisse argumentativ schlüssig zu vertreten.

Die Studierenden werden befähigt, Ideen spontan zu visualisieren und alle Entwicklungsschritte bis zum Ergebnis im Sinne der Optimierung zu hinterfragen.

Die Studierenden reflektieren arbeitsökonomische Zusammenhänge und erkennen die Notwendigkeit, unter praxisrelevanten Rahmenbedingungen Lösungen eigenständig zu entwickeln. Dabei vertiefen sie ihr Gespür für Darstellungstechniken und vertiefen:

- ihre Argumentationsfähigkeit
- die Fähigkeit zur kritischen Reflektion
- ihr Abstraktionsvermögen
- ihr handwerkliches Geschick
- ihre Präsentations-Knowhow.

## **Themen/Inhalte der LV**

- Einführung in die Technik, Kennenlernen und Hinterfragen unterschiedlicher Entwurfsmethoden und -stile aus der Praxis
- Layoutqualitäten und deren Zweck
- analoges und digitales Layout
- Tools und Technik
  
- Layoutstrich und Farbcodes
- Materialanmutungen und Texturen
- Licht und Atmosphäre
- Technische Objekte
- Objekt in Bewegung / Storyboard
- Architektur und Raum
- Landschaft, Vegetation und Atmosphäre
- Appetite Appeal
- Figürliches
- Schrift und Typografie im Layout
- Literatur und Best Practice

## **Literatur**

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

## **Medienformen**

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Postproduktion

Postproduction

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Media Designer, B.A. Felix Hüsken

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen spezifische Abläufe für Bildpostproduktion und sind in der Lage, diese in Übungen anzuwenden. Sie kennen die wichtigsten Workflow Prozesse und verfügen über ein Basiswissen im Bereich der digitalen Bildbearbeitung.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- das Wissen der Anwendungsmöglichkeiten der verschiedenen Möglichkeiten der Postproduktion,
- die Fähigkeit der Anwendung verschiedener Postproduktionssoftwares,
- die Fähigkeit der professionellen Fertigstellung eines digitalen Films,

... für die Realisierung eigener Filmprojekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Montage mittels Übungen zu:

- Keying
- Editing
- Compositing
- Colour Grading
- DCP Erstellung
- Postproduktionsplan

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Regie  
Directing

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden haben ein Basiswissen im professionellen Umgang mit Schauspielern erworben und sind in der Lage, einzelne Rollen und Szenen eigenständig zu erarbeiten. Sie haben das notwendige Fachvokabular erlernt, das ihnen als Kommunikationsfundament für das Regieführen dient.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit der Entwicklung eines dramaturgischen Bogens einer Szene in der Zusammenarbeit mit Schauspielern und Schauspielerinnen,
- das Wissen der Anwendungsmöglichkeiten verschiedener Schauspieltechniken,
- die Fähigkeit eine filmische Szene zu visualisieren und zu inszenieren,

... für die Realisierung eigener Filmprojekte..

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Schauspielführung mittels Übungen zu:

- Vertrauensbildung
- Figurenentwicklung
- Dialog
- Blocking
- Staging
- Improvisation
- Visuellem Storytelling

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Studiofotografie  
Studio Photography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erarbeiten sich ein technisches und bildsprachlich-kompositorisches Repertoire und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, technische und gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein Studioshooting zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Kompetenzen zur Fotografie bzw. Kamerabedienung im Fotostudio
- Kompetenzen in Softwaretools zur Verbesserung der Bilder
- Kompetenzen in der Organisation von Studioshooting

Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten auf dem Gebiet der Lichtsetzung im Studio einschätzen und Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom reflektieren. Sie erkennen die Rahmenbedingungen ihres fotografischen Handelns situationsadäquat und entscheiden kostenbewusst.

## Themen/Inhalte der LV

- Helligkeits- und Kontraststeuerung, Weissabgleich, Bildrauschen,
- Beleuchtungstechnik mit Studio-Blitzlicht
- Analyse und Erfassen von Aufnahmesituationen im Studio mit komplex zu gestaltenden Lichtverhältnissen
- Experimentieren und Arrangieren von Aufnahmesituationen im Studio

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik 2D Motion Design und Animation A  
2D Motion Design and Animation A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl.-Des. Sven Heller

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit visueller Gestaltung durch Typografie und Grafik-Design und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks,
  - die Kompetenzen im Bereich der computergestützten 2D Animation,
  - die Fähigkeit verschiedene Bewegtbildkonzepte zu differenzieren,
  - Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Bild und Ton,
  - die Kompetenz zum visuellen Storytelling,
  - das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen,
- ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

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

- Grafische und Typografische Konzepte mit Hilfe digitalem Compositing
- Entwurfsmethodiken für Bewegtbild mittels
- Montage, Collage, Masken, Layer, Farbkorrektur

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik 2D Motion Design und Animation B  
2D Motion Design and Animation B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl.-Des. Sven Heller

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit der visuellen Gestaltung durch visuelle Effekte und das Wissen über die Möglichkeit verschiedener Herangehensweisen und Techniken,
- erweiterte Kenntnisse der 2D/2,5D Animation,
- die Methoden der Visual Effects für die Produktion von Animationen zu differenzieren,
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung im Bereich VFX/CGI zu verstehen und nachzuvollziehen, ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

Vertiefung der 2D /2,5D Animation im Compositing und Einführung in die visuellen Effekte sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- visuelle Konzepte mit Hilfe des Greenscreenverfahrens
- Kameraarbeit, Lichtsetzung, Keying, Tracking und Compositing
- Visual Effects / CGI

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik 3D Motion Design und Animation A  
3D Motion Design and Animation A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl. Des. Tilmann Kerkhoff

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit visueller Gestaltung durch die Animation dreidimensionaler Objekte im Raum und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks,
  - die Kompetenzen im Bereich der computergestützten 3D Animation,
  - das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen,
- ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundtechniken der 3D Animation sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- Animation von Objekten, Kameraführung,
- Modeling, Rigging, Texturing, Lightning, Rendering

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik 3D Motion Design und Animation B  
3D Motion Design and Animation B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl. Des. Tilmann Kerkhoff

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die Fähigkeit zielgerichteter visueller Gestaltung durch die Animation dreidimensionaler Objekte im Raum und über die Möglichkeit des eigenständigen visuellen Ausdrucks und das Wissen über die Möglichkeit verschiedener Herangehensweisen und Techniken,
- erweiterte Kenntnisse der 3D Animation,
- die Methoden der Visual Effects für die Produktion von 3D Animationen zu differenzieren,
- das Wissen, Workflows der digitalen Bildbearbeitung im Bereich VFX/CGI zu verstehen und nachzuvollziehen, ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

Vertiefung der 3D Animation im Workflow / Integration Compositing und Einführung in die visuellen Effekte sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- Animationsmethoden von Objekten mit Hilfe von Clonern und Effektoren
- Kamera, Pfade, Texturing, Lightning, Rendering
- Visual Effects / CGI

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik A  
Technique A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen spezifische Abläufe für eine bestimmte Technik und sind in der Lage, diese Übungen anzuwenden. Sie kennen die wichtigsten Workflow Prozesse und verfügen über ein Basiswissen im Bereich der verwendeten Technik. Sie können ihre technischen Umsetzungen gegenüber Technik-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in wechselnde Techniken, z.B. von Gastdozenten, die Spezialwissen aus unterschiedlichen technischen Bereichen vermitteln können.

Die konkreten Inhalte werden jeweils zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn im aktuellen Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Analoge Fotografie

Technique Analog Photography

---

## LV-Nummer

## Kürzel

## Arbeitsaufwand

3 CP, davon 2 SWS als Seminar

## Fachsemester

3. - 7. (empfohlen)

## Veranstaltungsformen

Seminar

## Häufigkeit

jedes Semester

## Sprache(n)

Deutsch, Englisch

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erarbeiten sich ein technisches und bildsprachlich-kompositorisches Repertoire und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, technische und gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich ein analoges Shooting zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Kompetenzen zur analogen Fotografie bzw. Kamerabedienung in unterschiedlichen Formaten
- Kompetenzen in fotochemischer Bearbeitung
- Kompetenzen in Scan- und Softwaretools zur Verbesserung der Bilder
- Kompetenzen in der Organisation von analogen Shootings

Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten auf dem Gebiet der Lichtsetzung einschätzen und Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom reflektieren. Sie erkennen die Rahmenbedingungen ihres fotografischen Handelns situationsadäquat und entscheiden kostenbewusst.

## Themen/Inhalte der LV

- Helligkeits- und Kontraststeuerung bei der analogen Fotografie, Filtertechnik
- Analyse und Erfassen von Aufnahmesituationen im Studio mit komplexen Lichtverhältnissen
- Experimentieren und Arrangieren von analogen Aufnahmesituationen

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik B

Technique B

---

**LV-Nummer**

**Kürzel**

**Arbeitsaufwand**

3 CP, davon 2 SWS als Seminar

**Fachsemester**

3. - 7. (empfohlen)

**Veranstaltungsformen**

Seminar

**Häufigkeit**

jedes Semester

**Sprache(n)**

Deutsch, Englisch

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen spezifische Abläufe für eine bestimmte Technik und sind in der Lage, diese Übungen anzuwenden. Sie kennen die wichtigsten Workflow Prozesse und verfügen über ein Basiswissen im Bereich der verwendeten Technik.

Sie können ihre technischen Umsetzungen gegenüber Technik-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in wechselnde Techniken, z.B. von Gastdozenten, die Spezialwissen aus unterschiedlichen technischen Bereichen vermitteln können.

Die konkreten Inhalte werden jeweils zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn im aktuellen Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Digitale Fotografie

Technique Digital Photography

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Lothar Bertrams

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erarbeiten sich ein technisches und bildsprachlich-kompositorisches Repertoire und können diese reflektieren sowie in einen Kontext setzen. Sie sind in der Lage, technische und gestalterische Positionen zu vertreten und eigenverantwortlich zu planen und zu realisieren sowie den Entstehungsprozess zu dokumentieren.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Kompetenzen zur digitalen Fotografie
- Kompetenzen in Aufnahmetechniken der digitalen Still- und Bewegtbildfotografie
- Kompetenzen in Softwaretools zur Verbesserung der Bilder

Die Absolventinnen und Absolventen sind befähigt, ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen. Sie können ihre eigenen Fähigkeiten auf dem Gebiet der digitalen Fotografie einschätzen und Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten autonom reflektieren. Sie erkennen die Rahmenbedingungen ihres fotografischen Handelns situationsadäquat und entscheiden kostenbewusst.

## Themen/Inhalte der LV

Wechselnde Angebote (jeweils veröffentlicht im aktuellen Vorlesungsverzeichnis) beinhalten folgende - Helligkeits- und Kontraststeuerung, Weissabgleich, Bildrauschen etc.

- Analyse und Erfassen von Aufnahmesituationen mit komplex zu gestaltenden Lichtverhältnissen
- Experimentieren und Arrangieren von Aufnahmesituationen

## Literatur

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Interactive A

Technique Interactive A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl.-Des. David Bascom

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande, Inhalt, Aufbau und Gestaltung interaktiver Formate zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- das technische Wissen über aktuelle Entwicklungsplattformen und -Umgebungen,
- die Fähigkeiten, einfache interaktive Anwendungen selbstständig zu realisieren und Online bereit zu stellen,
- das Verständnis, wie Interaktive Applikationen in Ihrer Umsetzung einzuordnen sind und welche technischen Plattformen zur Umsetzung in Frage kommen.

## Themen/Inhalte der LV

- Technische Basiskenntnisse im Bereich aktueller Web-, Interaktions- und Präsentationstechnologien
- Werkzeuge zur Erstellung von Prototypen interaktiver Anwendungen
- Technische Basiskenntnisse zur Entwicklung von webbasierten und nativen Applikationen
- Grundverständnis der Distributionsmöglichkeiten von interaktiven Anwendungen
- Basiswissen Netzwerktechnologie und Übertragungsprotokolle, Begriffsklärungen, Server/Client Prinzipien, Unterschied Frontend/Backend-Applikationen. Sicherheitsaspekte.
- Herausforderung in der Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von medien- und deviceübergreifendem Content. Aktuelle technische Grenzen und zukünftige Möglichkeiten.
- Erfolgsfaktoren für die Sichtbarkeit und Platzierung der Online-Inhalte aus Sicht von Usern und Suchmaschinen
- Überblick in aktuelle Front- und Backendframeworks

## Literatur

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

## Medienformen

Digitale Medien

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Interactive C

Technique Interactive C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Jannis Borgers

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande, Inhalt, Aufbau und Gestaltung interaktiver Formate zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Tiefgehendes Wissen über aktuelle Entwicklungsplattformen und -Umgebungen,
- Umfassende Kenntnisse im Bereich aktueller Web-, Interaktions- und Präsentationstechnologien,
- die Fähigkeiten, für komplexere interaktive Anwendungen und Präsentationen eine geeignete Entwicklungsumgebung mit passenden Komponenten zu wählen und selbstständig zu realisieren,
- Wissen über Prozesse und Workflows bei der Entwicklung umfangreicher interaktiver Applikationen und Verständnis der Aufgabenverteilung im Team,
- Erweiterung des persönlichen Gestaltungshorizontes als Designer durch Code.

## Themen/Inhalte der LV

- Aktiver Rollenwechsel zwischen Designer und Coder. Potentialerkennung und Spielraumerweiterung durch interdisziplinäres Denken.
- Möglichkeiten als Designer, Code zur Inspiration, Gestaltung und Realisation von interaktiven Anwendungen einzusetzen.
- Planung und Wahl der geeigneten Software-Applikationen, -Komponenten und Frameworks, um eine Idee technisch möglichst effizient umzusetzen.
- Tiefgehende Einblicke in aktuelle Software zur visuellen/textuellen Manipulation von Video, Grafik- und Datenströmen in Echtzeit.
- Zufall als Gestaltungsmittel bei der Visualisierung von Ideen. Chancen und Möglichkeiten, generative Algorithmen als Inspirationsquelle einzusetzen.
- Erfahrungen bei der Bewertung der Ergebnisse unter technischen sowie gestalterischen und kommunikativen Gesichtspunkten.

## Literatur

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

## Medienformen

Digitale Medien

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Sound A  
Technique Sound A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Frank Nachtigall

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die grundlegenden Fähigkeiten zur Sound Gestaltung und über die Möglichkeit des eigenständigen audiovisuellen Ausdrucks,
  - Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Ton und Bild,
  - die Kompetenz zum audiovisuellen Storytelling,
  - das Wissen, Workflows der digitalen Sound Bearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen,
- ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundtechniken des Sound Designs sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- Audio und MIDI, digitale Klangerzeugung
- Audibearbeitung, Schnitttechniken
- Raum und Klang

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Sound B  
Technique Sound B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Frank Nachtigall

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- die grundlegenden Fähigkeiten zur Sound Gestaltung und über die Möglichkeit des eigenständigen audiovisuellen Ausdrucks,
  - Kenntnis der rhythmischen und dramaturgischen Gestaltungsmethoden von Ton und Bild,
  - die Kompetenz zum audiovisuellen Storytelling,
  - das Wissen, Workflows der digitalen Sound Bearbeitung zu verstehen und nachzuvollziehen,
- ... für die Umsetzung eigener Motion Design Projekte.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundtechniken des Sound Designs sowie der entsprechenden branchenüblichen Tools mittels Übungen zu:

- Audio und MIDI, digitale Klangerzeugung
- Audibearbeitung, Schnitttechniken
- Raum und Klang

## Literatur

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

## Medienformen

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Typedesign

Technique Type Design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

N.N.

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden erwerben Kenntnisse und praktische Erfahrung zur Realisation digitaler Schriften und sind in der Lage, diese für die Erstellung eigener Schriftfonts anzuwenden.

Sie kennen das Unicode-System, die Möglichkeiten verschiedener Software-Tools, können Schriften stilistisch einordnen und haben ein Bewusstsein für Qualitätsaspekte in der Schriftgestaltung und in der technischen Umsetzung.

Sie sind vertraut mit den spezifischen Abläufen im Typedesign und beherrschen die Software zur digitalen Umsetzung von Schriftentwürfen.

Sie können ihre technischen Umsetzungen gegenüber Typedesign-Fachleuten und in interdisziplinären Teams argumentativ vertreten und mit ihnen weiterentwickeln.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Software (z.B. FontLab) zur Erstellung von digitalen Satzschriften. Vermittelt werden theoretische und praktische Kenntnisse zur Gestaltung von eigenen Schriftdateien – von der Grundeinrichtung bis zum Einbau komplexerer Features.

- Software-Schulung zur Realisation digitaler Satzschriften
- Unicode-System
- Kriterien für formale und technische Qualität von Satzschriften
- Formentwicklung und Spacing
- Kontrollverfahren und Testreihen

## Literatur

- Aktuelle Handbücher zur Typedesign-Software
- Karen Cheng: Designing Type – Anatomie der Buchstaben. Basiswissen für Schriftgestalter 2013.
- Sofie Beier: Reading letters – designing for legibility, 2012.
- Johannes Bergerhausen / Siri Poarangan: decodeunicode – die Schriftzeichen der Welt, 2011
- Ralf de Jong / Friedrich Forssmann: Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 2004.
- Weitere Literaturangaben und Linklisten fachspezifischer Online-Angebote zum Thema Schriftentwicklung und zu Katalogen professioneller Schriftanbieter werden jeweils auf aktuellem Stand zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

## Medienformen

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Text / Plakatentwurf

Creative Media Copy / Poster design

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl. Des. Taner Ercan

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Mit der Teilnahme an einem Darstellungskurs lernen die Studierenden das betreffende Medium näher kennen und gezielt mit ihm umzugehen. Als Ergebnis ist eine medienspezifische Ideenentwicklung und deren Umsetzung unter Anwendung der erlernten Techniken zu erwarten.

- Studierende besitzen die Fähigkeit, Ansätze und Methoden im Bereich Plakatentwurf zu entwickeln.
- Nach der Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Plakatentwurfs haben sie breite und integrierte Kenntnisse im Poster-Design.
- Im Rahmen des Kurses erwerben Studierende die Fähigkeit, Text gezielt anzuwenden.
- Die Studierenden können ihre Arbeiten überzeugend präsentieren und argumentativ verteidigen.

## Themen/Inhalte der LV

Einführung in die Grundkenntnisse der Text-Disziplinen Headline und Copy sowie der visuellen Gestaltung von Plakaten mittels Übungen zu:

- Konzeption
- Recherche
- Einsatz von Text und Bild
- Longcopy
- Claims
- Slogans bzw. Motto

## Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben. z.B. ADC Jahrbücher, Text Sells, Corporate Language, Lürzers Archiv

## Medienformen

Präsentationen, Fallbeispiele

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen A  
Drawing A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

- Erlernen grundlegender Techniken der Darstellung, vor allem der Zeichnung und der farbigen Darstellung.
- Grundsätzliche Auseinandersetzung mit Typografie.
- Einführung in die figürliche Darstellung in der professionellen Illustration.
- Hinführung zur Kommunikation mittels Bild-Text-Kombinationen.
- Argumentationssicherheit bei der Präsentation von eigenen Arbeiten.
- Richtige Auswahl des Mediums und der Darstellungstechnik für bestimmte Aufgabenstellungen aus der Praxis..
- Einblick in entwurfsrelevante Zusammenhänge.
- Kritischer Umgang mit Aufgabenstellungen. Erkennen des sozialen Zusammenhangs und eventuelle Kritik an bestimmten Aufgabenstellungen der werblichen Kommunikation. Kritischer Umgang mit Medien.

## Themen/Inhalte der LV

- Figur und Anatomie
- Einführung in das Zeichnen der menschlichen Figur:
- Proportionen, Skelett, anatomische Details, die Figur in Bewegung

## Literatur

- Gottfried Bammes: Die Gestalt des Menschen. Ravensburg 1991.
- Joseph Sheppard: Realistic Figure Drawing. Cincinnati, OH 1998.
- Louise Gordon: Figuren Zeichnen. Portrait und Anatomie des Menschen. Augsburg 1999.
- G. Bammes: Menschen Zeichnen. Ravensburg 1999.

## Medienformen

Handzeichnung

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

## Anmerkungen/Hinweise

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen B

Drawing B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Umsetzung von komplexen wissenschaftlichen Inhalten in eine visuelle Form. Selbstständige Entscheidungsfindung über die Anwendung bestimmter technischer Hilfsmittel zur Lösung von kommunikativen Problemen

- Erlernen grundlegender Techniken der Darstellung, vor allem der Zeichnung und der farbigen Darstellung.
- Grundsätzliche Auseinandersetzung mit Typografie
- Hinführung zur Kommunikation mittels Bild-Text-Kombinationen.
- Argumentationssicherheit bei der Präsentation von eigenen Arbeiten.
- Richtige Auswahl des Mediums und der Darstellungstechnik für bestimmte Aufgabenstellungen aus der Praxis.
- Einblick in entwurfsrelevante Zusammenhänge.
- Kritischer Umgang mit Aufgabenstellungen. Erkennen des sozialen Zusammenhangs und eventuelle Kritik an bestimmten Aufgabenstellungen der werblichen Kommunikation. Kritischer Umgang mit Medien.

## Themen/Inhalte der LV

Tierzeichnen

- Einführung in die Geschichte der Tierzeichnung
- Anatomisch richtiges Zeichnen von Tieren vor der Natur. Umsetzung von Tierzeichnungen in Farbe.
- Kenntnis des inneren Baus verschiedener Tierarten.
- Anatomie von Säugetieren und Vögeln
- Skizzieren vor der Natur
- Fell- und Federstrukturen

## Literatur

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

z.B.

- G. Bammes: Die grosse Tieranatomie. Ravensburger 1991.
- G. Bammes: Die Gestalt des Tieres. Ravensburger 1986 (Es wird verwendet die "große" und die "kleine" Ausgabe dieses Lehrbuches).

## Medienformen

Handzeichnung; Aquarell

## Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Zeichnen C

Drawing C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Boris Röhl

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Selbstständige Entscheidungsfindung über die Wahl bestimmter visueller Darstellungsmittel. Schulung des kritischen Bewusstseins über den Einsatz moderner digitaler Techniken und Entwicklung einer Kritikfähigkeit und Unterscheidungskompetenz zwischen einer rein »konsumierenden« Anwendung der Computertechnik und einem »intelligenten« Umgang mit den neuen Medien.

- Erlernen grundlegender Techniken der Darstellung, vor allem der Zeichnung und der farbigen Darstellung.
- Grundsätzliche Auseinandersetzung mit Typografie
- Hinführung zur Kommunikation mittels Bild-Text-Kombinationen.
- Argumentationssicherheit bei der Präsentation von eigenen Arbeiten.
- Richtige Auswahl des Mediums und der Darstellungstechnik für bestimmte Aufgabenstellungen aus der Praxis.
- Einblick in entwurfsrelevante Zusammenhänge.
- Kritischer Umgang mit Aufgabenstellungen. Erkennen des sozialen Zusammenhangs und eventuelle Kritik an bestimmten Aufgabenstellungen der werblichen Kommunikation. Kritischer Umgang mit Medien.

## Themen/Inhalte der LV

Urban Sketching and Visual Storytelling

- Erlernen des schnellen Skizzierens von verschiedenen Objekten.
- Verschiedene Formen der Skizze.
- Skizzieren von Handlungsabläufen,
- Darstellung einer »filmischen Handlung« im Storyboard.
- Übertragung von Skizzen in eine präsentationsreife Form für das Kundengespräch.
- Anlegen von Materialsammlungen und Skizzenbüchern.
- Nachträgliches Kolorieren von Skizzen.

## Literatur

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

S. Koch: Urban Sketchbook. Jüli-Verlag 2017. \* G. Krisztian, N. Schlempp-Ülker: Ideen visualisieren. Verlag Hermann Schmidt 2004. \* F. Scheinberger: Die Skizze. Verlag Hermann Schmidt 2010.

## Medienformen

Handzeichnung bzw. Skizzen am Dashboard

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Technik Interactive B

Technique Interactive B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminar	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminar	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dipl.-Des. David Bascom

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden kennen die unterschiedlichen Entwicklungsphasen interaktiver Anwendungen und können diese selbstständig ausführen. Im Arbeitsprozess kennen sie die Schnittstellen mit den anderen Gewerken und sind in der Lage, auf fachlicher wie persönlicher Ebene angemessen miteinander zu kommunizieren. Sie sind imstande, Inhalt, Aufbau und Gestaltung interaktiver Formate zu formulieren und umzusetzen.

Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über:

- Tiefgehendes Wissen über aktuelle Entwicklungsplattformen und -Umgebungen,
- Umfassende Kenntnisse im Bereich aktueller Web-, Interaktions- und Präsentationstechnologien,
- die Fähigkeiten, für komplexere interaktive Anwendungen und Präsentationen eine geeignete Entwicklungsumgebung mit passenden Komponenten zu wählen und selbstständig zu realisieren,
- Wissen über Prozesse und Workflows bei der Entwicklung umfangreicher interaktiver Applikationen und Verständnis der Aufgabenverteilung im Team,
- Erweiterung des persönlichen Gestaltungshorizontes als Designer durch Code.

## Themen/Inhalte der LV

- Aktiver Rollenwechsel zwischen Designer und Coder. Potentialerkennung und Spielraumerweiterung durch interdisziplinäres Denken.
- Möglichkeiten als Designer, Code zur Inspiration, Gestaltung und Realisation von interaktiven Anwendungen einzusetzen.
- Planung und Wahl der geeigneten Software-Applikationen, -Komponenten und Frameworks, um eine Idee technisch möglichst effizient umzusetzen.
- Tiefgehende Einblicke in aktuelle Software zur visuellen/textuellen Manipulation von Video, Grafik- und Datenströmen in Echtzeit.
- Zufall als Gestaltungsmittel bei der Visualisierung von Ideen. Chancen und Möglichkeiten, generative Algorithmen als Inspirationsquelle einzusetzen.
- Erfahrungen bei der Bewertung der Ergebnisse unter technischen sowie gestalterischen und kommunikativen Gesichtspunkten.

## Literatur

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

## Medienformen

Digitale Medien

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Modul

## Wahlpflichtangebot Theorie 3-8

---

<b>Modulnummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Modulverbindlichkeit</b> Wahlpflicht	<b>Modulverwendbarkeit</b>
<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS	<b>Dauer</b> 1 Semester	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch oder Englisch; Deutsch
<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)	<b>Prüfungsart</b> Modulprüfung	<b>Leistungsart</b> Prüfungsleistung	<b>Modulbenotung</b> Benotet (differenziert)

### Hinweise für Curriculum

### Modulverantwortliche(r)

### formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen

Fach- und Methodenkompetenzen (Wissen und Verstehen sowie Anwendung und Erzeugung von Wissen)

Fachunabhängige Kompetenzen (Kommunikation und Kooperation)

Fachunabhängige Kompetenzen werden integriert erworben.

### Prüfungsform

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

### Gewichtungsfaktor für Gesamtnote

### Gesamtworkload des Moduls Arbeitsaufwand = Zeitstunden (h)

90 Stunden

### Anteil Präsenzzeit in Zeitstunden (h)

30 Stunden

### Anteil Selbststudium inklusive Prüfungsvorbereitung in Zeitstunden (h)

60 Stunden

### Anmerkungen/Hinweise

### Zugehörige Lehrveranstaltungen

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bezugswissenschaften A  
Related Sciences A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erklärung von Kommunikationsprozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren. Als besonderen Fall von gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Kommunikation untersuchen die Studierenden vor allem die Werbung. Insbesondere studieren sie, welche Wirkung auf welche Weise von werblichen Maßnahmen ausgehen kann.

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erhebung von Daten zu gesellschaftlichen Prozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle von Trends, Zielgruppen oder sozialen Schichten und Milieus zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Kommunikations- und Werbepsychologie« oder »Empirische Sozialforschung«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

- Kommunikation als zentraler Bestandteil des (wirtschaftlichen) Miteinanders
- Kommunikationsmodelle
- Werbung als Fall von Kommunikation
  
- Werbliche Ansätze und Werbewirkung
- Teamarbeit zu Werbewirkung bei unterschiedlichen Zielgruppen

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

- Was ist empirische Sozialforschung?
- Methoden der Datenerhebung
- Statistik und Datenanalyse
- Soziale Schichten oder Milieus
- Was ist eine Zielgruppe?
- Was ist ein Trend?

**Literatur**

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

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bezugswissenschaften B  
Related Sciences B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erklärung von Kommunikationsprozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren. Als besonderen Fall von gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Kommunikation untersuchen die Studierenden vor allem die Werbung. Insbesondere studieren sie, welche Wirkung auf welche Weise von werblichen Maßnahmen ausgehen kann.

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erhebung von Daten zu gesellschaftlichen Prozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle von Trends, Zielgruppen oder sozialen Schichten und Milieus zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Kommunikations- und Werbepsychologie« oder »Empirische Sozialforschung«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

- Kommunikation als zentraler Bestandteil des (wirtschaftlichen) Miteinanders
- Kommunikationsmodelle
- Werbung als Fall von Kommunikation
  
- Werbliche Ansätze und Werbewirkung
- Teamarbeit zu Werbewirkung bei unterschiedlichen Zielgruppen

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

- Was ist empirische Sozialforschung?
- Methoden der Datenerhebung
- Statistik und Datenanalyse
- Soziale Schichten oder Milieus
- Was ist eine Zielgruppe?
- Was ist ein Trend?

**Literatur**

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

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bezugswissenschaften C  
Related Sciences C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erklärung von Kommunikationsprozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren. Als besonderen Fall von gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Kommunikation untersuchen die Studierenden vor allem die Werbung. Insbesondere studieren sie, welche Wirkung auf welche Weise von werblichen Maßnahmen ausgehen kann.

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erhebung von Daten zu gesellschaftlichen Prozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle von Trends, Zielgruppen oder sozialen Schichten und Milieus zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Kommunikations- und Werbepsychologie« oder »Empirische Sozialforschung«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

- Kommunikation als zentraler Bestandteil des (wirtschaftlichen) Miteinanders
- Kommunikationsmodelle
- Werbung als Fall von Kommunikation
  
- Werbliche Ansätze und Werbewirkung
- Teamarbeit zu Werbewirkung bei unterschiedlichen Zielgruppen

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

- Was ist empirische Sozialforschung?
- Methoden der Datenerhebung
- Statistik und Datenanalyse
- Soziale Schichten oder Milieus
- Was ist eine Zielgruppe?
- Was ist ein Trend?

**Literatur**

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

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Bezugswissenschaften D  
Related Sciences D

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erklärung von Kommunikationsprozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren. Als besonderen Fall von gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Kommunikation untersuchen die Studierenden vor allem die Werbung. Insbesondere studieren sie, welche Wirkung auf welche Weise von werblichen Maßnahmen ausgehen kann.

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

Die Studierenden lernen die wesentlichen theoretischen Modelle zur Erhebung von Daten zu gesellschaftlichen Prozessen kennen. Sie erwerben die Kompetenz, die Modelle von Trends, Zielgruppen oder sozialen Schichten und Milieus zu verstehen, auf verschiedene reale Kommunikationssituationen zu übertragen und diese mit Hilfe des theoretischen Bezugsrahmens zu analysieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Kommunikations- und Werbepsychologie« oder »Empirische Sozialforschung«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

#### Beispiel »Kommunikations- und Werbepsychologie«

- Kommunikation als zentraler Bestandteil des (wirtschaftlichen) Miteinanders
- Kommunikationsmodelle
- Werbung als Fall von Kommunikation
  
- Werbliche Ansätze und Werbewirkung
- Teamarbeit zu Werbewirkung bei unterschiedlichen Zielgruppen

#### Beispiel »Empirische Sozialforschung«

- Was ist empirische Sozialforschung?
- Methoden der Datenerhebung
- Statistik und Datenanalyse
- Soziale Schichten oder Milieus
- Was ist eine Zielgruppe?
- Was ist ein Trend?

**Literatur**

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

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Conception A  
Creative Conception A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden können moderne und zeitgenössische Beispiele der Wirtschafts- und Gesellschaftskommunikation professionell analysieren und unter Berücksichtigung aktueller künstlerisch-gestalterischer sowie wissenschaftlicher Forschungsbezüge innerhalb der beruflichen Standards des Designfelds einordnen.

Sie kennen die wesentlichen Typen von Kreativitäts- und Konzeptionstechniken und können diese eigenständig zur Lösung gegebener Aufgabestellungen anwenden. Die Studierenden verfügen über die Kompetenz erfolgreiche, das heißt: überzeugende, gelungene kreative Ideen oder Konzepte sowie Kampagnen und andere Maßnahmen des Kommunikationsdesigns zu entwickeln und ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

### Themen/Inhalte der LV

Analyse und kritische Einordnung von Beispielen aus der modernen Wirtschafts- und Gesellschaftskommunikation. Vermittlung und Erprobung von kreativen Methoden und konzeptionellen Werkzeugen in Prozessen der kreativen Ideenentwicklung sowie konzeptionellen Formulierung für künstlerische, kulturelle, wirtschaftliche, gesellschaftsrelevante Unternehmens- und Kommunikationsvorhaben, inkl. Maßnahmenplanung und Präsentation.

Welchen Gesetzen folgt Kreativität? Wie kann sie methodisch angewendet werden? Welche Voraussetzungen sind förderlich und welche hinderlich? Hier geht es um verbale und visuelle Entwicklung, Formulierung und Präsentation von kreativen Konzepten und Konzeptionen auf Basis praxisrelevanter crossmedialer Aufgabenstellungen (z.B. Entwicklung neuer Markenkonzepte, Unternehmenskonzepte, Produkte, Kampagnen, Events, Ausstellungen u.v.a.).

### Literatur

- Arden, Paul: Egal, was Du denkst, denk das Gegenteil (2011);
- Brodbeck, Karl-Heinz: Entscheidung zur Kreativität (4. Auflage 2010);
- Fries, Christian, Rainer Witt: Aufs Ganze: Mediengestaltung im Zeitalter der Unaufmerksamkeit (2007);
- Gaede, Werner: Vom Wort zum Bild (1992);
- Gaede, Werner: Abweichen von der Norm (2002);
- Klell, Christine, Mario Pricken: Kribbeln im Kopf (2010);
- Langwost, Ralf: How to catch the big idea (2004);
- Pricken, Mario: Clou – Strategisches Ideenmanagement in Marketing, Werbung, Medizin und Design (2009);
- Schlicksupp, Helmut: Innovation, Kreativität und Ideenfindung (2004);
- Wolff, Bernhard: Titel bitte selber ausdenken: 157,5 erfolgreiche Ideenbeschleuniger (2016);
- ferner: ergänzende Skripte und aktuelle Reader zur Lehrveranstaltung

### Medienformen

Fachliteratur, Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Creative Conception B

Creative Conception B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

### Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Die Studierenden können moderne und zeitgenössische Beispiele der Wirtschafts- und Gesellschaftskommunikation professionell analysieren und unter Berücksichtigung aktueller künstlerisch-gestalterischer sowie wissenschaftlicher Forschungsbezüge innerhalb der beruflichen Standards des Designfelds einordnen.

Sie kennen die wesentlichen Typen von Kreativitäts- und Konzeptionstechniken und können diese eigenständig zur Lösung gegebener Aufgabestellungen anwenden. Die Studierenden verfügen über die Kompetenz erfolgreiche, das heißt: überzeugende, gelungene kreative Ideen oder Konzepte sowie Kampagnen und andere Maßnahmen des Kommunikationsdesigns zu entwickeln und ihr eigenes berufliches Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen zu begründen und kritisch zu reflektieren.

### Themen/Inhalte der LV

Analyse und kritische Einordnung von Beispielen aus der modernen Wirtschafts- und Gesellschaftskommunikation. Vermittlung und Erprobung von kreativen Methoden und konzeptionellen Werkzeugen in Prozessen der kreativen Ideenentwicklung sowie konzeptionellen Formulierung für künstlerische, kulturelle, wirtschaftliche, gesellschaftsrelevante Unternehmens- und Kommunikationsvorhaben, inkl. Maßnahmenplanung und Präsentation.

Welchen Gesetzen folgt Kreativität? Wie kann sie methodisch angewendet werden? Welche Voraussetzungen sind förderlich und welche hinderlich? Hier geht es um verbale und visuelle Entwicklung, Formulierung und Präsentation von kreativen Konzepten und Konzeptionen auf Basis praxisrelevanter crossmedialer Aufgabenstellungen (z.B. Entwicklung neuer Markenkonzepte, Unternehmenskonzepte, Produkte, Kampagnen, Events, Ausstellungen u.v.a.).

### Literatur

- Arden, Paul: Egal, was Du denkst, denk das Gegenteil (2011);
- Brodbeck, Karl-Heinz: Entscheidung zur Kreativität (4. Auflage 2010);
- Fries, Christian, Rainer Witt: Aufs Ganze: Mediengestaltung im Zeitalter der Unaufmerksamkeit (2007);
- Gaede, Werner: Vom Wort zum Bild (1992);
- Gaede, Werner: Abweichen von der Norm (2002);
- Klell, Christine, Mario Pricken: Kribbeln im Kopf (2010);
- Langwost, Ralf: How to catch the big idea (2004);
- Pricken, Mario: Clou – Strategisches Ideenmanagement in Marketing, Werbung, Medizin und Design (2009);
- Schlicksupp, Helmut: Innovation, Kreativität und Ideenfindung (2004);
- Wolff, Bernhard: Titel bitte selber ausdenken: 157,5 erfolgreiche Ideenbeschleuniger (2016);
- ferner: ergänzende Skripte und aktuelle Reader zur Lehrveranstaltung

### Medienformen

Fachliteratur, Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designwissenschaft A  
Science of Design A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik und Ethik von moderner Gestaltung vertraut. Sie kennen wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder unserer Gegenwart – wie z.B. die Hochschätzung des Handwerklichen, die Frage der Nachhaltigkeit oder des Moralkonsums. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren und das Gelernte zu den aktuellen Verhältnissen in ihrer eigenen Gegenwart in Beziehung setzen. Sie sammeln, bewerten und interpretieren Informationen aus der jüngeren oder Zeitgeschichte und leiten daraus fundierte Urteile über den aktuellen Stand ihres Fachs ab.

## Themen/Inhalte der LV

### Zentrale Oppositionen der Designdiskurse

- Händisch – maschinell erzeugt
- Kitschig – sachlich
- Substanz – Verpackung
- Serie – Einzelstück
- Gut – schlecht
- Historistisch – modern
- Markenprodukt – Plagiat
- Echt – unecht
- Mechanisch – elektrisch

### Kernkonzepte der aktuellen Designdiskurse

- Handwerk versus industrielle Fertigung
- Ästhetik: Schmuck, Ornament-sachliche Gestaltung, Schönheit des Materials
- Funktion, instrumentale Funktion (manifest; latent)
- Bedeutung, sozialer Sinn, symbolische Bedeutung (Lifestyle, Prestige, Status)
- Fülle: Wohlstand, Überfluss, Verschwendung, Vergeudung, Fest, Luxus
- Konsumkritik, -verzicht, Ding-Diät, Askese
- Ökologische Verantwortung (Cradle-to-cradle), Moralkonsum
- Manufaktur und Handarbeit
- Geplante Obsoleszenz (Manufactum als Anti-Obsoleszenz)
- Was braucht der Mensch? Die Frage der Bedürfnisse
- Das Zürcher Modell der sozialen Motivation nach Norbert Bischof

## **Literatur**

- Bernhard Bürdek, Design Geschichte – Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2005
- Michael Erlhoff, Theorie des Designs. München 2012
- Markus Frenzl, Was heißt hier Designkultur?
- Mateo Kries, Total Design. Die Inflation moderner Gestaltung. Berlin 2010
- Melanie Kurz: Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten. Paderborn, 2015
- Claudia Mareis, Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2014
- Yana Miller (Hg.): Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsveld der Kulturwissenschaft. München 2013
- Beat Schneider, Design - Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel, Boston und Berlin 2009
- Gert Selle, Design im Alltag - Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/Main 2007
- Robert und Edward Skidelsky, Wie viel ist genug? Vom Wachstumswahn zu einer Ökonomie des guten Lebens
- Wolfgang Ullrich: Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt/Main 2006

## **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designwissenschaft B

Science of Design B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik und Ethik von moderner Gestaltung vertraut. Sie kennen wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder unserer Gegenwart – wie z.B. die Hochschätzung des Handwerklichen, die Frage der Nachhaltigkeit oder des Moralkonsums. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren und das Gelernte zu den aktuellen Verhältnissen in ihrer eigenen Gegenwart in Beziehung setzen. Sie sammeln, bewerten und interpretieren Informationen aus der jüngeren oder Zeitgeschichte und leiten daraus fundierte Urteile über den aktuellen Stand ihres Fachs ab.

## Themen/Inhalte der LV

### Zentrale Oppositionen der Designdiskurse

- Händisch – maschinell erzeugt
- Kitschig – sachlich
- Substanz – Verpackung
- Serie – Einzelstück
- Gut – schlecht
- Historistisch – modern
- Markenprodukt – Plagiat
- Echt – unecht
- Mechanisch – elektrisch

### Kernkonzepte der aktuellen Designdiskurse

- Handwerk versus industrielle Fertigung
- Ästhetik: Schmuck, Ornament-sachliche Gestaltung, Schönheit des Materials
- Funktion, instrumentale Funktion (manifest; latent)
- Bedeutung, sozialer Sinn, symbolische Bedeutung (Lifestyle, Prestige, Status)
- Fülle: Wohlstand, Überfluss, Verschwendung, Vergeudung, Fest, Luxus
- Konsumkritik, -verzicht, Ding-Diät, Askese
- Ökologische Verantwortung (Cradle-to-cradle), Moralkonsum
- Manufaktur und Handarbeit
- Geplante Obsoleszenz (Manufactum als Anti-Obsoleszenz)
- Was braucht der Mensch? Die Frage der Bedürfnisse
- Das Zürcher Modell der sozialen Motivation nach Norbert Bischof

## **Literatur**

- Bernhard Bürdek, Design Geschichte – Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2005
- Michael Erlhoff, Theorie des Designs. München 2012
- Markus Frenzl, Was heißt hier Designkultur?
- Mateo Kries, Total Design. Die Inflation moderner Gestaltung. Berlin 2010
- Melanie Kurz: Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten. Paderborn, 2015
- Claudia Mareis, Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2014
- Yana Miller (Hg.): Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfssfeld der Kulturwissenschaft. München 2013
- Beat Schneider, Design - Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel, Boston und Berlin 2009
- Gert Selle, Design im Alltag - Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/Main 2007
- Robert und Edward Skidelsky, Wie viel ist genug? Vom Wachstumswahn zu einer Ökonomie des guten Lebens
- Wolfgang Ullrich: Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt/Main 2006

## **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Designwissenschaft C

Science of Design C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik und Ethik von moderner Gestaltung vertraut. Sie kennen wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder unserer Gegenwart – wie z.B. die Hochschätzung des Handwerklichen, die Frage der Nachhaltigkeit oder des Moralkonsums. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren und das Gelernte zu den aktuellen Verhältnissen in ihrer eigenen Gegenwart in Beziehung setzen. Sie sammeln, bewerten und interpretieren Informationen aus der jüngeren oder Zeitgeschichte und leiten daraus fundierte Urteile über den aktuellen Stand ihres Fachs ab.

## Themen/Inhalte der LV

### Zentrale Oppositionen der Designdiskurse

- Händisch – maschinell erzeugt
- Kitschig – sachlich
- Substanz – Verpackung
- Serie – Einzelstück
- Gut – schlecht
- Historistisch – modern
- Markenprodukt – Plagiat
- Echt – unecht
- Mechanisch – elektrisch

### Kernkonzepte der aktuellen Designdiskurse

- Handwerk versus industrielle Fertigung
- Ästhetik: Schmuck, Ornament-sachliche Gestaltung, Schönheit des Materials
- Funktion, instrumentale Funktion (manifest; latent)
- Bedeutung, sozialer Sinn, symbolische Bedeutung (Lifestyle, Prestige, Status)
- Fülle: Wohlstand, Überfluss, Verschwendung, Vergeudung, Fest, Luxus
- Konsumkritik, -verzicht, Ding-Diät, Askese
- Ökologische Verantwortung (Cradle-to-cradle), Moralkonsum
- Manufaktur und Handarbeit
- Geplante Obsoleszenz (Manufactum als Anti-Obsoleszenz)
- Was braucht der Mensch? Die Frage der Bedürfnisse
- Das Zürcher Modell der sozialen Motivation nach Norbert Bischof

## **Literatur**

- Bernhard Bürdek, Design Geschichte – Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2005
- Michael Erlhoff, Theorie des Designs. München 2012
- Markus Frenzl, Was heißt hier Designkultur?
- Mateo Kries, Total Design. Die Inflation moderner Gestaltung. Berlin 2010
- Melanie Kurz: Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten. Paderborn, 2015
- Claudia Mareis, Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2014
- Yana Miller (Hg.): Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsveld der Kulturwissenschaft. München 2013
- Beat Schneider, Design - Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel, Boston und Berlin 2009
- Gert Selle, Design im Alltag - Vom Thonetstuhl zum Mikrochip, Frankfurt/Main 2007
- Robert und Edward Skidelsky, Wie viel ist genug? Vom Wachstumswahn zu einer Ökonomie des guten Lebens
- Wolfgang Ullrich: Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt/Main 2006

## **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Gründungskompetenz

How to start up

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Gregor Krisztian

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Der Kommunikationsdesigner ist Berater, Dienstleister, Kreativer und Unternehmer in einem. Kennenlernen aller relevanten Aspekte der Selbstständigkeit: von der Unternehmensform über betriebswirtschaftliche Basics bis hin zu professionellen Verhandlungen im Umgang mit Kunden, Produktionspartnern und allen im Prozess Involvierten.

Die Lehrveranstaltung vermittelt Einblicke in Modelle und Möglichkeiten der selbstständigen Unternehmensführung. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, mit dem relevanten Instrumentarium selbstständig zu arbeiten und ihr unternehmerisches Knowhow branchenspezifisch wie auch branchenübergreifend zu nutzen.

Grundlegende Kompetenzen werden aufgebaut, dabei alle Aspekte kritisch hinterfragt, um Spielräume im Rahmen der Gegebenheiten auszuloten und zu reflektieren. Dabei werden analytisches, psychologisches und strategisches Denk- und Urteilsvermögen gefördert und das Entwickeln von spezifischen Auftrags- und Abwicklungsmodellen thematisiert.

Die Lehrveranstaltung fördert

- die kritische Selbstanalyse
- die Eigenorganisation
- die Moderationsfähigkeit
- Sensibilisierung für Teamarbeit und Interaktion
- die psychologische Analyse
- das Verständnis von Verhandlungsstrategien
- das Selbstbewusstsein
- das Verständnis von professioneller Gesprächsführung und Konfliktbehandlung
- die kritische Reflektion im Teamplay
- und sensibilisiert für das Thema Empathie

## **Themen/Inhalte der LV**

- Wirtschaftlicher Vergleich von Selbstständigkeit und Angestelltendasein
- Hinterfragen persönlicher Entscheidungskriterien
- Kennenlernen von Unternehmensformen
- Urheberrechtliches Aspekte
- Selbstständigkeit und Fiskus
- Angebotswesen und vertragliche Konsequenzen
- Tarifvertragliche Grundlagen (AGD, BDG, BFF)
- Handhabung korrekter Vereinbarungen (Protokolle, Angebote, Verträge, Lizenzen)
- Kalkulationsübungen im Team
- Präsentationsvorbereitung, -dramaturgie und -durchführung
- Moderation, Vortrag und Einwandbehandlung
- Akquisemöglichkeiten
- Umgang mit Kunden und Produktionspartnern

## **Literatur**

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

## **Medienformen**

## **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

## **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kommunikations- und Medienwissenschaft A  
Communication and Sciences of Media A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Theorie Kommunikations- und Medienwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Medien- und Kommunikationsprozessen in der Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. die Rolle des Standbilds oder von Musik im Film oder die Mechanismen des öffentlichen Skandals in der Mediengesellschaft. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Medienbegriffe
- Mediengeschichte
- Öffentlichkeit, Öffentlichkeiten und Diskurse
- Kulturwissenschaftliche und kulturgeschichtliche Perspektiven
- Ökonomie der Aufmerksamkeit
- Fragen der moralischen Beurteilung von medialen oder kommunikativen Inhalten

## Literatur

- Aleida Assmann, Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen. Berlin 2006
- Steffen Burkhardt: Medienskandale. Zur moralischen Sprengkraft öffentlicher Diskurse. Köln 2006
- Timo Daum, Das Kapital sind wir: Zur Kritik der digitalen Ökonomie. Hamburg 2017
- Georg Franck, Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München–Wien 1998
- Günter Helmes und Werner Köster (Hg.), Texte zur Medientheorie. Ditzingen 2002
- Jochen Hörisch, Eine Geschichte der Medien. Von der Oblate zum Internet. Frankfurt am Main 2001
- Nicole C. Krämer, Stephan Schwan, Dagmar Unz und Monika Suckfüll, Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte. Stuttgart 2016
- Roland Mangold, Peter Vorderer, Gary Bente (Hg.), Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen 2004
- Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hg.), New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur. Bielefeld 2015

## Medienformen

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kommunikations- und Medienwissenschaft B  
Communication and Sciences of Media B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Theorie Kommunikations- und Medienwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Medien- und Kommunikationsprozessen in der Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. die Rolle des Standbilds oder von Musik im Film oder die Mechanismen des öffentlichen Skandals in der Mediengesellschaft. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Medienbegriffe
- Mediengeschichte
- Öffentlichkeit, Öffentlichkeiten und Diskurse
- Kulturwissenschaftliche und kulturgeschichtliche Perspektiven
- Ökonomie der Aufmerksamkeit
- Fragen der moralischen Beurteilung von medialen oder kommunikativen Inhalten

## Literatur

- Aleida Assmann, Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen. Berlin 2006
- Steffen Burkhardt: Medienskandale. Zur moralischen Sprengkraft öffentlicher Diskurse. Köln 2006
- Timo Daum, Das Kapital sind wir: Zur Kritik der digitalen Ökonomie. Hamburg 2017
- Georg Franck, Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München–Wien 1998
- Günter Helmes und Werner Köster (Hg.), Texte zur Medientheorie. Ditzingen 2002
- Jochen Hörisch, Eine Geschichte der Medien. Von der Oblate zum Internet. Frankfurt am Main 2001
- Nicole C. Krämer, Stephan Schwan, Dagmar Unz und Monika Suckfüll, Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte. Stuttgart 2016
- Roland Mangold, Peter Vorderer, Gary Bente (Hg.), Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen 2004
- Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hg.), New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur. Bielefeld 2015

## Medienformen

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kommunikations- und Medienwissenschaft C  
Communication and Sciences of Media C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Theorie Kommunikations- und Medienwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Medien- und Kommunikationsprozessen in der Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. die Rolle des Standbilds oder von Musik im Film oder die Mechanismen des öffentlichen Skandals in der Mediengesellschaft. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Medienbegriffe
- Mediengeschichte
- Öffentlichkeit, Öffentlichkeiten und Diskurse
- Kulturwissenschaftliche und kulturgeschichtliche Perspektiven
- Ökonomie der Aufmerksamkeit
- Fragen der moralischen Beurteilung von medialen oder kommunikativen Inhalten

## Literatur

- Aleida Assmann, Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen. Berlin 2006
- Steffen Burkhardt: Medienskandale. Zur moralischen Sprengkraft öffentlicher Diskurse. Köln 2006
- Timo Daum, Das Kapital sind wir: Zur Kritik der digitalen Ökonomie. Hamburg 2017
- Georg Franck, Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München–Wien 1998
- Günter Helmes und Werner Köster (Hg.), Texte zur Medientheorie. Ditzingen 2002
- Jochen Hörisch, Eine Geschichte der Medien. Von der Oblate zum Internet. Frankfurt am Main 2001
- Nicole C. Krämer, Stephan Schwan, Dagmar Unz und Monika Suckfüll, Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte. Stuttgart 2016
- Roland Mangold, Peter Vorderer, Gary Bente (Hg.), Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen 2004
- Christian Stiegler, Patrick Breitenbach und Thomas Zorbach (Hg.), New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur. Bielefeld 2015

## Medienformen

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunst- und Kulturwissenschaft A  
Sciences of Arts and Culture A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Kunst- und Kulturwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik, Kunst und visueller Kultur in Moderne und Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. Aspekte der Jugendkultur, der Sachkultur und Konsumkultur oder die Rolle von Bildern in medialen, gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Methoden der Bildanalyse
- Konventionen und Kontexte
- Was heißt Bildmanipulation?
- Was ist eine visuelle Kultur?
- Was bedeutet Sachkultur?
- Positionen zur Konsumkultur
- Besitz und Identität
- Status, Prestige und Luxus

## Literatur

- Gernot Böhme, Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek 2006
- Peter Burke, Augenzeugenschaft. Bilder als historische Quellen. Berlin 2003
- Ute Dettmar und Thomas Küpper, Kitsch. Texte und Theorien. Ditzingen 2007
- Thomas Hecken, Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies. Bielefeld 2007
- Lutz Hiebert und Stephan Moebius (Hg.), Ästhetisierung des Sozialen. Reklame, Kunst und Politik im Zeitalter visueller Medien. Bielefeld 2011
- Daniel Miller, Stuff. Cambridge 2010
- Ernst Mohr Ökonomie des Geschmacks. Die postmoderne Macht des Konsums. Hamburg 2014
- Gerhard Paul (Hg.), Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute. Göttingen 2011
- Marius Rimmel und Bernd Stiegler, Visuelle Kulturen.
- Susan Sontag, Über Fotografie. München 1978
- Susan Sontag, Das Leiden anderer betrachten. München 2003
- Diana Weis, Cool aussehen. Berlin 2012

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunst- und Kulturwissenschaft B  
Sciences of Arts and Culture B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Kunst- und Kulturwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik, Kunst und visueller Kultur in Moderne und Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. Aspekte der Jugendkultur, der Sachkultur und Konsumkultur oder die Rolle von Bildern in medialen, gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Methoden der Bildanalyse
- Konventionen und Kontexte
- Was heißt Bildmanipulation?
- Was ist eine visuelle Kultur?
- Was bedeutet Sachkultur?
- Positionen zur Konsumkultur
- Besitz und Identität
- Status, Prestige und Luxus

## Literatur

- Gernot Böhme, Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek 2006
- Peter Burke, Augenzeugenschaft. Bilder als historische Quellen. Berlin 2003
- Ute Dettmar und Thomas Küpper, Kitsch. Texte und Theorien. Ditzingen 2007
- Thomas Hecken, Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies. Bielefeld 2007
- Lutz Hiebert und Stephan Moebius (Hg.), Ästhetisierung des Sozialen. Reklame, Kunst und Politik im Zeitalter visueller Medien. Bielefeld 2011
- Daniel Miller, Stuff. Cambridge 2010
- Ernst Mohr Ökonomie des Geschmacks. Die postmoderne Macht des Konsums. Hamburg 2014
- Gerhard Paul (Hg.), Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute. Göttingen 2011
- Marius Rimmel und Bernd Stiegler, Visuelle Kulturen.
- Susan Sontag, Über Fotografie. München 1978
- Susan Sontag, Das Leiden anderer betrachten. München 2003
- Diana Weis, Cool aussehen. Berlin 2012

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Kunst- und Kulturwissenschaft C  
Sciences of Arts and Culture C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Prof. Dr. Theo Steiner

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Kunst- und Kulturwissenschaft« sind die Studierenden mit den wesentlichen Strömungen und Konflikten im Zusammenhang mit Ästhetik, Kunst und visueller Kultur in Moderne und Gegenwart vertraut. Sie kennen paradigmatische Anwendungen sowie wesentliche Tendenzen und Konfliktfelder – wie z.B. Aspekte der Jugendkultur, der Sachkultur und Konsumkultur oder die Rolle von Bildern in medialen, gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten. Die Studierenden können im jeweils behandelten Feld epochale und paradigmatische Strömungen bzw. Positionen benennen, analysieren und kritisch interpretieren. Die Studierenden sind in der Lage, die untersuchten Phänomene im gesellschaftlichen und kulturellen Kontext der jeweiligen Zeit zu interpretieren.

## Themen/Inhalte der LV

- Methoden der Bildanalyse
- Konventionen und Kontexte
- Was heißt Bildmanipulation?
- Was ist eine visuelle Kultur?
- Was bedeutet Sachkultur?
- Positionen zur Konsumkultur
- Besitz und Identität
- Status, Prestige und Luxus

## Literatur

- Gernot Böhme, Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek 2006
- Peter Burke, Augenzeugenschaft. Bilder als historische Quellen. Berlin 2003
- Ute Dettmar und Thomas Küpper, Kitsch. Texte und Theorien. Ditzingen 2007
- Thomas Hecken, Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies. Bielefeld 2007
- Lutz Hiebert und Stephan Moebius (Hg.), Ästhetisierung des Sozialen. Reklame, Kunst und Politik im Zeitalter visueller Medien. Bielefeld 2011
- Daniel Miller, Stuff. Cambridge 2010
- Ernst Mohr Ökonomie des Geschmacks. Die postmoderne Macht des Konsums. Hamburg 2014
- Gerhard Paul (Hg.), Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute. Göttingen 2011
- Marius Rimmel und Bernd Stiegler, Visuelle Kulturen.
- Susan Sontag, Über Fotografie. München 1978
- Susan Sontag, Das Leiden anderer betrachten. München 2003
- Diana Weis, Cool aussehen. Berlin 2012

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Wissenschaft und Praxis A  
Science and Practise A

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

## Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

## ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

## Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Wissenschaft und Praxis « können wechselnde berufspraktische Themen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

### Beispiel »Recht für Designer«

Die Studierenden erwerben ein grundlegendes und professionelles Verständnis der rechtlichen Bedingungen und Konsequenzen ihres beruflichen Handelns. Sie lernen die mit dem Prozess der Digitalisierung einhergehenden Probleme und Herausforderungen kennen, aber auch, wie sie diese sachgerecht einschätzen und professionell bearbeiten können. Die Lehrveranstaltung vermittelt ein solides Verständnis dessen, was mit Timo Daum als »digitaler Kapitalismus« zu bezeichnen ist.

### Beispiel »Präsentationstechnik«

In dieser Lehrveranstaltung erwerben die Studierenden Grundlagen der Präsentationstechnik. Insbesondere trainieren sie, wie sie ihre eigene Stimme als Medium der Präsentation nutzen können. Die Studierenden erwerben die Kompetenz, ihren persönlichen Präsentationsstil zu finden und zu verbessern. Am Ende der Lehrveranstaltung können die Studierenden ein Projekt von Anfang bis Ende kongruent auf Deutsch und Englisch präsentieren.

## Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Recht für Designer«, »Präsentationstechnik«, »Produktionsbedingungen in der Fotografie und im Film«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

### **Beispiel »Recht für Designer«**

- Grundlagen des Wettbewerbsrechts
- Grundlagen des Urheberrechts
- Grundlagen des Namens-, Domain- bzw. Markenrechts
- Rechtliche Aspekte des Webdesigns
- Rechtliche Aspekte des allgemeinen Persönlichkeitsrechts (bspw. des Rechts am eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung)
- Rechtliche Aspekte des Medienrechts

### **Beispiel »Präsentationstechnik«**

- Kunst, Kreativität und Ihr Stimmlicher »Sweet Spot«
- Die einzigartige Stimme und der einzigartige Präsentationsstil
- Das »WIE« der Präsentation ist oft wichtiger als »WAS«
- Kongruenz von »Wie« und »Was«
- Wie bringt man mit der eigenen Stimme Kompetenz, Freundlichkeit und Autorität zum Ausdruck?
- Was genau drücken wir mit unserer Mimik und Gestik aus?
- Wie können unsere Sprechgeschwindigkeit und Pausen das Zuhören steigern?
- Welche Körpersprache steigert mein Selbstbewusstsein und die Aufmerksamkeit des Zuhörers?

### **Literatur**

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

### **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Wissenschaft und Praxis B  
Science and Practise B

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Wissenschaft und Praxis « können wechselnde berufspraktische Themen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Recht für Designer«

Die Studierenden erwerben ein grundlegendes und professionelles Verständnis der rechtlichen Bedingungen und Konsequenzen ihres beruflichen Handelns. Sie lernen die mit dem Prozess der Digitalisierung einhergehenden Probleme und Herausforderungen kennen, aber auch, wie sie diese sachgerecht einschätzen und professionell bearbeiten können. Die Lehrveranstaltung vermittelt ein solides Verständnis dessen, was mit Timo Daum als »digitaler Kapitalismus« zu bezeichnen ist.

#### Beispiel »Präsentationstechnik«

In dieser Lehrveranstaltung erwerben die Studierenden Grundlagen der Präsentationstechnik. Insbesondere trainieren sie, wie sie ihre eigene Stimme als Medium der Präsentation nutzen können. Die Studierenden erwerben die Kompetenz, ihren persönlichen Präsentationsstil zu finden und zu verbessern. Am Ende der Lehrveranstaltung können die Studierenden ein Projekt von Anfang bis Ende kongruent auf Deutsch und Englisch präsentieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Recht für Designer«, »Präsentationstechnik«, »Produktionsbedingungen in der Fotografie und im Film«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

### **Beispiel »Recht für Designer«**

- Grundlagen des Wettbewerbsrechts
- Grundlagen des Urheberrechts
- Grundlagen des Namens-, Domain- bzw. Markenrechts
- Rechtliche Aspekte des Webdesigns
- Rechtliche Aspekte des allgemeinen Persönlichkeitsrechts (bspw. des Rechts am eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung)
- Rechtliche Aspekte des Medienrechts

### **Beispiel »Präsentationstechnik«**

- Kunst, Kreativität und Ihr Stimmlicher »Sweet Spot«
- Die einzigartige Stimme und der einzigartige Präsentationsstil
- Das »WIE« der Präsentation ist oft wichtiger als »WAS«
- Kongruenz von »Wie« und »Was«
- Wie bringt man mit der eigenen Stimme Kompetenz, Freundlichkeit und Autorität zum Ausdruck?
- Was genau drücken wir mit unserer Mimik und Gestik aus?
- Wie können unsere Sprechgeschwindigkeit und Pausen das Zuhören steigern?
- Welche Körpersprache steigert mein Selbstbewusstsein und die Aufmerksamkeit des Zuhörers?

### **Literatur**

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

### **Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

### **Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

### **Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.

# Zugehörige Lehrveranstaltung

Wissenschaft und Praxis C  
Science and Practise C

---

<b>LV-Nummer</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Arbeitsaufwand</b> 3 CP, davon 2 SWS als Seminaristischer Unterricht	<b>Fachsemester</b> 3. - 7. (empfohlen)
<b>Veranstaltungsformen</b> Seminaristischer Unterricht	<b>Häufigkeit</b> jedes Semester	<b>Sprache(n)</b> Deutsch, Englisch	

## Verwendbarkeit der LV

### Dozentinnen/Dozenten

Dozentinnen und Dozenten des Studiengangs

### ggf. besondere formale Voraussetzungen

## Empfohlene Voraussetzungen

### Kompetenzen/Lernziele der LV

Unter dem Titel »Wissenschaft und Praxis « können wechselnde berufspraktische Themen angeboten werden, die für Designer relevant sind. Entsprechend unterschiedlich gestalten sich die Kompetenzen, die erworben werden.

#### Beispiel »Recht für Designer«

Die Studierenden erwerben ein grundlegendes und professionelles Verständnis der rechtlichen Bedingungen und Konsequenzen ihres beruflichen Handelns. Sie lernen die mit dem Prozess der Digitalisierung einhergehenden Probleme und Herausforderungen kennen, aber auch, wie sie diese sachgerecht einschätzen und professionell bearbeiten können. Die Lehrveranstaltung vermittelt ein solides Verständnis dessen, was mit Timo Daum als »digitaler Kapitalismus« zu bezeichnen ist.

#### Beispiel »Präsentationstechnik«

In dieser Lehrveranstaltung erwerben die Studierenden Grundlagen der Präsentationstechnik. Insbesondere trainieren sie, wie sie ihre eigene Stimme als Medium der Präsentation nutzen können. Die Studierenden erwerben die Kompetenz, ihren persönlichen Präsentationsstil zu finden und zu verbessern. Am Ende der Lehrveranstaltung können die Studierenden ein Projekt von Anfang bis Ende kongruent auf Deutsch und Englisch präsentieren.

### Themen/Inhalte der LV

Unter dem Titel »Bezugswissenschaften« können wechselnde Themen aus benachbarten Disziplinen angeboten werden, die für Designer relevant sind wie z.B. »Recht für Designer«, »Präsentationstechnik«, »Produktionsbedingungen in der Fotografie und im Film«. Die aktuellen Themen werden jeweils vor Semesterbeginn im Vorlesungsverzeichnis angekündigt und beschrieben.

**Beispiel »Recht für Designer«**

- Grundlagen des Wettbewerbsrechts
- Grundlagen des Urheberrechts
- Grundlagen des Namens-, Domain- bzw. Markenrechts
- Rechtliche Aspekte des Webdesigns
- Rechtliche Aspekte des allgemeinen Persönlichkeitsrechts (bspw. des Rechts am eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung)
- Rechtliche Aspekte des Medienrechts

**Beispiel »Präsentationstechnik«**

- Kunst, Kreativität und Ihr Stimmlicher »Sweet Spot«
- Die einzigartige Stimme und der einzigartige Präsentationsstil
- Das »WIE« der Präsentation ist oft wichtiger als »WAS«
- Kongruenz von »Wie« und »Was«
- Wie bringt man mit der eigenen Stimme Kompetenz, Freundlichkeit und Autorität zum Ausdruck?
- Was genau drücken wir mit unserer Mimik und Gestik aus?
- Wie können unsere Sprechgeschwindigkeit und Pausen das Zuhören steigern?
- Welche Körpersprache steigert mein Selbstbewusstsein und die Aufmerksamkeit des Zuhörers?

**Literatur**

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

**Medienformen**

Beamerprojektion (für Texte, Bilder und Filme), Handout

**Arbeitsaufwand der LV in Zeitstunden (h)**

90 Stunden

**Anmerkungen/Hinweise**

Angebot unregelmäßig, Ankündigung jeweils im aktuellen Vorlesungsverzeichnis.