



Modulhandbuch

Hochschule Niederrhein
Fachbereich Design

für den Studiengang

B.A. Kommunikationsdesign

STAND APRIL 2022

Inhaltsverzeichnis

Seite	Fach	Modul
4	Digital Tools Basics	1
6	Print Tools Basics	2
8	Typografie	3
10	Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 1	4
14	Gestaltungslehre 1 / 2	5
18	Zeichnen	6
22	Fotografie / Film	7
26	Foto Tools Basics	8
28	Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 2	9
32	Projekt 1 - 6	10, 11, 15, 16, 21, 22
36	Motion Design	
37	Corporate Design / Branding	
38	Art Direction	
39	Editorial Design	
40	Interaction Design	
41	Information Design	
42	Illustration	
43	Type Design	
44	Fotografie	
45	Werkschau	
46	freies Projekt	
48	Vertiefung Gestaltung 1 - 6	12, 13, 17, 18, 23, 24
52	Motion Design	
53	Editorial Design	
54	Grafik Design	
55	Type Design	
56	UX Design	
57	Druckgrafische Techniken	
58	Digital Tools	
59	ProFilm / AVPro	
60	Typografie	

61	Zeichnen	
62	Ideenanalyse und und Ideenfindung	
63	Social Design	
64	Kuratieren	
66	Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz 3 - 5	14, 19, 25
	Designwissenschaften	
70	Theorien zum Design	
71	Wissenschaftliches Schreiben	
72	Rhetorik	
73	Ethik	
74	Designwissenschaft	
75	Kunstwissenschaft	
76	Philosophie	
	Berufsfeldkompetenzen	
77	Portfolio	
78	Sprache und Text	
79	Marken und Nutzungsrecht	
80	Marketing	
81	Existenzgründung	
82	Projektmanagement	
83	Präsentationstechnik	
84	Ökonomie Basics	
85	Nachhaltigkeit	
86	Designstrategie	
87	Social Design Basics	
88	Zukunftsforschung	
89	Designmanagement	
90	Service Design Basics	
91	Third Mission/Community Outreach	
92	Moderationstechnik	
94	Praxis- oder Auslandssemester	20
98	Bachelorarbeit	26

Digital Tools Basics

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	1
Workload	120 h
Credits	4 Cp.
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	4 SWS / 60 h
Selbststudium	60 h
Geplante Gruppengröße	60
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation und Prüfung
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit einem unbenoteten Testat abgeschlossen
Lehrform	Vorlesung und Übung
Lehrveranstaltungen	Digital Tools Basics
Modulbeauftragter	Prof. T. Kraus
Lehrende	Fachlehrer Ü. Yildiz

Lernergebnisse

- Sie kennen die wichtigsten und aktuellsten digitalen Entwurfstools
 - Sie sind in der Lage, zielgerichtet in einem bestimmten Zeitraum die Tools an praktischen, realitätsnahen Aufgaben einzusetzen
-

Lehrinhalte

Im Verlauf des Kurses werden folgende Lehrinhalte vermittelt:

- Die wichtigsten, immer aktuellsten digitalen Entwurfstools
 - Die relevantesten digitalen Programmierertools
 - Die Auswahl und den Einsatz der geeigneten digitalen Tools in der praktischen Arbeit und bei Projekten
 - Der Stellenwert von Technologie bei der Entwicklung digitaler Arbeit in der aktuellen Medienlandschaft.
-

Prüfungsleistung

- Präsentation von 3-5 einfachen und über das gesamte Semester verteilten Übungsaufgaben zum Einsatz der unterschiedlichen digitalen Tools
 - Teilnahmeaktivität in der Lehrveranstaltung
-

Bewertungskriterien

- Qualität bzw. Originalität der präsentierten Arbeitsergebnisse / Umsetzungsergebnisse
- Engagement in der Lehrveranstaltung

Print Tools Basics

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	2
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	8 SWS / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	30
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Hausarbeit und Klausur
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit einem unbenoteten Testat abgeschlossen
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Print Tools Basics
Modulbeauftragte	Prof. N. Gummert-Hauser
Lehrende	Dr. D. Reynolds wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind Studierende in der Lage,

- einfache Druckvorlagen korrekt anzulegen und als druckbare PDF auszugeben.
 - gängige Prozesse der Druckvorstufe zu verstehen und geplant die Dokumente für die jeweiligen Produktionsverfahren zu erstellen.
-

Lehrinhalte

In diesem Modul werden die gebräuchlichen Herstellungsmethoden von Printmedien behandelt. Studierende erwerben das notwendige technische Verständnis der Produktionsabläufe für die Druckvorstufe.

Die Themen Vektor- und Pixelgrafik, Satz, Typografisches Raster, Farb Räume, Farbmanagement, Bildbearbeitung und Druckausgabe werden anhand von Vorträgen erläutert und in praktischen Übungen in gängiger DTP bzw. Satz- und Layoutsoftware wie Indesign, Illustrator und Acrobat behandelt und geprüft.

Bewertungskriterien

Hausarbeit 50%

Die Hausarbeit ist eine eigenständig zu erstellende Leistung anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung, in welcher die Studierenden beweisen, dass sie alle notwendigen Schritte zur druckreifen Ausführung einer Print-Aufgabe beherrschen. Geprüft wird dabei der drucktechnisch richtige Aufbau der unterschiedlichen Programmdateien, der professionelle Umgang mit Schriften und typografischen Einstellungen und der korrekte Generierungsprozess der PDF-Ausgabedatei.

Klausur 50%

In der Klausur werden folgende Lehrinhalte geprüft:

- Kenntnis von Fachtermini aus der Drucktechnik und dem PrePress-Prozess
- Produktionslösungsmethoden zur Ausführung von schwierigeren Druckanforderungen
- Verständnis der üblichen produktionstechnischen Verfahren

Typografie

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	3
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	8 SWS / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Hausarbeit und Präsentation
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Typografie
Modulbeauftragte	Prof. N. Gummert-Hauser
Lehrende	Prof. N. Gummert-Hauser Dr. D. Reynolds Lehrbeauftragte wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, die historisch gewachsenen Schriftkategorien und -merkmale zu benennen und die Grundlagen alltäglicher Gestaltungssysteme mit Schrift und Bild im Layout zu verstehen.

Sie können typografische Problemstellungen erfassen, lösen und gestalterisch umsetzen und praxisorientierte Problemlösungen darstellen und argumentativ erläutern.

Lehrinhalte

Schrift ist der Visualisierungscode für unsere Sprache, wobei nicht nur die Tatsache relevant ist, dass das gesprochene oder gedachte Wort in Zeichen fixiert wird, sondern auch das „wie“. So wie die Schriftzeichen durch unterschiedliche Forminterpretationen inhaltliche Emotionen transportieren können, kann auch die Typografie durch eine perfektionierte Handhabung eine Aussage lesbar, erlebbar und interessant machen, sie verstärken, überhöhen oder aber sie auch zugunsten anderer Gestaltungsmittel unterordnen.

Die Veranstaltung informiert mit kulturellem Hintergrund über die historisch gewachsenen Charaktereigenschaften der Schriftsysteme (lateinischer Zeichensatz) und die gebräuchlichen Anwendungs- und Auszeichnungsmethoden, die zur Findung einer aussagebezogenen Gestaltungslösung führen.

Theoretische Grundlagen-Vorträge werden begleitet von praktischen Übungen zu unterschiedlichen inhaltlichen Problemstellungen der typografischen Arbeit, um den theoretischen Lehrstoff in eigenen gestalterischen Umsetzungen zu erfahren und eine eigene gestalterische Kompetenz aufzubauen.

Bewertungskriterien

Der erste Schritt umfasst mehrere kurze Aufgaben, in welchen der Umgang mit Schrift und grundsätzlichen typografischen Regeln geprüft wird. Im zweiten Schritt wird in einer Aufgabe, die in Gruppenarbeit gelöst wird, neben der typografischen und kompositorischen Kompetenz, auch ganz entschieden der konzeptionelle Grundansatz der Problemlösung bewertet.

Es wird auch das Engagement in der Lehrveranstaltung bewertet. Bei der Präsentation wird die logische Argumentationskette des konzeptionellen Entwicklungsprozesses, inklusive der unterstützenden visuellen Darstellung bewertet.

Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 1

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	4.1 Designtheorie, 4.2 Designwissenschaft
Workload	180 h
Credits	je 3 Cp. (6 Cp.)
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je 3 SWS (6 SWS) / je 45 h (90 h)
Selbststudium	je 45 h (90 h)
Geplante Gruppengröße	100
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Klausur, Hausarbeit, Präsentation, mündliche Prüfung
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen beider Teilprüfungen
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD / POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Vorlesung
Lehrveranstaltungen	Designtheorie, Designwissenschaft
Modulbeauftragte	Prof. Dr. K. Plüm, Prof. Dr. E. Schmid
Lehrende	Prof. Dr. K. Plüm Prof. Dr. E. Schmid

Designtheorie

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, wichtige Begriffe und zeitgenössische Designauffassungen und deren Rolle im gesellschaftlichen, historischen und ästhetischen Diskurs zu erkennen, zu benennen und zu differenzieren. Die Studierenden können diese im Ansatz kontextuell wiedergeben. Sie können die nun erweiterten Grundkenntnisse wissenschaftlicher Arbeitstechniken (Recherchieren-Analysieren-Dokumentieren-Präsentieren) anwenden. Die Studierenden entwickeln erweiterte Recherchemethoden und ordnen diese dokumentarisch. Sie erstellen kleinere medienreflektierende Präsentationen.

Lehrinhalte

- Vorstellung, Debattieren und Differenzieren prägender Designströmungen und -auffassungen in verschiedenen Kulturkreisen sowie die Vorstellung und der Vergleich von herausragenden Designpersönlichkeiten und prägenden Institutionen (DDC/ADC/DGTF ...) und Veranstaltungen wie Messen, Museen, Kongresse, Symposien und Foren,
 - die Studierenden wenden das im ersten Semester erlernte historische und systematische Grundwissen auf das Gegenwartsdesign an. Darin werden wissenschaftliche Arbeitstechniken geübt und zur Anwendung gebracht,
 - die Studierenden halten ein Referat zu einem aktuellen Designthema, in dem sie ihre wissenschaftlichen Arbeitstechniken, insbesondere ihre Recherche dokumentieren,
 - die Studierenden üben und entwickeln durch Recherchieren, Analysieren, Dokumentieren und Präsentieren ihre wissenschaftlichen Arbeitstechniken im Feld des zeitgenössischen Designs.
-

Sonstige Informationen

Praktische und theoretische Vertiefungen bei Exkursionen und Ausstellungsbesuchen (halbtägig bis einwöchig).

Designwissenschaft

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- historisches und systematisches Grundwissen zu Kunst, Design und Kultur seit der Industrialisierung zu benennen und einzuordnen, insbesondere fachbezogene Grund- und Leitbegriffe,
- das erlernte Grundwissen des wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden (Recherchieren, Analysieren, Dokumentieren, Präsentieren),
- das Phänomen Design in einem historischen, systematischen und gesellschaftlichen Kontext historisch und begrifflich einzuordnen und in Grundzügen für die Analyse und Qualifizierung von Design anzuwenden.

Lehrinhalte

- Einführung: Vorstellung der Terminologie, Begriffsdefinitionen und -diskussionen (Design, Kunst, Kultur, Form, Funktion, Semiotik ...),
- Vorstellung studiengangrelevanter Periodika, Nachschlagewerke, Datenbanken, Blogs, Gesellschaften, Institutionen und Verbände,
- Einführung in die Design-, Kunst- und Kulturgeschichte seit der Industrialisierung u.a.: (Design und Kunst, Klassizismus, Romantik, Arts & Crafts Bewegung, Biedermeier, Jugendstil, AEG, Werkbund, Bauhaus, Nationalsozialismus, Nachkriegsdesign zwischen Funktionalismus und Styling, HfG Ulm, „Design for the real world“, „Design ist unsichtbar“, Postmoderne, „Design thinking“, „Critical Design“, „Radical Design“, zeitgenössische Tendenzen ...),
- Einführung in Dokumentations- und Informationswesen und Rechercheübungen.

Sonstige Informationen

Praktische und theoretische Vertiefungen bei Exkursionen und Ausstellungsbesuchen (halbtägig bis einwöchig).

Gestaltungslehre 1 / 2

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	5.1 Gestaltungslehre 1 5.2 Gestaltungslehre 2
Workload	360 h
Credits	je 6 Cp. (insg. 12 Cp.)
Studiensemester	1, 2
Häufigkeit des Angebots	Gestaltungslehre 1: jedes Wintersemester Gestaltungslehre 2: jedes Sommersemester
Dauer	zwei Semester
Kontaktzeit	je Semester 8 SWS / 120 h, insg. 240 h
Selbststudium	je Semester 60 h / 120 h
Geplante Gruppengröße	30-35
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testat, Präsentation mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen beider Teilprüfungen
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD / POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Gestaltungslehre 1, Gestaltungslehre 2
Modulbeauftragte	Prof. S. Specht
Lehrende	Prof. S. Specht Prof. T. Klegin Fachlehrer Dipl.-Des. M. Lanfer

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, durch Sensibilisierung und Stärkung der Wahrnehmung kreativ-schöpferisch, produktiv, kommunikativ und kooperativ zu handeln, mit Form, Material und Inhalt differenziert umzugehen und mit verschiedenen Medien zwei- und dreidimensionale Fragestellungen zu bearbeiten.

Durch Förderung der ästhetisch-gestalterischen Urteilskraft mit einer fachlich adäquaten Terminologie sind sie fähig, eigene und fremde Schöpfungen kritisch zu beurteilen und durch Bewusstseinsbildung für ein verantwortungsvolles Handeln in Kunst und Design innerhalb von Kultur und Gesellschaft, die eigene schöpferische Intelligenz zu stimulieren.

Mittels sinnlich-unmittelbarer, analytisch-systematischer Arbeitsweisen und Erlangen von ästhetischem sowie kontextuellem Wissen setzen sie Lösungen und Präsentationen für thematische Aufgabenstellungen selbständig um.

Sie werden der technischen und ästhetischen Bedeutung von künstlerischer Arbeit und Design und damit anwendungsrelevant, gleichbedeutend gerecht und haben gelernt, ihre kreative Persönlichkeit forschend und experimentierend zu entwickeln.

Lehrinhalte

Themenorientierte, experimentelle gestalterische Übungen und Erfahrungen mit vielfältigen Medien, Materialien, und Techniken bilden den Ausgangspunkt für gestalterische Reflektionen, Theorien und themenbezogene Vorträge. Praktische Werkuntersuchungen im Rahmen von Exkursionen, Studienfahrten, Messe-, Ausstellungs- und Museumsbesuchen und Beobachtungen der gestalteten Umwelt (Design, Kunst, Architektur, Kultur, Medien) fördern studienbegleitend die kritische Urteilskraft.

Farbbeobachtungen, forschende Erkenntnissuche und farbspezifische Aufgabenstellungen bilden die Grundlage für die Sensibilisierung und Nuancierung des Farbsinnes und der Farbwahrnehmung. Begleitend zum farbpraktischen Experiment gehören die Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Farbe und der Erwerb von Kenntnissen des Farbvokabulars.

Ergänzend werden Suggestivkraft, Kontextualität und Semiotik der Farbe untersucht. Betrachtung von Farbe in Design, Architektur und Kunst in Kontext von Zeit und Ort ist ebenso wichtig, wie die Erkundung des eigenen Farbgeschmacks.

Bewertungskriterien

Selbstentwicklungskompetenz (40%)

- Kreativität,
- Experimentierfreudigkeit,
- Selbstmanagement,
- Reflexions- und Kritikfähigkeit,
- Motivation und Präsenz im laufenden Seminar.

Methodenkompetenz (40%)

- Gestaltungs- und Kreativitätsstrategien,
- Problemlösungskompetenz,
- Präsentationstechniken.

Kolloquium (20%)

Im Abschlusskolloquium werden die vorherigen Parameter im Diskurs erörtert und vertiefend hinterfragt.

Zeichnen

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	6
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	8 SWS / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Korrekturgespräche, Präsentation (Mappe, Skizzenbuch, Semesteraufgaben) und Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Zeichnen
Modulbeauftragter	Prof. J. Stücke
Lehrende	Prof. J. Stücke Fachlehrer Dipl.-Des. M. Lanfer Lehrbeauftragte

Lernergebnisse

- Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,
- bewusst und konzentriert wahrzunehmen und den eigenen Blick zu fokussieren,
 - beim Zeichnen den unmittelbaren Zusammenhang von bewusster Wahrnehmung, Handübung und Gedächtnis zu erfahren,
 - verschiedenste Zeichenmotive nach der Natur zu skizzieren und dabei variable zeichnerische Werkzeuge und Materialien anzuwenden,
 - Ideen und Vorstellungen als zeichnerische Entwürfe wiederzugeben,
 - mit fachlich adäquaten Begriffen eigene und fremde zeichnerische Ergebnisse kritisch zu beurteilen und daraus Kriterien für Auswahl, Präsentation und weiteres Vorgehen abzuleiten,
 - selbstständig konzeptionelle zeichnerische Lösungen für thematische Aufgabenstellungen umzusetzen, zu präsentieren und dabei auch digitale Medien (z.B. Bewegtbild/Motion) anzuwenden.
-

Lehrinhalte

- „Sehen lernen“ als Programm: Bewusste Wahrnehmung und Aufmerksamkeit für die gesamte Lebensumgebung sowie eine konzentrierte Fokussierung des Blicks,
- Skizzieren nach der Natur unter wechselnden thematischen Aspekten mit unterschiedlichen zeichnerischen Werkzeugen, Materialien, Techniken und Vorgehensweisen:
- Übertragung des Gesehenen in eine lockere und ungeplante zeichnerische Spur,
- flächige Gestaltung sowie plastische Modellierung nach Licht und Schatten,
- analysierendes und abstrahierendes Studieren – „Begreifen“ – der Zeichenmotive,
- Erkennen von Strukturen und Ordnungsprinzipien wie Proportion und Anatomie, Perspektive und Komposition,
- bewusstes Speichern und „Abrufen“ von Formen und Strukturen im Gedächtnis,
- Einsatz von Farbe in der Zeichnung,
- zeichnerisches Entwerfen/Skizzieren: Training von Vorstellungskraft und konzeptionellem Vorgehen,
- Entwicklung fachspezifischer Begriffe und Kriterien in individuellen Korrekturen und Gruppengesprächen als Übung in der kritischen Beurteilung eigener und fremder zeichnerischer Ergebnisse,
- Erfahrung und Einübung in experimentelle künstlerisch-kreative Prozesse
- Aufgeben von Sicherheiten zugunsten von spontanem Risiko, d.h. sich Einlassen und Reagieren auf überraschend „Neues“, nicht vorher Ausgedachtes.

Bewertungskriterien

Selbstentwicklungskompetenz (40%)

- Kreativität,
- Experimentierfreudigkeit,
- Selbstentwicklung und Eigenwahrnehmung,
- Reflexions- und Kritikfähigkeit,
- Motivation und Präsenz im laufenden Seminar.

Methodenkompetenz (40%)

- Darstellungsfähigkeit
- Gestaltungs- und Kreativitätsstrategien

Kolloquium (20%)

Im Abschlusskolloquium werden die vorherigen Parameter im Diskurs erörtert und vertiefend hinterfragt.

Kontinuierliche Präsenz in Seminar/Übungen

Sonstige Informationen

Praktische und theoretische Vertiefungen bei Exkursionen und Ausstellungsbesuchen (halbtägig bis einwöchig). Gestaltung von gemeinsamen Ausstellungen und Publikationen.

Fotografie / Film

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	7
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	8 SWS / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	30
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
	Seminar
Lehrform	Fotografie/Film
Lehrveranstaltungen	Prof. G. Kemska
Modulbeauftragte	Prof. G. Kemska
Lehrende	Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Nach der Teilnahme an diesem Modul,

- kennen Studierenden die Eckdaten der Geschichte der Fotografie und des Films und können ihre eigenen Arbeitsansätze geschichtlich einordnen,
- kennen sie den fotografischen Prozess von der Aufnahme über die Bildbearbeitung zur Ausbelichtung/Print,
- können die Studierende grundlegende fotografische Techniken anwenden, in fotografischen Ideen und Aufgabenstellungen umsetzen und eigene Arbeiten erstellen,
- kennen sie sich mit den Grundlagen der Gestaltung aus und können diese auf die eigenen Arbeiten anwenden,
- sind sie in der Lage, Fotografien und Filme zu analysieren und zu beurteilen,
- kennen sie die Grundlagen der Ausarbeitung von fotografischen Serien für Ausstellungen und der Verbindung von Bild und Text, z.B. für Portfolios und Bücher,
- sind sie in der Lage, ihre eigenen Ideen sprachlich zu formulieren und schriftlich in einer Projektbeschreibung zu fixieren.

Lehrinhalte

- Foto- und Filmgeschichte
- Anwendungsübungen
- Ästhetisch/künstlerische Grundlagen der Gestaltung von Fotografie, Film und Videoinstallationen
- Bildgestaltung, Konzeption und Kreation von fotografischen Arbeiten
- Bild- und Projektbeschreibungen
- Anwendungen unterschiedlicher fotografischer Techniken
- Beziehung/Wechselwirkung von Bild und Text

Bewertungskriterien

Präsentation (80%)

In der Präsentation werden folgende Ergebnisse geprüft

- das finale Ergebnis der ästhetischen/künstlerischen Gestaltung und der praktischen Umsetzung,
- das kreative Potential des Entwurfsprozesses durch Darstellung der möglichen Alternativen und Entwurfsschritte,
- die begleitende textliche Erläuterung des finalen praktischen Ergebnisses als zusammenfassenden wissenschaftlichen Teil, mit Zielgruppenbestimmung und geschichtlicher Einordnung.

Kolloquium (20%)

Im nachfolgenden Kolloquium werden die oben genannten Parameter im Diskurs erörtert und vertiefend hinterfragt.

Foto Tools Basics

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	8
Workload	120 h
Credits	4 Cp.
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	4 SWS / 60 h
Selbststudium	60 h
Geplante Gruppengröße	30
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testat
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Teilnahme, Testat
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit einem unbenoteten Testat abgeschlossen
Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	Foto Tools Basics
Modulbeauftragte	Prof. G. Kemsä
Lehrende	Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Nach der Teilnahme an dem Modul sind die Studierenden in der Lage,

- das zur Verfügung stehende Foto-, Video- und Audioequipment, sowie die Geräte in den Fotostudios und im Fotolabor zu bedienen,
- in Ergänzung zum Modul Fotografie/Film – filmische und fotografische Ideen und Aufgabenstellungen technisch umzusetzen, sowie in analogen und digitalen Medien anzuwenden.

Lehrinhalte

- Fototechnik
- Videotechnik
- Audiotechnik
- Fotolabor / Vergrößerungen
- Fotostudio- / Lichttechnik
- Digitale Bildbearbeitung
- Druckausgabe

Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 2

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	9 Designperspektiven
Workload	180 h
Credits	6 Cp.
Studiensemester	1, 2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	zwei Semester
Kontaktzeit	Mentoringgespräch
Selbststudium	180 h
Geplante Gruppengröße	Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testat
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	- Dokumentation der Veranstaltungsbesuche - Mentoringgespräch
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD, POD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit einem unbenoteten Testat abgeschlossen
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Veranstaltungs- und Ausstellungsbesuche Mentoringgespräch
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	Professor:innen des Fachbereichs Design

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, sich selbstverantwortlich Input zu suchen, um ihren Horizont zu erweitern. Dazu zählen beispielsweise Informationen über die differenzierten Berufsfelder von Designer:innen. Sie sind in der Lage, gezielt nach Veranstaltungen und Ausstellungen zu suchen, die sie fachlich voranbringen, die sie interessieren und die Vernetzungen ermöglichen. Sie können die besuchten Veranstaltungen digital mit Bild und Text dokumentieren und bewerten. Sie sind in der Lage, ihren Anlagen und Interessen gemäß, zielgerichteter in die Wahlpflichtmodule und Projektangebote einzusteigen. Sie sind grundsätzlich sehr gut über den Studienverlauf und die Möglichkeiten der Werkstattnutzungen informiert.

Lehrinhalte

Das Modul umfasst zwei Bausteine:

1* Besuch von acht Ausstellungen und/oder Veranstaltungen inklusive deren digitale Dokumentation.

2* ein ca. 30-minütiges Mentoring-Gespräch mit einem oder einer Lehrenden am Ende des 2. Semesters

zu 1:

Die Veranstaltungen

Anrechnungsfähig sind außercurriculare (auch digitale) Veranstaltungen, die das Fachwissen stärken, aber auch das Wissen um die möglichen Designberufe erweitern. Folgend aufgelistete Inhouse-Veranstaltungen dürfen jeweils einmal gewählt werden:

- designberufe rufen
- designdiscussion
- lesswalkinmoretalkin
- Fotovorträge
- BA-Plenum
- Herbstgespräche
- Ausstellungs- und Messebesuche
- Museen, Galerien
- Vorträge an anderen Fachbereichen
- Vorträge bei Fachkonferenzen
- GWA, ADC, VDID – Veranstaltungen der Fachverbände

Die Dokumentation

In einem Wordpress-basierten Template werden die besuchten Veranstaltungen dokumentiert und aus dem eigenen Blickwinkel heraus bewertet. Es geht auch darum, das reflektierte Denken und Schreiben zu üben. (Mögliche Ansätze: Warum war die Veranstaltung für mich interessant/uninteressant? – Was genau hat die Veranstaltung interessant gemacht? Habe ich eine neue Persönlichkeit aus Design oder Kunst kennengelernt und einen neuen Blickwinkel entdeckt? ...)

- Digitales Template Wordpress-basiert
- 1000 Zeichen Text pro Veranstaltung
- mindestens fünf Abbildungen
- ein Selfie in oder vor Location
- Screenshots bei digitalen Events

zu 2:

ca. 30-minütiges Mentoring-Gespräch

Die Mentoring-Phase beginnt in der Mitte des 2. Semesters

Die/Der Prüfungsausschussvorsitzende teilt allen Studierenden ihren Mentor oder ihre Mentorin zu und informiert sowohl Studierende als auch Lehrende über das Prozedere.

Das Gespräch

Die Studierenden stellen eine Portfolio-PDF Präsentation mit Arbeiten aus dem 1. und 2. Semester zusammen und stellen dieses ihrem Mentor oder ihrer Mentorin vor. Im anschließenden Gespräch könnten folgende Fragen thematisiert werden:

- Bist Du zufrieden mit dem Studium?
- Was hat Dich am meisten interessiert?
- Welche Stärken siehst Du bei Dir selbst?
- Gibt es Dinge außerhalb der Hochschule, die Dich interessieren?
- Hast Du ein besonderes Interesse für eine bestimmte Richtung entwickelt, wie z. B. Illustration, Motion Design, Typografie, Raumgestaltung, Porzellan, Objektgestaltung etc?

Die Mentor:innen

- geben ein Feedback zum Portfolio mittels einer kurzen Stärken-Schwächen Analyse,
- beraten zum Thema Wahlpflichtfächer und Projekte und geben einen Studienverlaufsplan an die Hand.

Darüber hinaus wird je nach Bedarf auf weitergehende Beratungs-Möglichkeiten mittels eines Hand-Out aufmerksam gemacht:

- z. B. Studienverlaufsberatung
- z. B. Psychosoziale Beratungsstelle
- z. B. Beratung Fördermöglichkeiten
- z. B. Stipendien

Bewertungskriterien

Sobald das Gespräch geführt wurde, kann die oder der Lehrende, mit Hilfe des Links der ihm von den Studierenden zur Verfügung gestellt wird, die digitale Dokumentation auf Vollständigkeit prüfen. Dann kann das Modul als bestanden seitens der Lehrenden verbucht werden. Das Modul ist unbenotet.

Projekt 1 - 6

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	10, 11, 15, 16, 21, 22
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	6 SWS Projektarbeit + 2 SWS in Werkstätten/Laboren 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	15
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD, POD (Transfer)
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Projekt
Lehrveranstaltungen	<p>Motion Design</p> <p>Corporate Design / Branding</p> <p>Art Direction</p> <p>Editorial Design</p> <p>Interaction Design</p> <p>Information Design</p> <p>Illustration</p> <p>Type Design</p> <p>Fotografie</p> <p>Werkschau</p> <p>freies Projekt (nur ein freies Projekt im Studium möglich)</p> <p>Transferprojekt (nur ein Transferprojekt im Studium möglich, siehe Projekttitel im Studiengang POD)</p> <p>... weitere und externe Projektangebote</p>
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	<p>Prof. N. Gummert-Hauser</p> <p>Prof. E. Heinrich</p> <p>Prof. R. Jung</p> <p>Prof. G. Kemsä</p> <p>Prof. T. Kraus</p> <p>Prof. J. Stücke</p> <p>Lehrbeauftragte</p> <p>+ Weitere</p>

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an einem Projekt in diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, komplexe und praxisnahe Aufgabenstellungen aus den Bereichen des Kommunikationsdesign durch die Projektphasen Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung und Präsentation zu einem Designergebnis zu führen.

Sie können ihr bisher angeeignetes Wissen und ihre Fertigkeiten produktiv für Designprozesse und Designprojekte nutzbar machen. Die Bedeutung von Teamarbeit im Designprojekt haben sie erkannt und können ihre eigenen Fähigkeiten besser einschätzen.

Den Prozess (Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung) können sie verschriftlichen und in Kolloquien ihre Position vertreten, diskutieren und überzeugend ihre Ergebnisse präsentieren.

Die Studierenden sind in der Lage, Kommunikationsdesign-Projekte selbständig in den passenden Darstellungsformen zu konzipieren, zu visualisieren und überzeugend prototypisch zu präsentieren.

Sie können Entwürfe hinsichtlich ihrer ästhetischen, kulturellen sowie ökonomischen und sozial-ökologischen Qualitäten erstellen und beurteilen und haben erlernt, Design als methodischen Prozess zu verstehen, um gewünschte Gestaltungsziele zu erreichen.

Lehrinhalte

Den Studierenden werden komplexe und praxisnahe Aufgaben aus den Bereichen des Kommunikationsdesigns gestellt. In systematisch durchgeführten Projektphasen (Analyse, Konzeption, Entwurf und Präsentation) werden die Studierenden auf die Anforderungen der Berufswelt vorbereitet. Dafür wird den Studierenden Methodenkompetenz in Konzeption, Kreativität, Gestaltung und Teamarbeit vermittelt. Durch eine individuelle konstruktive Kritik ihrer Arbeit wird die Grundlage gelegt, zu kritischen und selbstständigen Persönlichkeiten zu reifen.

In den Designprojekten finden die Kenntnisse und Fähigkeiten aus den vorangegangenen und begleitenden Modulen ihre Anwendung, sie sollen verinnerlicht und auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituation übertragen werden. Hierbei stehen nicht nur eine zunehmende Professionalität, im Hinblick auf die Designparameter Zielgruppen, Marktorientierung, gesellschaftliche Relevanz und Umsetzbarkeit im Vordergrund, sondern auch die Gestaltung unserer Designzukunft und damit auch der mögliche visionäre Charakter eines Designprojektes.

Im Modulbereich **Projekte** ist es möglich, einmalig ein Projekt aus dem BA Studiengang Produkt- und Objektdesign zu wählen. Detaillierte Lehrinhalte werden im Modulhandbuch dieses Studiengangs beschrieben.

Prüfungsinhalte

Die Studierenden präsentieren ihre Projektarbeit und verteidigen sie in einem Kolloquium. Projektprozess und -ergebnisse werden in einer Dokumentation zusammengefasst.

Bewertungskriterien

Projekte werden benotet und prägen damit anteilig die Gesamtnote.

Die Benotung erfolgt nach den Kriterien

- Qualität des Designergebnis
- Kreativität, gemessen an Vielfalt und Qualität
- Schlüssigkeit des Entwurfsprozesses
- Darstellungsqualität in analogen und digitalen Medien
- begleitende textliche Erläuterung des Designergebnisses
- Präsentationsqualität in visueller, sprachlicher und performativer Hinsicht

Fachspezifische Details zu den Prüfungskriterien werden in den Veranstaltungsankündigungen von den Lehrenden bekannt gegeben.

Motion Design Prof. E. Heinrich

Lernergebnisse

- Sie verstehen den Beruf „Motion Designer:in“.
 - Sie bringen Prinzipien des Grafikdesigns unter Verwendung von Film- und Animationstechniken in einen Bewegtbildkontext.
 - Sie können ein Kommunikationsproblem mit Hilfe von Motion Design gezielt lösen.
-

Lehrinhalte

- Bereits erlernte, gestalterische Fähigkeiten als Designer:in werden logisch fortgesetzt und zu einer praktischen Anwendung gebracht, indem sie animierte und audiovisuelle Medien mit Hilfe unterschiedlicher Gestaltungselemente wie z.B. Typografie, Grafiken, Charactern, usw., in Bewegung bringen.
- Kenntnisse aus der Designgeschichte sowie von aktuellen Trends im Bewegtbildkontext.
- Aufzeigen der vielfältigen Betätigungsmöglichkeiten im Bereich Motion Design.
- Anwendung eines prozessorientierten Workflow.
- Vertiefung typografischer und gestalterischer Grundlagen mit Hilfe zeitbasierter Medien.
- Vermittlung von Kenntnissen und Fähigkeiten zur Planung und Produktion komplexer Motion Design Produktionen.
- Erweiterung ihrer Fähigkeiten zur Erstellung eines funktionierenden Konzepts sowie der Planung und Organisation der Produktion in einem Team.
- Vermittlung gestaltungsrelevanter Parameter im Kontext von „Bewegung“ und „Zeit“.
- Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten zur Erstellung und Produktion animierter Elemente vor dem Hintergrund, Zeit als Gestaltungsmittel zu verstehen.
- Optimierung der Präsentationskompetenzen und Stärkung der Fähigkeit selbst-gestaltete Arbeiten argumentativ zu begründen

Lernergebnisse

- Sie verstehen den Beruf „Corporate/Brand Designer:in“
- Sie sind in der Lage, crossmediales Kommunikationsdesign, das Organisationen, Unternehmen, Institutionen, Produkte oder Dienstleistungen repräsentiert, zu konzipieren und zu entwerfen.
- Sie sind in der Lage, sich in der komplexen Medienlandschaft des Informations- und Kommunikationszeitalters zu orientieren.

Lernziele

- Sie begreifen den Unterschied zwischen „Identity“ und „Design“.
- Sie begreifen den Unterschied zwischen „Corporate Identity“, „Brand Identity“ und „Visual Identity“.
- Sie verstehen den Unterschied und die Notwendigkeit von „Kongruenz“ und „Kompatibilität“ im crossmedialen Kommunikationsdesign.
- Sie kennen den Unterschied zwischen Konzeption, Entwurf und Realisation.
- Sie können zwischen Idee, Konzeption und Strategie differenzieren.
- Sie sind in der Lage, wirkungsvolle Corporate/Brand Identity-Konzepte zu entwickeln.
- Sie sind in der Lage, wirkungsvoll, ganzheitlich bzw. crossmedial für Organisationen, Unternehmen, Institutionen, Produkte und Dienstleistungen Corporate/Brand Design formal zu gestalten.
- Sie verstehen den Prozess Corporate/Brand Identity und Design zu organisieren und zu managen.
- Sie sind in der Lage, Ihre kreativen Arbeitsleistungen so überzeugend zu präsentieren, dass Auftraggeber:innen bereit sind Geld zu investieren.

Art Direction Prof. R. Jung

Lernergebnisse

- Sie verstehen den Beruf „Art Direktor:in“.
 - Sie sind in der Lage, komplexe Kommunikationsprobleme zu lösen.
 - Sie können eine Absicht/ein Vorhaben mit Hilfe von Kommunikationsdesign Wirklichkeit werden lassen bzw. konkrete Ziele erreichen.
-

Lernziele

- Sie begreifen den kreativen Kommunikationsdesign-Prozess von der Aufgaben-/Problemstellung bis zur Präsentation ihrer kreativen Kommunikationslösungen.
- Sie verstehen die komplexe Medienlandschaft und wissen, wie Kommunikationsdesign Wirkung entfalten kann.
- Sie kennen den Unterschied zwischen Konzeption, Entwurf und Realisation.
- Sie können zwischen Idee, Konzeption und Strategie differenzieren.
- Sie verstehen den Unterschied und die Notwendigkeit von „Kongruenz“ und „Kompatibilität“ im crossmedialen Kommunikationsdesign.
- Sie sind in der Lage, wirkungsvolle Kommunikationsideen zu entwickeln.
- Sie verstehen den Prozess Kommunikationsdesign zu organisieren und zu managen.
- Sie sind in der Lage, Ihre kreativen Arbeitsleistungen so überzeugend zu präsentieren, dass Auftraggeber:innen bereit sind Geld zu investieren.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, Print- oder äquivalente digitale Medien inhaltlich zu konzipieren, gestalterisch zu visualisieren und produktionstechnisch zu realisieren.

Sie können mit großen Text- und Bildmengen umgehen, diese strukturieren und hierarchisieren und das Nutzerverhalten der verschiedensten Medien in die Ausarbeitung der Konzeption miteinbeziehen. Entscheidungen bezüglich der konsequenten Wahl der gestalterischen Mittel (Typografie, Auszeichnungen, Hierarchien, Raster, Farbwahl, Bildsprache, Sprache) können getroffen und begründet werden, die Wirkung der verschiedenen Medien in ihrer historischen Gesamtentwicklung eingeschätzt und unterschiedliche Materialien, Verarbeitungs- und Produktionsmethoden und Prozesse medienadäquat ausgewählt werden.

Lehrinhalte

Der Begriff des Editorial Design umfasst die Gestaltung von Magazinen, Zeitschriften und Büchern. Was sich vor nicht allzu langer Zeit noch auf analoge, dreidimensionale Medien beschränkte, umfasst auch die sich ständig verändernden digitalen Äquivalente.

Unterschiedlich große Text- und Bildmengen werden entsprechend der gewählten Leseart und des Mediums in eine interessante und verständliche Komposition gebracht. Editorial Design bedeutet im Wesentlichen die Strukturierung und Hierarchisierung von Informationen, um diese in der entsprechend medial gewählten Form semantisch angemessen zu visualisieren, damit die vordefinierte Zielgruppe erreicht wird.

Es werden Methoden zur Konzeption und Gestaltung von komplexen Themenstellungen vermittelt. Studierende erkennen, dass der Inhalt nicht nur für die Wahl des Mediums, sondern auch für die Gestaltung verantwortlich ist. Klassische Regeln der Magazin- und Buchgestaltung werden in ihrer historischen Bedeutung erfasst. Das Buch wird als inhaltlich komplex strukturiertes, dreidimensionales Wesen begreifbar. Nicht nur Form, sondern auch Material und Verarbeitung spielen hierbei eine große Rolle.

Projektarbeit mit Diskussionen, Korrekturgesprächen, Präsentationen.

Interaction Design Prof. T. Kraus

Lernergebnisse

- Sie verstehen den Beruf „UX/UI / Interaction Designer“
- Sie sind in der Lage digitale Produkte (Plattformen, Websites, Applikationen, Services) zu entwickeln und zu gestalten.
- Sie kennen die Besonderheiten digitaler Medien.
- Sie sind in der Lage digitale Produkte und/oder digitale Medien zu nutzen und zu gestalten um Kommunikationsprobleme zu lösen.

Lehrinhalte

Im Verlauf des Kurses werden folgende Lehrinhalte vermittelt:

- Das Zusammenspiel von User Experience und User Interface Design.
- Das Verständnis für die Umsetzung digitaler Produkte.
- Die komplexe und diverse Welt der digitalen Medien und deren Werbeformate.
- Der Unterschied zwischen Erfahrung und Erlebnis und deren zielgerichtete Nutzung.
- Den Unterschied zwischen analog und digital.
- Den Transfer von Maschinensprache in menschliche Wahrnehmung.
- Die Unterschiede zwischen Interaktion und Dialog.
- Die Nutzung von Interaktion als Kommunikations- und Gestaltungselement.
- Die Gestaltung datenbasierter/datenorientierter digitaler Anwendungen.
- Die Organisation und Strukturierung digitaler Prozesse innerhalb des digitalen Kommunikationsdesigns.
- Das Verständnis des kreativen Kommunikationsdesign-Prozess von der Aufgaben-/Problemstellung bis zur Präsentation kreativer Anwendungsideen.

Information Design

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, Sachverhalte zu recherchieren, diese zu verstehen und visuell und sprachlich zu vermitteln.

Sie können Daten und Fakten sowie ihre Zusammenhänge analysieren und strukturiert zur Informationsvermittlung aufbereiten und konzipieren der Aufgabe angemessene Visualisierungs- und Präsentationsmöglichkeiten.

Lehrinhalte

Informationsgestaltung ist die visuelle Aufbereitung von Sachverhalten, bestehend aus mehr oder weniger komplexen Daten, Fakten und Geschichten, um einer vorgesehenen Zielgruppe ein optimales Verstehen zu ermöglichen, mit dem Anspruch die Integrität der Information zu wahren.

Inhalt des Seminars ist die Analyse, Recherche und Aufbereitung von Daten, Fakten und deren Zusammenhänge.

Ziel ist das Verstehen von Sachverhalten. Weitere Schritte sind die Aufbereitung der Sachverhalte für eine vordefinierte Zielgruppe, das „in Form“ bringen und über Themen zu informieren.

Die Studierenden werden zum selbstständigen Arbeiten aufgefordert und lernen, ihre Themen verbal zu artikulieren, bevor sie diese in Form bringen. Geübt werden die Visualisierungsmethoden wie Typografie, Fotografie, Illustration und Textgestaltung. Auch die Ausgestaltung des gesammelten Objektes, z.B. Buch, Schautafel, Ausstellung etc. und deren Präsentation wird erarbeitet und präsentiert.

Projektarbeit mit Diskussionen, Korrektorgesprächen, Präsentationen.

Illustration Prof. J. Stücke

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständige illustrative bzw. druckgrafische Projekte durchzuführen,
- sowohl technisch als auch konzeptionell den Erfordernissen des Grafikmarktes souverän zu begegnen,
- individuelle gestalterische Positionen auszubilden, die sie selbstbewusst auf Messeständen der Hochschule oder mittels studentischer Ausstellungen einem sachkundigen Fachpublikum vorstellen.

Lehrinhalte

Durch die umfangreiche Präsentation illustrativer bzw. druckgrafischer Positionen, die das ästhetische Bewusstsein unserer Kultur nachhaltig geprägt haben, werden die Studierenden mit den vielseitigen Möglichkeiten vertraut gemacht, die ihnen zur Umsetzung eigener Konzepte zur Verfügung stehen. Darunter sind alle zeichnerischen und druckgrafischen Techniken zu verstehen, die in den Grundlagen und den Vertiefungen erlernt wurden. Die Verbindung traditioneller und neu-medialer Verfahrensweisen wird hierbei zur selbstverständlichen Erfahrung, die das Projekt zum experimentellen „Labor“ heutiger Gestaltungsstrategien macht. Im Vordergrund steht zwar die Förderung individueller Fähigkeiten, durch allgemeine thematische Vorgaben wird jedoch ein Rahmen gesetzt, der die inhaltliche Diskussion in der Gruppe strukturiert und den Studierenden Gelegenheit zur Reflexion und zur Klärung der eigenen Arbeitsprozesse gibt.

Projektarbeit mit Diskussionen, Korrektorgesprächen, Präsentationen.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- mittels ihres profunden Wissens über historische und zeitgenössische Entwicklungen der Schriftgestaltung, Schriftentwürfe zu analysieren und ihre Gestaltqualität je nach Einsatzgebiet zu bewerten.
- Schrift(en) über das existierende, statisch erscheinende, kommerzielle Angebot hinaus als variables Element zu begreifen und Gestaltungspotentiale wahrzunehmen.
- einen umfangreichen individuellen Zeichensatz zu entwerfen, und diesen mittels einer adäquaten Software wie Glyphs oder FontLab technisch umzusetzen.
- ihren Schriftentwurf angemessen und professionell in digitaler und/oder analoger Form zu präsentieren und zu dokumentieren.

Lehrinhalte

Aufbauend auf typografischem Basiswissen, wird der Fokus in dieser Veranstaltung auf die Anatomie von Zeichen, auf mikrotypografischen Feinheiten und auf charaktergebende Elemente gerichtet. Ziel ist der Entwurf eines Zeichensatzes, in dem jede einzelne Glyphie einer definierten, übergeordneten Idee folgt, um im Zusammenspiel einen eigenständigen Schriftcharakter zu erzeugen.

Geklärt wird, wie das komplexe Zeichensystem »Schrift« funktioniert, wie es konkrete Charakterzüge annehmen und transportieren kann und welche Möglichkeiten sich bieten, zu einer wirksamen visuellen Zeichen-Sprache zu gelangen. Ziel ist die konsequente Umsetzung einer konzipierten Gestaltidee in ein harmonisch komponiertes Zeichensystem, das eine definierte Funktion erfüllt.

Der Entwurfsprozess beginnt mit einer inhaltlichen und formalen Analyse von aufgabenspezifischen Rechercheergebnissen, der Definition von Charakter-Attributen und Zielvorgaben und führt über den Prozess der Formfindung, der Übertragung der Formensprache, der Stilelemente und des Charakters auf das gesamte Zeichenwerk, bis zur Digitalisierung der Glyphen und der Präsentation der Schrift in simulierten Anwendungen.

Projektarbeit mit Diskussionen, Korrektorgesprächen, Präsentationen.

Fotografie Prof. G. Kemska

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung,

- können die Studierenden fotografische Ideen und Aufgabenstellungen umsetzen und eigene Arbeiten erstellen,
- haben sie ihre Wahrnehmungsfähigkeit unter wechselnden Aspekten und Erweiterung der Darstellungs- und Gestaltungskompetenz mit verschiedenen fotografischen Techniken vertieft,
- haben sie ihre gestalterischen und technischen fotografischen Fähigkeiten und Ausdrucksformen erweitert,
- haben sie Erfahrungen in der Konzeption und Realisierung fortgeschrittener fotografischer Projekte sowie in der Entwicklung einer eigenen Bildsprache gewonnen,
- kennen sie den fotografischen Prozess von der Aufnahme über die Bildbearbeitung zur Ausbelichtung/Print,
- sind sie nun erfahren in der Ausarbeitung von fotografischen Serien für Ausstellungen, dem Verfassen von Projektbeschreibungen und der Verbindung von Bild und Text, z.B. für Portfolios und Bücher.

Lehrinhalte

- Erweiterung der Grundlagen-Kenntnisse,
- Vertiefung der Anwendung analoger und digitaler fotografischer Techniken,
- Erlernen fortgeschrittener fotografischer Techniken, z.B. der Umgang mit Mittel- und Großformatkameras und digitalen Rückteilen,
- Ausarbeiten eines Themas über Entwurf und Konzeption bis zur Realisation,
- Vertiefung erlernter technischer Fähigkeiten in der Entwicklung freier gestalterischer Arbeiten,
- Ausarbeitung von fotografischen Serien für Ausstellungen,
- Perfektionierung von Projektbeschreibungen,
- Vermittlung einer umfassenden Gestaltungskompetenz mit verschiedenen fotografischen Techniken und der Verbindung von Bild und Text.

Projektarbeit mit Diskussionen, Korrekturgesprächen, Präsentationen, technische Einweisung, Referate.

Voraussetzung zur Teilnahme:

Um an dem Projekt Fotografie teilnehmen zu können, muss das Modul 7 – **Fotografie/Film** (2. Semester) erfolgreich abgeschlossen sein.

Werkschau

Lernergebnisse

Die Studierenden können eine mit Events angelegte Ausstellung in ökonomischer wie gestalterischer Hinsicht, von der Idee bis zur Abwicklung und Dokumentation, konzipieren, organisieren und technisch realisieren, darin und dafür teamorientiert professionell/aufgabendefiniert/-abgestimmt handeln und kommunizieren (CI, CC, CD).

Lehrinhalte

Aufbau und Strukturierung eines multidisziplinären Teams Designstudierender (PD/KD/ B.A./M.A.), Entwicklung einer Idee und Konzeption unter gegebenen Rahmenbedingungen, Entwicklung eines Zeit-, Organisations- und Finanzierungsplanes. Strukturierte und ressourcenbezogene und -spezifizierte Realisierung der Vorarbeiten, der Ausstellung mit Events und der technischen und verwalterischen Nachbereitung mit Dokumentation.

freies Projekt

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- selbständig Fragestellungen für eine gestalterische Aufgabe zu entwickeln
- selbständig Bewertungskriterien für die eigenständige Arbeit zu entwickeln
- eigene Fragestellungen, Ideenentwicklungen und Prozesse anschaulich und überzeugend zu artikulieren
- Designprozesse zu strukturieren und selbständig zielgerichtet durchzuführen

Lehrinhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln proaktiv eigene Fragestellungen für Designaufgaben, die sich im Rahmen eines Semesters erfolgreich bearbeiten lassen. Sie suchen sich selbständig Professorinnen oder Professoren im Fachbereich, die sie für die Betreuung ihrer selbst gewählten Aufgaben überzeugen müssen.

Die Erarbeitung des freien Projektes erfolgt weitgehend im Selbststudium, das aber durch ein individuelles Coaching begleitet wird. Die Notwendigkeit der Abstimmung in freien Projekten wird von Fall zu Fall im Dialog der Studierenden mit ihren Coaches abgesprochen.

Die Lehrenden fördern die Studierenden in ihrer selbständigen Arbeit, indem sie die Studierenden in ihren jeweiligen Talenten bestärken und auf noch bestehende Defizite im Prozess hinweisen.

Sie geben Hinweise zu geeigneten Methoden und schärfen den Blick der Studierenden für Bewertungskriterien, so dass diese lernen, in der Projektentwicklung eigenständig Entscheidungen zu treffen.

Die Studierenden präsentieren ihre Zwischenstände und abschließend das Ergebnis der Projektbearbeitung vor den betreuenden Professor:innen.

Vertiefung Gestaltung 1 - 6

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	12, 13, 17, 18, 23, 24
Workload	120 h
Credits	4 Cp.
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	4 SWS / 60 h
Selbststudium	60 h
Geplante Gruppengröße	15-20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsform	Präsentation der Ergebnisse und Kolloquium oder Hausarbeiten und Tests.
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD, POD (Transfer)
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	<p>Motion Design</p> <p>Editorial Design</p> <p>Grafik Design</p> <p>Type Design</p> <p>UX Design</p> <p>Druckgrafische Techniken</p> <p>Digital Tools</p> <p>ProFilm / AVPro</p> <p>Typografie</p> <p>Zeichnen</p> <p>Ideenanalyse und und Ideenfindung</p> <p>Social Design</p> <p>Kuratieren</p> <p>Transfervertiefung (nur eine Transfervertiefung im Studium möglich, siehe Vertiefungstitel im Studiengang POD)</p> <p>... weitere und externe Vertiefungsangebote</p>
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	<p>Prof. N. Gummert-Hauser</p> <p>Prof. E. Heinrich</p> <p>Prof. R. Jung</p> <p>Prof. G. Kemsal</p> <p>Prof. T. Kraus</p> <p>Prof. J. Stücke</p> <p>Fachlehrer W. Klein</p> <p>Fachlehrer M. Lanfer</p> <p>Fachlehrer Ü. Yildiz</p> <p>Dr. D. Reynolds</p> <p>Lehrbeauftragte,</p> <p>Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen</p>

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an einer Lehrveranstaltung in diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, ihr jeweils vertieftes und spezifisches Fachwissen und ihre Fertigkeiten in die Projektarbeit zu integrieren, ihre Professionalisierung voranzubringen und ihr Fachwissen für die Berufsbefähigung in der ausgewählten Teildisziplin zu spezialisieren.

Die Studierenden können Medieninhalte und Kommunikationsformate innovativ, formalästhetisch, sinnlich, funktional, technisch und materiell planen und konzipieren und sind in der Lage, ihre Entwürfe so zu visualisieren und umzusetzen, dass deren Qualitäten verständlich und nachvollziehbar werden.

Lehrinhalte

Im Grundlagenstudium erworbene Kenntnisse und Kompetenzen werden in den Vertiefungsmodulen vertieft, erprobt und ausgebaut.

Die Lernergebnisse und Lehrinhalte der fachspezifischen Lehrveranstaltungsangebote finden sich in den nachfolgenden exemplarischen Vertiefungsspezifikationen.

Prüfungsinhalte

Die Studierenden präsentieren ihre Studienergebnisse und verteidigen sie in einem Kolloquium. Projektprozess und -ergebnisse werden in einer Dokumentation zusammengefasst. Die genauen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Lehrenden fachbezogen im jeweils gültigen Vorlesungsverzeichnis präzisiert.

Bewertungskriterien

Vertiefungen werden benotet und prägen damit anteilig die Gesamtnote.

Die Benotung erfolgt nach den Kriterien

- Qualität des Ergebnis
- Kreativität, gemessen an Vielfalt und Qualität
- Schlüssigkeit des Entwurfsprozesses
- Darstellungsqualität in analogen und digitalen Medien
- begleitende textliche Erläuterung des Designergebnisses
- Präsentationsqualität in visueller, sprachlicher und performativer Hinsicht

Fachspezifische Details zu den Prüfungskriterien werden in den Veranstaltungsankündigungen von den Lehrenden bekannt gegeben.

Motion Design Prof. E. Heinrich

Lernergebnisse

nach der erfolgreichen Teilnahme an dem Modul

- kennen die Studierenden die Grundprinzipien des Motion Design und haben grundlegende und weiterführende Kenntnisse mit gängigen Bewegtbildprogrammen erworben.
- haben die Studierenden durch systematische Übungseinheiten vertiefte Kompetenzen im Bereich Motion Design und Animation erlangt.
- haben die Studierenden durch die gemeinsame Arbeit an kurzen und zunächst simpel gestalteten Animationssequenzen, Schritt für Schritt die Werkzeuge und einzelne Funktionen gängiger Bewegtbildprogramme erlernt.
- haben die Studierenden mit Hilfe der aufeinander aufbauenden und systematischen Aneignung animatorischer Kenntnisse mögliche Unsicherheiten bezüglich der Komplexität der Programme verloren.

Lehrinhalte

- Einführung in Werkzeuge, Arbeitsbereiche und Transformationseigenschaften
- Ebenen, Formebenen & Masken
- Principles of Motion Design
- Animationseigenschaften zu Formebenen hinzufügen
- Mit Kompositionen und Unterkompositionen arbeiten
- Ebenen und Kompositionen verknüpfen
- Easy Ease, Ease Out, Ease In
- Effekte
- Gestaltung von Loops / Cinemagraphs
- Textebenen und Typoanimationen
- Logoanimation
- Tracking

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die Ausdrucksformen unterschiedlicher Textarten zu verstehen und typografisch umzusetzen. Sie können größere Text- und Bildmengen inhaltlich strukturieren und diese in ein interessant und verständlich gestaltetes Medium verwandeln – dies kann analoge Medien als auch digitale Äquivalente umfassen.

Lehrinhalte

Text ist nicht gleich Text. Wir unterscheiden bei Texten das Leseverhalten, das analog zum Textinhalt zu verstehen ist. Neben den linearen Leseformen in literarischen Werken umgeben uns Texte, die auf vielfältige Weise der Informationsfindung dienen, uns unterhalten sollen, oder gar didaktische Zwecke verfolgen. Die Verschiedenheit der Inhalte prägt die typografische Ausdrucksform.

In dieser Veranstaltung wird, aufbauend auf dem typografischem Basiswissen des Grundstudiums, die Aufbereitung unterschiedlicher Textarten besprochen und in Übungen erprobt. Die Aufgabenstellung umfassen die Erfassung und Verarbeitung heterogener semantischer Inhalte in eine homogene syntaktische Formensprache, unter Einbeziehung von typografischen Rastersystemen, Strukturierungsmethoden und Hervorhebungstechniken mit dem Ziel der Erzeugung interessanter, spannender und leseauffordernder Layout-Umsetzungen, wie sie zum Beispiel in Broschüren und Zeitschriften vorkommen.

Grafik Design

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- kommunikative Aufgabenstellungen zu verstehen und konzeptionell zu bearbeiten,
- Zielgruppen- und Rezipientenverhalten in Gestaltungsprozesse einzubeziehen,
- Ausdrucksformen unterschiedlicher Text-/Bildaussagen zu verstehen und grafisch/typografisch umzusetzen.

Lehrinhalte

Strukturierte und überschaubare Aufgabenstellungen werden entlang eines Briefings erarbeitet. Inhalte können Plakatreihen, Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, CD Manuals und Anwendungen in den neuen Medien wie Internetseiten, Blogs oder Apps sein. Gestalterische Mittel wie Zeichnung, Fotografie, Illustration, Info-Grafik, Schaubild und Typografie finden dabei ihre Anwendung. Zielgruppen- und Rezipientenverhalten werden begleitend in Betracht gezogen.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- Schrift(en) über das existierende, statisch erscheinende, kommerzielle Angebot hinaus als variables Element zu begreifen und Gestaltungspotentiale wahrzunehmen,
- einen individuellen Zeichensatz kleinen oder mittleren Umfangs zu entwerfen, und diesen mittels einer adäquaten Software wie Glyphs oder FontLab technisch umzusetzen.

Lehrinhalte

Aufbauend auf typografischem Basiswissen, wird der Fokus in dieser Veranstaltung auf die Anatomie von Zeichen, auf mikrotypografischen Feinheiten und auf charaktergebende Elemente gerichtet. Ziel ist der Entwurf eines Zeichensatzes, in dem jede einzelne Glyphie einer definierten, übergeordneten Idee folgt, um im Zusammenspiel einen eigenständigen Schriftcharakter zu erzeugen.

Geklärt wird, wie das komplexe Zeichensystem »Schrift« funktioniert, wie es konkrete Charakterzüge annehmen und transportieren kann und welche Möglichkeiten sich bieten, zu einer wirksamen visuellen Zeichen-Sprache zu gelangen. Ziel ist die konsequente Umsetzung einer konzipierten Gestaltidee in ein harmonisch komponiertes Zeichensystem, das eine definierte Funktion erfüllt.

Der Entwurfsprozess beginnt mit einer inhaltlichen und formalen Analyse von aufgabenspezifischen Rechercheergebnissen, der Definition von Charakter-Attributen und Zielvorgaben und führt über den Prozess der Formfindung, der Übertragung der Formensprache, der Stilelemente und des Charakters auf das gesamte Zeichensystem, bis zur Digitalisierung der Glyphen und der Präsentation der Schrift in simulierten Anwendungen.

UX Design Prof. T. Kraus

Lernergebnisse

- Sie kennen die technischen und gestalterischen Grundlagen um als UX/UI Designer arbeiten zu können.
 - Sie können ein digitales Produkt entwerfen und darstellen.
-

Lehrinhalte

Im Verlauf des Kurses werden folgende Lehrinhalte vermittelt:

- Den Konzeptions- und Entwurfsprozess bei der Entwicklung digitaler Produkte
- Die immer aktuellsten UX/UI Arbeiten und die Top Unternehmen dahinter.
- Die immer aktuellsten UX Methoden und Konzeptions-Tools
- Die Übersicht und Anwendung aktueller UI-Entwurfs- und Gestaltungs-Tools
- Die Entwicklung und das Testing lauffähiger Prototypen
- Den Unterschied zwischen User Experience Design und User Interface Design
- Den Unterschied zwischen Back End und Front End.
- Die Komplexität und den Aufbau der Mensch-Maschine Schnittstelle.
- Die Herangehensweise und Ausarbeitung von Useranalyse und User Profile
- Agile Arbeitsweisen und Prozesse

Lernergebnisse

Nach dem erfolgreichen Abschluss dieser Lehrveranstaltung haben die Studierenden Kenntnisse in der Anwendung der Besonderheiten und Kombinationsmöglichkeiten der Verfahren des Hoch-, Tief-, Flach-, und Durchdrucks (Holzschnitt, Radierung, Lithografie und Serigrafie) erworben.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden zudem in der Lage, die Schnittstellen zwischen traditionellen und neuen Medien zu erforschen und die immer komplexer werdenden Verfahrenstechniken souverän für die Umsetzung eigener Gestaltungslösungen einzusetzen.

Lehrinhalte

Eine Besonderheit unseres Fachbereiches ist eine Lehre, die den Studierenden traditionelle und neumediale Gestaltungsmittel in gleichem Maße anbietet. Hierdurch ergeben sich technische Prozesse, die die Wechselwirkung zwischen künstlerischen und anwendungsbezogenen Konzepten fördern. Zum Beispiel die klassische Radierung und die Serigrafie (das Medium der Popart in der klassischen Moderne) verbinden sich in der Experimentierfreude einer jungen Generation genauso selbstverständlich, wie diese neue fotomechanischen oder digitalen Bearbeitungsmöglichkeiten von Druckträgern in ihr ästhetisches Programm einbezieht. Das Erfinderische wird zum Programm einer inhaltlichen Auseinandersetzung auf der Grundlage hoher technischer Kenntnisse.

Seminaristischer Unterricht: Wechsel zwischen Übung und Korrekturgespräch.

Digital Tools Prof. T. Kraus

Lernergebnisse

- Sie sind in der Lage digitale Gestaltungswerkzeuge für die Umsetzung ihrer Ideen/Konzeptionen zu nutzen.
-

Lehrinhalte

Im Verlauf des Kurses werden folgende Lehrinhalte vermittelt:

- Die Programmiersprache „Processing“
- Das Verständnis und die Historie des Bereiches „Generative Gestaltung“
- Die Vorstellung und Anwendung der relevantesten und aktuellsten
Werkzeuge/Tools zur generativen Gestaltung
- Die Entwicklung/Programmierung und Verarbeitung eigener Sounds und Visuals
- Die Grundlagen zum „KI“ und die Bedeutung in der Anwendung für Designer
- Die wichtigsten generativen Prozesse und Anwendungsmethoden

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul

- können die Studierenden filmische Ideen und Aufgabenstellungen umsetzen und eigene Arbeiten erstellen,
- haben sie Erfahrungen in der Konzeption und Realisation fortgeschrittener filmischer Projekte sowie in der Entwicklung einer eigenen Bildsprache,
- kennen sie den filmischen Prozess von der Ideenfindung, dem Verfassen eines Storyboards, der Aufnahme und der Vertonung über die Weiterverarbeitung bis zum fertigen Produkt,
- haben sie ihre Wahrnehmungsfähigkeit unter wechselnden Aspekten und Erweiterung der Darstellungs- und Gestaltungskompetenz mit verschiedenen filmischen Techniken vertieft,
- sind sie erfahren in der Ausarbeitung von kurzen Filmen bzw. Videoinstallationen, dem Verfassen von Projektbeschreibungen und Storyboards.

Lehrinhalte

- Erweiterung der fotografischen Grundlagen-Kenntnisse,
- Vertiefung der Anwendung der Video- und Audiotechnik,
- Erlernen der Konzeption und Realisation eigener Filme und Videoinstallationen (ein Thema wird über Entwurf und Konzept bis zur Realisation durchgeführt),
- Vertiefung erlernter technischer Fähigkeiten in der Entwicklung freier gestalterischer Arbeiten,
- Perfektionierung von Projektbeschreibungen und Storyboards, die Bild und Text beinhalten,
- Vermittlung einer umfassenden Kompetenz in der Gestaltung von Video und Audio mit allen vorhandenen Techniken.

Seminaristischer Unterricht: Wechsel zwischen Vorlesung, technische Einweisung, gegebenenfalls Referaten.

Typografie Prof. N. Gummert-Hauser, Dr. D. Reynolds

Lernergebnisse

Der Vertiefungskurs Typografie wird wechselnd unterschiedliche typografische Schwerpunkte anbieten. Die jeweiligen Lernergebnisse werden von daher stets spezifisch mit der medialen Auswahl dieses Schwerpunkts in Zusammenhang stehen – sie könnten analog oder digital sein, im Druckbereich oder im Internet angesiedelt sein oder in einer Ausstellung oder anderen räumlichen Inszenierung münden. Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung werden Studierenden in der Lage sein, die Ausdrucksformen unterschiedlicher Texte innerhalb eines bestimmten Mediums und eines typografischen Schwerpunkts zu verstehen und adäquat umzusetzen.

Lehrinhalte

Typografie macht Sprache sichtbar. Und damit natürlich Inhalte. In dieser Veranstaltung wird, aufbauend auf dem typografischem Basiswissen des Grundstudiums, anhand von unterschiedlichen Kommunikationsaufgaben, das typografische Wissen um spezialisierte Anwendungen vertieft und eingeübt.

Lernergebnisse

Nach dem erfolgreichen Abschluss dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- Bewusstsein und Sensibilität für verschiedene zeichnerische Techniken, Materialien und Vorgehensweisen zu entwickeln und sie souverän einzusetzen,
- spontane Ideen unmittelbar auf dem Papier zu skizzieren,
- den Unterschied zwischen figürlich / perspektivischem Zeichnen nach der Natur und freien Zeichnungen nach der Vorstellung bzw. formimmanenten Gesetzmäßigkeiten zu erkennen,
- zeichnerische Reduktion, Übertreibung und Verfremdung als Ausdrucksmittel einzusetzen,
- Zeichnen als konzeptionelles Medium zur Planung komplexer Zusammenhänge anzuwenden (illustrative Bildwelten und Motiondesign und/oder Entwürfe des Produktdesigns).

Lehrinhalte

- Vertiefung und Erweiterung der zeichnerischen Grundlagenkenntnisse,
- experimenteller Umgang mit analogen und digitalen Werkzeugen,
- Zeichnen nach der Natur und Beobachtung der Lebenswirklichkeit als maßstäbliche Orientierung im Raum und natürliches Bezugssystem für Gestaltungsvorhaben,
- Aktzeichnen als Proportionslehre des Körpers und Studium der Verortung des Körpers im Raum,
- Zeichnen und Entwerfen nach der inneren Vorstellung,
- konzeptionelle Vorgehensweisen zur Planung von Charakteren, Settings, Bildfolgen (Storyboards),
- selbstständige Entwicklung zeichnerischer Lösungen z.B. als serielle Variationen, Animationen und Motiondesign,
- Einübung in selektive Präsentationsformen („ideales Skizzenbuch“ etc. als Projektion oder Print),
- gemeinsame Arbeitsbesprechungen und Diskussionen über mögliche Gestaltungsansätze und Lösungswege befähigen die Studierenden teamorientiert zu denken.

Ideenanalyse & Ideenfindung Prof. R. Jung

Lernergebnisse

- Sie sind in der Lage, zielgerichtet in einem bestimmten Zeitraum originelle Kommunikationsideen zu entwickeln.

Lernziele

- Sie verstehen den Begriff „Kreativität“ und dessen Beziehung zum Begriff „Idee“.
- Sie kennen die Bedeutung von „Kreativität“ im Medien- und Kommunikationszeitalter.
- Sie verstehen was „Originalität“ bedeutet.
- Sie wissen was eine „Kommunikationsidee“ ist und können Qualitätsunterschiede beurteilen.
- Sie wissen was ein „Konzept“ ist.
- Sie beherrschen das Prinzip „Ideenfindung“.

Social Design

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Gemeinwohl als gestalterisches Ziel zu begründen und am Gemeinwohl ausgerichtete Designprozesse zu planen,
- Empathie verdichtende Methoden angemessen in Designprozesse zu integrieren,
- partizipative und ko-kreative Design zu initiieren und durchzuführen,
- den Einfluss von Design auf die Beziehungen von Menschen zu Räumen und Dingen zu beurteilen,
- Medien, Dinge und Räume mit Blick auf zwischenmenschliche Interaktion zum Entwerfen,
- im Diskurs eine Haltung zum designerischen Handeln zu entwickeln.

Lehrinhalte

Im Seminar Social Design werden theoretische Grundlagen gemeinwohlorientierter Gestaltung vertieft.

Anhand sozialer, gesellschaftsrelevanter Fragestellungen werden Szenarien für erstrebenswerte Zukünfte diskutiert und aus diesen designerische Handlungsmöglichkeiten abgeleitet und erprobt. Dafür werden thematisch offene Übungsaufgaben für eine nachhaltige Zukunftsplanung gestellt, die im Spannungsfeld der drei Nachhaltigkeitskriterien sozial, ökologisch, ökonomisch diskutiert und mit designerischen Mitteln bearbeitet werden.

Sonstige Informationen

Social Design wird nur im Sommersemester angeboten.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- kuratorische Praktiken zu erkennen, zu benennen und zu verstehen.
 - Ausstellungen zu analysieren und kritisch zu reflektieren
 - geeignete Orte zum Kuratieren auszuwählen
 - eine Konzeption für Ausstellungseinheiten zu erarbeiten und zu reflektieren.
-

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über die Geschichte und Methoden kuratorischer, inszenatorischer und/oder künstlerischer Arbeitsformen.

Dies wird ergänzt mit einer Übung kuratorischer Arbeit, die in Gruppenarbeit durchgeführt wird.

Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz 3 - 5

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	14, 19, 25
Workload	180 h
Credits	6 Cp. (3 Kurse à 2 Cp)
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester (nicht alle Lehrveranstaltungen werden jedes Semester angeboten)
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je 2 SWS 30 h / 90 h
Selbststudium	je 30 h / 90 h
Geplante Gruppengröße	20-30
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsform	Designwissenschaften: Prüfung Berufsfeldkompetenz: Testate
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der unbenoteten Prüfungen (Testate) in zwei Wahlpflichtfächern aus dem Bereich Berufsfeldkompetenz und der benoteten Prüfung eines Wahlpflichtfaches aus dem Bereich Designwissenschaften.
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD, POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	<p>Designwissenschaften:</p> <p>Theorien zum Design Wissenschaftliches Schreiben Rhetorik Ethik Designwissenschaft Kunstwissenschaft Philosophie ... weitere Angebote möglich</p> <p>Berufsfeldkompetenz:</p> <p>Portfolio (Pflichtfach) Sprache und Text Marken und Nutzungsrecht Marketing Existenzgründung Projektmanagement Präsentationstechnik Ökonomie Basics Nachhaltigkeit Designstrategie Social Design Basics Zukunftsforschung Designmanagement Service Design Basics Third Mission/Community Outreach Moderationstechnik ... weitere Angebote möglich</p>

Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	<p>Designwissenschaften:</p> <p>Prof. Dr. K. Plüm</p> <p>Prof. Dr. E. Schmid</p> <p>Berufsfeldkompetenz:</p> <p>Prof. N. Beucker</p> <p>Prof. T. Kraus</p> <p>Prof. B. Grellmann</p> <p>Prof. R. Jung</p> <p>Lehrimporte aus anderen Fachbereichen der HSNR</p> <p>Lehrbeauftragte</p> <p>Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen</p> <p>+ Weitere</p>

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an jeweils einer Lehrveranstaltung **Designwissenschaften** und zwei Lehrveranstaltungen **Berufsfeldkompetenz** pro Modul, sind die Studierenden in der Lage, ihr überfachliches Wissen in die Projektarbeit zu integrieren und ihre Professionalisierung voranzubringen. Sie können auf berufsrelevante, organisatorische, gesellschaftliche, nachhaltige und rechtliche Rahmenbedingungen aufbauen und Grundkenntnisse der wissenschaftlichen Vermittlung anwenden.

Sie verstehen Design als eine Kompetenz, auf kreative Art und Weise Lösungen zu entwickeln, die das gesellschaftliche Leben prägen und innovative Impulse geben und verfügen über kunst- und designwissenschaftliches Wissen.

Lehrinhalte

Es werden ergänzende, vertiefende und orientierende überfachliche berufsbezügliche Kenntnisse, Kompetenzen, Soft Skills und Wissen zu Designkontexten und -bezügen vermittelt. Design als anschlussfähige Profession zu verschiedenen Disziplinen wird ebenso vermittelt, wie eine Verortung in breitem wissenschaftlichen und beruflichen Kontext.

Die Lernergebnisse und Lehrinhalte der fachspezifischen Lehrveranstaltungsangebote finden sich in den nachfolgenden exemplarischen Vertiefungsspezifikationen.

Bewertungskriterien

- Präsentationsfähigkeit (Kommunikationsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Darstellungsfähigkeit),
- umfassend erworbenes Verständnis und Wissen um berufsspezifische Sachverhalte,
- sprachliche Fertigkeiten,
- wissenschaftliche Qualität von Hausarbeiten,
- inhaltliche Qualität von Texten.

Die Lehrveranstaltungen aus dem Bereich **Berufsfeldkompetenz** werden nur als „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet. Die Modulnote ergibt sich aus der Benotung des Teilmoduls **Designwissenschaften**.

Theorien zum Design Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Die Studierenden sind im Rahmen ihrer Designaufgaben in der Lage fachbezogen und informationsqualifizierend historische, systematische und kulturwissenschaftliche Theorien aus verschiedenen Disziplinen in Bezug auf die Designpraxis zu reflektieren, durch weiterführende Recherchen zu vertiefen und im Designprozess anzuwenden.

Sie sind in der Lage, Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens (wiss. Hausarbeit) richtig anzuwenden und medial vielfältig zu vermitteln.

Lehrinhalte

Erarbeitung verschiedener theoretischer Ansätze zur Reflexion von Design als Praxis, Berufsbild und Disziplin. Darunter designhistorische Perspektiven, insbesondere seit der Industrialisierung, medienhistorische- und theoretische Perspektiven, besonders im Hinblick auf Medienkompetenz und Gestaltung, gesellschafts- und humanwissenschaftliche Perspektiven, besonders im Hinblick auf lebensweltliche Designwirksamkeit. Besondere Beachtung finden dabei die Informationsbeschaffung, -qualifizierung sowie deren Vermittlung. Dabei werden Grundlagen wissenschaftlicher Recherche und das Erstellen einer wiss. Hausarbeit vermittelt sowie andere Präsentationsformen erarbeitet.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- Forschungsfragen und Hypothesen zu formulieren,
- adäquate, kommunikationsspezifische eigene wissenschaftliche Arbeiten zu verfassen.

Lehrinhalte

Es werden die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens vertieft und die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens vermittelt. Mittels Lektüre und Analyse von wissenschaftlichen Publikationen werden die Studierenden an die wesentlichen Teilschritte des wissenschaftlichen Schreibens herangeführt

- recherchieren,
- zitieren,
- gliedern,
- strukturieren,
- wissenschaftliches Schreiben im Allgemeinen,
- Zeitplanung und Organisation beim Erstellen von wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen.

Rhetorik Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- überzeugend und zielgerichtet vorzutragen und zu argumentieren,
- frei und sicher vor anderen zu sprechen und schwierige Gesprächssituationen zu bewältigen,
- ganz gezielt eine Kommunikation rhetorisch aufzubauen.

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen die theoretischen Grundlagen der Rhetorik und wenden diese in Übungen praktisch an:

Bei der Einstudierung und dem Vortrag der freien Rede (belehrend, bewegend, unterhaltend) sowie beim Argumentieren in Debatten. Dabei werden rhetorische Stilmittel vermittelt und angewandt.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grundlegende Begriffe der Ethik zu benennen und auf Phänomene des Designs anzuwenden. Sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Lehrinhalte

In Ethik wird die gesellschaftliche Verantwortung gestalterischen Handelns erörtert. Sowohl aus gestalterischer, als auch aus wissenschaftlicher Sicht werden Texte zu Ethik und Design gemeinsam gelesen, diskutiert und präsentiert.

Designwissenschaft Prof. Dr. K. Plüm

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, designwissenschaftliche Positionen nach Methoden und Epochen zu benennen, zu unterscheiden, einzuordnen und zu diskutieren. Grundlegende Begriffe der klassischen sowie aktuellen Methoden der Herangehensweise der Designwissenschaft sind ihnen bekannt und sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Die methodischen Positionen maßgeblicher Vertreter, die sie durch Literatur und Diskussion kennengelernt haben, können sie nun für die Interpretation von Design und Kunst nutzen.

Lehrinhalte

Gemeinsames Lesen, Präsentieren und Diskutieren von Texten zur Perspektivierung einer Designwissenschaft, sowohl aus gestalterischer als auch aus wissenschaftlicher Sicht. Die Teilnehmer:innen besuchen ggf. themenbezogene Veranstaltungen wie Symposien und Ausstellungen mit aktuellen Fragen der Designwissenschaft. Die Ergebnisse werden in historischen und/oder aktuellen, komplexen kulturellen und sozialen Zusammenhängen verortet.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grundlegende Begriffe der klassischen sowie aktuellen Methoden und Herangehensweisen der Kunstwissenschaft zu benennen, sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Die methodischen Positionen maßgeblicher Vertreter, die sie durch Literatur und Diskussion kennengelernt haben, können sie nun für die Interpretation von Design und Kunst nutzen.

Lehrinhalte

Gemeinsames Lesen, Präsentieren und Diskutieren von Texten zur Perspektivierung einer Kunstwissenschaft, sowohl aus gestalterischer als auch aus wissenschaftlicher Sicht. Die Teilnehmer:innen besuchen ggf. themenbezogene Veranstaltungen wie Symposien und Ausstellungen mit aktuellen Fragen der Kunstwissenschaft. Die Ergebnisse werden in historischen und/oder aktuellen, komplexen kulturellen und sozialen Zusammenhängen verortet.

Philosophie Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, eigene und fremde Erkenntnis- und Urteilsprozesse zu erkennen, zu analysieren und zu beschreiben, um damit in der Kreation und Präsentation Perspektivwechsel für die Entwicklung der eigenen Kreativität nutzen zu können.

Lehrinhalte

In Philosophie werden Erkenntnisprozesse in Hinsicht auf die Konstruktion ihrer Argumentation hin analysiert, ob sie etwa auf Eigeninteresse, Gemeininteressen, Rationalität, Empirie, Dogmatismus, ..., beruhen. Dies geschieht in Auseinandersetzung mit aktuellen und designrelevanten Themen mit Texten, Diskussionen, Gruppenarbeiten und div. Präsentationsformen.

Lernergebnisse

Sie sind in der Lage, ihre kreative Leistungsfähigkeit auf dem heterogenen Arbeitsmarkt „Kommunikationsdesign“ einzuordnen und berufszielgenau zu präsentieren.

Lernziele

- Sie überblicken die unterschiedlichen Leistungs- bzw. Arbeitsbereiche im Kommunikationsdesign.
- Sie sind in der Lage ihre persönlichen kreativen/gestalterischen Stärken bzw. Schwächen zu analysieren und die daraus resultierenden beruflichen Möglichkeiten bzw. Ziele zu definieren.
- Sie kennen den Arbeitsmarkt „Kommunikationsdesign“ bzw. die unterschiedlichen kreativen Leistungen und damit die unterschiedlichen Berufseinstiegsmöglichkeiten.
- Sie können sich im Studienverlauf orientieren bzw. berufszielgerichtet Lehrveranstaltungen wählen.
- Sie kuratieren ihre kreativen Arbeitsergebnisse, das bedeutet, Sie sind in der Lage ihre kreativen Leistungen während des Studiums (und darüber hinaus) so auszuwählen, so zu präsentieren und so in den beruflichen Kontext einzubinden, dass die Wahrscheinlichkeit Ihre beruflichen Ziele zu erreichen hoch ist.

Prüfungsleistung:

- Präsentation von drei potentiellen Arbeitgeber:innen und wenn freiberufliche Arbeit angestrebt wird von drei repräsentativen Auftraggeber:innen.
- Wenn ein Master-Studium angestrebt wird, Präsentation eines Motivations-schreibens.
- Präsentation des dazu passenden Portfolios in unterschiedlichen Medien.

Bewertungskriterien:

- Kongruenz (= inhaltliche Übereinstimmung) und Kompatibilität (= formale Passgenauigkeit) des Portfolios zum angestrebten Berufsziel.

Sprache und Text Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- sprachliche Mittel in Grundzügen syntaktisch, stilistisch und medienbezogen zu klassifizieren, zu vergleichen und zielgerichtet anzuwenden.
- Text-Elemente als kongeniale Bausteine ihrer Arbeiten als Designer jedweder Art zu verstehen,
- Texte bewusst einzusetzen und spannende, bislang ungesehene Wort-Bild-Kombinationen zu kreieren,
- kreativ mit Texten umzugehen, neue Wort-Kreationen zu erfinden und zielgruppen-gerecht einzusetzen.

Lehrinhalte

Analysieren von Sprach- und Textformen im vor allem öffentlichen Raum zur Erstellung eines Klassifizierungs- und Unterscheidungsschemas, das in der Folge spezifischen Sprach- und Schreibübungen dient, die in der Gruppe vorgetragen und diskutiert werden.

Die Studierenden lernen alle Textarten der modernen Mediengesellschaft kennen und deren Fachbegriffe fortan zu verwenden. Sie lernen, einzelne Textbausteine dem Medium entsprechend adäquat einzusetzen, während sie immer wieder neue Kombinationsmöglichkeiten identifizieren und ausprobieren. Parallel werden ihnen Ideenfindungstechniken vermittelt und gleichzeitig die Angst vor dem weißen Blatt genommen. In mehreren praktischen Übungen setzen sie das Erlernte um und erhalten kontinuierlich Feedback vom Lehrenden und den Kommilitonen.

Marken- und Nutzungsrecht

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Marken- und Nutzungsrechte auf designrelevante Fragen zu beziehen.

Lehrinhalte

Es werden die rechtlichen Grundlagen vermittelt, die den Studierenden die Handhabung von wirtschaftlichen Organisations-, Vertrags- und Nutzungsrechten ermöglichen

- allgemeine Rechtsgrundlagen, Handelsrecht, Kaufmannseigenschaft, Werkvertrag des BGB,
- Urheberrecht,
- deutsches und europäisches Geschmacksmusterrecht,
- Markenrecht sowie europäisches Markenrecht,
- Patentrecht und Gebrauchsmusterrecht,
- Abrechnungswesen im Design: Nutzungsrechte.

Marketing

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Marketing als Unternehmensstrategie zu beurteilen
 - die Bedeutung von Design für Marketing zu erkennen
 - marketingbezogene Designentscheidungen zu treffen
-

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über

- strategische Unternehmens- und Marketingplanung
- Phasen des Marketingprozesses,
- Konzeptionsebenen,
- Marketingziele,
- Marketingstrategie,
- Marketingmix,
- Marketingstrategische Analyse- und Planungskonzepte.

Existenzgründung

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- unternehmerisches Denken und Handeln nachzuvollziehen und exemplarisch anzuwenden
- Business-Modelle anhand des Business Model Canvas zu generieren
- Design als Geschäftsmodell zu verstehen
- unterschiedliche Unternehmensmodelle für Designdienstleistungen abzuwägen

Lehrinhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln proaktiv eigene Geschäftsideen, für die sie unter Zuhilfenahme des sogenannten Business Model Canvas ein passendes Geschäftsmodell erarbeiten. Hierdurch ist der Praxisgehalt möglichst hoch. Die dadurch entstehenden Freiheitsgrade lassen Raum für Kreativität und Persönlichkeitsentwicklung. Zusätzlich zu beantwortende theoretische Fragestellungen sensibilisieren für gründungsrelevante Fachbegriffe und Themen wie bspw. Innovationsmanagement und Skalierbarkeit eines Geschäftsmodells. In diesem Zusammenhang werden sie mit unterschiedlichen Unternehmensformen vertraut gemacht.

Die theoriebasierte, aber praxisnahe Vermittlung der Inhalte wird ergänzt durch Studien von Fallbeispielen unterschiedlicher Designunternehmen (aufbauend auf Exkursionen).

Das Fach ist eingebunden in die Förder- und Sensibilisierungsmaßnahmen für Entrepreneurship der Hochschule Niederrhein (Stand 2021 StartUpHN und HN-Exist).

Projektmanagement

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Projekte prozesshaft zu begreifen
- Projektziele mit Bezug auf zeitliche und budgetäre Ressourcen zu formulieren
- Projekt- und Arbeitspläne zu erstellen
- Methoden des Projektmanagements auf ihre eigenen (Design-)prozesse zu übertragen

Lehrinhalte

Im Seminar werden grundlegende Methoden des Projektmanagements theoretisch vermittelt. Die Studierenden erlernen Projekte zu planen, zu steuern, Zeitpläne zu erstellen und Maßnahmen zur Qualitätssicherung zu bewerten. Dafür übertragen sie etablierte Erkenntnisse des Projektmanagements in niederkomplexen Übungen auf eigene Projekte.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- authentisch, selbstbewusst und unterhaltsam vor anderen aufzutreten,
- sich selbst und ihre Arbeiten aufmerksamkeitsstark zu präsentieren,
- den Raum zu nutzen, das Ambiente zu beeinflussen und die Technik zu beherrschen,
- alleine oder als Gruppe eine Präsentation dramaturgisch und zielpersonengerecht zu inszenieren.

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen sämtliche Facetten verschiedener Präsentationsstile kennen und wenden diese in Übungen praktisch an. Sie werden angehalten, neue Wege zu identifizieren und auszuprobieren, mit dem Ziel, anspruchsvolle Themen in intelligenten Präsentationen und überzeugenden persönlichen Auftritten zu interpretieren. Dabei erhalten sie fortlaufend konstruktive Kritik vom Lehrenden und den Kommilitonen.

Ökonomie Basics

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- ökonomische Zusammenhänge zu verstehen
- nach wirtschaftlichen Kriterien zu urteilen
- ökonomische Aspekte auf Designentwicklungen und Designunternehmen zu beziehen

Lehrinhalte

Die Veranstaltung führt die Studierenden an wirtschaftliches Basiswissen heran. Ihnen werden die grundlegenden Zusammenhänge und Begriffe der Betriebswirtschaft vermittelt, insbesondere mit Blick auf unterschiedliche Wirtschaftsmodelle und Kostenrechnung.

Nachhaltigkeit

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- die Nachhaltigkeit von Produkten, Dienstleistungen oder Geschäftsmodellen zu reflektieren und zu beurteilen
- Nachhaltigkeit als Gestaltungsparameter zur berücksichtigen
- Designentscheidungen aufbauend auf Nachhaltigkeitskriterien zu vertreten

Lehrinhalte

Das Fach vermittelt Grundlagen der Nachhaltigkeit entlang des Nachhaltigkeitsdreiecks Ökologie-Ökonomie-Soziales. Es werden unterschiedliche Denkmodelle wie angerissen und zur weiteren Vertiefung vorbereitet u.a. „Zukunftskunst“ (Wuppertalinstitut), „Donut-Economy“ (Raworth), „Gemeinwohl-Ökonomie“ (Felber), „Kreislaufwirtschaft“, „Multi-Level-Perspective“.

Bezogen auf die 17 Nachhaltigkeitsziele entwickeln die Studierenden in Gruppenarbeit eigenständige Ansätze, wie sie aus ihrer Designperspektive nachhaltig agieren können.

Design Strategie

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Design als strategische Komponente für unternehmerische Ziele einzusetzen
- Design ganzheitlich zu verstehen und zwischen verschiedenen Designprofessionen und deren spezifischen Kompetenzen zu unterscheiden
- Den Mehrwert der Einbindung von Design in Produktentwicklung, Unternehmenskommunikation, Kulturarbeit u.a. zu beschreiben
- Designprozesse für strategische Entwicklungen zu planen

Lehrinhalte

Im Seminar Design Strategie wird in der Diskussion von Fallbeispielen, die Wirkung von Design auf wirtschaftliche, kulturelle und politische Entscheidungen diskutiert. Mit Bezug auf die unterschiedlichsten Spezialisierungen der Designprofessionen wird aufgezeigt, wie diese, wenn sie ganzheitlich gedacht werden, einen unternehmerischen Mehrwert erzeugen können. Anhand von Übungen werden die Studierenden an die Anwendung designstrategischer Planungen herangeführt.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Gemeinwohl als gestalterisches Ziel zu begründen
- Empathie verdichtende Methoden als Grundlage für die designerische Arbeit für und mit Anspruchsgruppen zu bewerten und einzusetzen
- am Gemeinwohl orientierte Designprozesse zu planen
- den Einfluss von Design auf die Beziehungen von Menschen zu Räumen und Dingen zu beurteilen
- Medien, Dinge und Räume mit Blick auf zwischenmenschliche Interaktion zu entwerfen

Lehrinhalte

Im Seminar Social Design Basics werden theoretische Grundlagen gemeinwohl-orientierter Gestaltung vermittelt. Dafür werden Denk- und Handlungsmodelle sozialen Designs sowie Methoden des human centred design sowie Fallbeispiele untersucht und reflektiert.

Anhand von niederkomplexen Übungen wird vermittelt, wie sich die gelernten Erkenntnisse auf die Praxis übertragen lassen.

Sonstige Informationen

Social Design Basics wird nur im Wintersemester angeboten.

Zukunftsforschung

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Unterschiedliche Methoden der Zukunftsforschung auf designspezifische Fragestellungen und Aufgaben anzuwenden
- Design im Kontext von Megatrends zu reflektieren
- Zukunftsszenarien zu imaginieren, diskursfähig zu vermitteln und hinsichtlich ihrer Wirkung zu bewerten

Lehrinhalte

Im Seminar Zukunftsforschung werden gängige Theorien und Methoden der Vorausschau (Foresight) vermittelt, insbesondere die Szenariotechnik. Mit den Studierenden wird einerseits diskutiert, welche Treiber zukünftiges Geschehen beeinflussen werden und andererseits, wie Zukunftsforschung u.a. eingesetzt werden kann, um die Folgen gegenwärtigen Handelns einzuschätzen. In der Diskussion über die Werte einer anzustrebenden Zukunft werden die Studierenden ermutigt, eine eigene Haltung zu entwickeln.

Designmanagement

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Design als Business und Business als Design zu verstehen
- Designprozesse zu beschreiben und aufgabenbezogen zu planen
- Designstrategien zu formulieren und zu begründen
- Grundlegende Entwicklungen des Designmanagements der letzten Jahre zu referieren

Lehrinhalte

Das Seminar vermittelt eine systematische Betrachtung von Designprozessen. Die Studierenden erlernen, welchen Beitrag Design zu Unternehmenserfolgen leisten kann. Ihnen wird vermittelt, welche Rolle Design als Führungsansatz für strategische Unternehmensausrichtungen spielt und auf welchen Grundlagen ein solcher Führungsanspruch durch Design gerechtfertigt sein kann.

In der Diskussion und Erarbeitung von Fallbeispielen studieren und erproben die Kursteilnehmer:innen die Möglichkeiten des Designmanagements im Anwendungskontext.

Service Design Basics

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Service Design als erweiterte Designkompetenz zu beschreiben
 - Grundlegende Methoden des Service Designs zu beschreiben und anzuwenden
-

Lehrinhalte

Das Seminar vermittelt grundlegende Erkenntnisse und Methoden des Service Designs, wie z.B. das Konzipieren und Erstellen von Personas, User Journeys, Stakeholder Maps.

Ihnen wird vermittelt, wie Services ganzheitlich zu betrachten sind. Anhand niederkomplexer anwendungsorientierter Übungen erfahren die Studierenden, wie sich die Qualitäten von Service Design von anderen Designansätzen unterscheiden.

Third Mission / Community Outreach

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- den Wert ihres Engagements für die Gesellschaft einzuschätzen
- den Mehrwert von Design für gemeinwohlorientierte Vorhaben zu beschreiben
- Selbstwirksamkeit als Teil ihrer Hochschulbildung zu verstehen
- Eigene Erkenntnisse, Methoden und Impulse in die Gesellschaft zu tragen
- eigenständig zu arbeiten

Lehrinhalte

Im Wahlfach Third Mission/Community Outreach werden die Studierenden in sehr konkrete anwendungsbezogene Aufgaben aus der Gesellschaft einbezogen. Die Hochschule Niederrhein versteht ihren Bildungsauftrag neben Lehre und Forschung auch darin, ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse aus der Hochschule heraus in die Gesellschaft und den Kulturbetrieb einzubringen. Dies geschieht im lokalen Umfeld der Hochschulstandorte mit hohem Bezug zu Alltagsfragen. Studierende werden eingebunden in unterschiedlichste Aktivitäten der Hochschule. Sie werden durch Coaching angeleitet, ihre Designkompetenz für den gesellschaftlichen Diskurs einzubringen und nützlich zu machen.

Die thematische Ausrichtung ist abhängig von den aktuellen Aktivitäten der Hochschule Niederrhein und des Fachbereichs Design. Die Arbeit erfolgt in der Regel in Teamarbeit und häufig disziplinübergreifend.

Moderationstechnik

Lernergebnisse

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Arbeitsgruppen ziel- und ergebnisorientiert zu moderieren
- verschiedenen Interessen und Standpunkte zu verstehen und objektiv wiederzugeben
- Anschaulich und nachvollziehbar Projektzusammenhänge zu erfassen und darzustellen
- Anspruchsgruppen und deren Bedarfe zu vertreten
- Geeignete Prozesse für unterschiedliche Moderationsansätze zu bewerten und auszuwählen

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über die Methoden der Moderation. Anhand anwendungsorientierter Übungen werden die Studierenden darin trainiert, ihre eigenen Interessen zurückzunehmen und dafür aus einer zuhörenden und vermittelnden Position heraus Interessensunterschiede in Arbeitsgruppen synergetisch, dialogisch und zielorientiert zusammenzuführen.

Praxis- oder Auslandssemester

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	20
Workload	900 h
Credits	30 Cp.
Studiensemester	5
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester
Dauer	in der Regel 26 Wochen gemäß §20 und §21 PO
Teilnahmevoraussetzungen	Nachweis von mindestens 80 Credits.
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	unbenotet, daher kein Einfluss auf Endnote
Lehrform	Praktikum, Auslandsstudium
Modulbeauftragte	Prof. Dr. S. Prahl
Lehrende	Betreuung des Auslands- oder Praxis- semesters durch alle Prof. im FB möglich

Praxissemester

Lernergebnisse

Die Studierenden erwerben Erfahrungen in der beruflichen Praxis und erkennen die Bedeutung von Design in Wirtschaft und Gesellschaft. Durch den Einsatz in der Praxis können bereits erworbene Fähigkeiten selbständig evaluiert werden. Die Selbstwahrnehmung wird erhöht. Durch Rückkoppelung kann die Motivation der Studierenden nochmals eine erhebliche Steigerung erfahren. Das Praxissemester befähigt die Studierenden, ihre Lernziele für den Studienabschluss zu präzisieren und an der Praxis auszurichten.

Lehrinhalte

Das Praxissemester ist ein in das Studium integrierter und vom Fachbereich betreuter Ausbildungsabschnitt. Es kann im In- oder im Ausland absolviert werden, z.B. bei Werbeagenturen, Designbüros, Verlagen, Medienunternehmen, Film-, Video- oder Spieleproduktionen, Digitalagenturen, Kommunikationsabteilungen großer Unternehmen oder auch bei freiberuflich tätigen Illustratoren, Fotografen und Motion Designern. Die Lehrinhalte sind jeweils den betreuenden Betrieben überlassen und orientieren sich an deren fachspezifischen Ausrichtungen.

Für die Vorbereitung und Durchführung des Praxissemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Praxissemester“ zur Verfügung gestellt. Für die Betreuung des Praxissemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Prüfungsform

Das Praxissemester ist mit einem Praktikumsbericht abzuschließen. Die Form des Berichtes ergibt sich aus konzeptionellen Überlegungen und kann analog oder digital erstellt werden. Der Praktikumsbericht umfasst nicht nur eine reflektierte Zusammenfassung des Tätigkeitsspektrums und des Kompetenz- und Erkenntniszuwachses, sondern folgt einer eigenständig konzipierten inhaltlichen Leitidee, die sich in einer angemessenen Visualisierung widerspiegelt. Dem Praktikumsbericht ist eine Praktikumsbescheinigung und ein Zeugnis beizufügen. Für die Vorbereitung des Berichtes gibt es im „How to Praxissemester“ weitere Hilfestellungen. Der Praktikumsbericht ist bei der betreuenden Professorin / dem betreuenden Professor abzugeben.

Bewertungskriterien

Das Praxissemester wird anhand des vorgelegten Berichtes der/des Studierenden bewertet. Dabei werden berücksichtigt:

- Reflexionsgrad
(kritische Betrachtung des Erlernten im Bezug auf das eigene Studium),
- Vorliegen eines Praktikumszeugnis

Sonstige Informationen

Für die Vorbereitung und Durchführung des Praxissemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Praxissemester“ zur Verfügung gestellt.

Zur Betreuung des Praxissemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Auslandssemester

Lernergebnisse

Im Auslandssemester erlangen die Studierenden eine Vertiefung der sozialen und interkulturellen Kompetenz. Neben der Herausforderung, eine Fremdsprache zu erlernen und in dieser fachbezogen zu studieren, erlernen die Studierenden, sich in einer fremden Hochschule selbständig zu organisieren. Sie erwerben Selbstbewusstsein und erlangen durch die Auswahl der jeweiligen Hochschule eine individuelle Profilierung. Durch den hohen Grad geforderter und vertiefter Selbstentwicklungskompetenz, hinsichtlich Organisation, Zuverlässigkeit, Selbständigkeit, Flexibilität und Kritikfähigkeit, werden Studierende in einem Auslandssemester auch für die Praxis vorbereitet.

Lehrinhalte

Das Auslandssemester kann an einer der Partnerhochschulen der Hochschule Niederrhein oder an einer selbständig ausgewählten Hochschule absolviert werden. Durch die Auswahl der geeigneten Partnerhochschule kann das persönliche Kompetenzprofil der Studierenden geschärft werden.

Die Studierenden werden dabei durch die/den Auslandsbeauftragte/n des Fachbereichs Design unterstützt. In Absprache mit ihr/ihm und den Auslandsbeauftragten der Partnerhochschule wird vor Antritt des Semesters ein Learning Agreement abgeschlossen, in dem die geplante Fächerauswahl für das Auslandssemester beschrieben werden. Für die Vorbereitung und Durchführung des Auslandssemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Auslandssemester“ zur Verfügung gestellt. Für die Betreuung des Auslandssemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Prüfungsform

Das Auslandssemester ist mit einem Bericht abzuschließen. Die Form des Berichtes ergibt sich aus konzeptionellen Überlegungen und kann analog oder digital erstellt werden. Der Praktikumsbericht umfasst nicht nur eine reflektierte Zusammenfassung des Tätigkeitsspektrums und des Kompetenz- und Erkenntniszuwachses, sondern folgt einer eigenständig konzipierten inhaltlichen Leitidee, die sich in einer angemessenen Visualisierung widerspiegelt. Dem Bericht ist eine Bescheinigung der besuchten und geprüften Lehrveranstaltungen beizufügen. Für die Vorbereitung des Berichtes gibt es im „How to Auslandssemester“ weitere Hilfestellungen. Der Praktikumsbericht ist bei der betreuenden Professorin / dem betreuenden Professor abzugeben.

Bewertungskriterien

Das Auslandssemester wird anhand des vorgelegten Berichtes der/des Studierenden bewertet. Dabei werden berücksichtigt:

- Reflexionsgrad
(kritische Betrachtung des Erlernten im Bezug auf das eigene Studium),
- Erfüllung des Learning Agreements

Sonstige Informationen

Für die Vorbereitung und Durchführung des Auslandssemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Auslandssemester“ zur Verfügung gestellt. Zur Betreuung des Auslandssemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Bachelorarbeit mit anschließender Präsentation und Kolloquium
(geregelt in §§ 22 bis 28)

Modulkategorie	Pflichtmodul	26 Cp.
Modul-Nr./Credits	26.1 BA Konzeption	6 Cp.
	26.2 Bachelorarbeit	12 Cp.
	26.3 Kolloquium	3 Cp.
	26.4 Plenum	2 Cp.
	26.5 Wissenschaftl. Schreiben	2 Cp.
	26.6 Portfolio	1 Cp.
Workload	650 h	
Studiensemester	7	
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester	
Dauer	drei Monate	
Kontaktzeit	Individuelle Betreuung	
Selbststudium	650 h	
Teilnahmevoraussetzungen	182 Cp.	
Prüfungsformen	<p>BA Konzeption: Präsentation mit Kolloquium (unbenotetes Testat)</p> <p>Bachelorarbeit + Kolloquium: schriftliche Thesis und Bachelorprojekt, Präsentation und Kolloquium. Die Bachelorarbeit und die Präsentation mit Kolloquium werden als eine zusammengehörige Prüfungsleistung bewertet. (Geregelt in § 27 der Prüfungsordnung)</p> <p>Wissenschaftliches Schreiben: Teilnahme an Tutorien o. Ä. Beratungsangeboten zum wissenschaftlichen Schreiben.</p> <p>Portfolio: Beratungsgespräch mit BA Prüfer:in</p>	

Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen aller Teilprüfungen. Nur 26.2. und 26.3 sind benotet. Bewertung mindestens „Ausreichend“. (Geregelt in § 27 der Prüfungsordnung des Studiengangs Kommunikationsdesign)
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang KD
Stellenwert der Note für Endnote	Die Note des Moduls geht mit 25 % in die Endnote ein.
Lehrform	Projektarbeit mit individueller Betreuung nach individueller Absprache mit den jeweiligen Betreuern. Begleitende Übungen
Modulbeauftragte	Dekanat
Erstprüfer:innen	alle Professor:innen des Fachbereichs
Zweitprüfer:innen	alle Lehrenden des Fachbereichs

Lernergebnis

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind Studierende in der Lage,

- anhand eines komplexen Projektthemas einen Designprozess in wissenschaftlicher und designpraktischer Hinsicht zu bewältigen,
- designrelevante Kriterien selbständig zu entwickeln und diese gestalterisch auf einen Entwurfsprozess anzuwenden,
- die Komplexität des bearbeiteten Themas und dessen Bearbeitung sprachlich zu fassen und nach Kriterien des wissenschaftlichen Schreibens schriftlich detailliert darzulegen,
- das Ergebnis ihrer Arbeit strukturiert, detailliert, fachlich fundiert und interessant aufbereitet in einer Abschlusspräsentation zu vermitteln,
- im abschließenden Kolloquium ihre Arbeit zu verteidigen und kritisch zu reflektieren.

Absolvent:innen eines Bachelor Designstudiums an der Hochschule Niederrhein schaffen Neues durch ihre professionelle Kreativität.

Sie haben gelernt, ihre kreative Persönlichkeit forschend und experimentierend zu entwickeln und schöpfen aus ihrer strategischen und gestalterischen Qualifikation und sind befähigt, sich angestellt oder freiberuflich in der Designbranche zu verwirklichen.

Lehrinhalte

Das Modul der »designkrefelder-Bachelorarbeit« besteht aus zwei Teilen:

Teil 1

besteht aus einer BA-Konzeption (6 CP), die mit einem unbenoteten Kolloquium geprüft wird. Darauf aufbauend entsteht die Bachelorarbeit (15 CP), die als selbständig erarbeitete Designleistung aus einem Projekt (BA-Projekt) mit begleitender wissenschaftlich theoretischer Arbeit (BA-Thesis) besteht. Diese beiden Bausteine werden durch eine Präsentation mit Kolloquium ergänzt und benotet.

Das Projektthema wird von den Studierenden in enger Absprache mit den jeweiligen Betreuer:innen der Bachelorarbeit entwickelt oder ergibt sich aus einem vorformulierten Angebot der Lehrenden.

In der Regel baut die Bachelorarbeit auf den von den Studierenden individuell zusammengestellten Studienschwerpunkten im Kommunikationsdesign auf und vertieft diese.

Teil 2

Parallel dazu werden insgesamt 5 Kreditpunkte (unbenotet) für den begleitenden Mentoring-Teil vergeben: Dieser Mentoring-Teil beinhaltet drei verschiedene Stationen, die die Absolventinnen auf verschiedenen Ebenen stärken und professionalisieren

2.1 Plenum

Der Student oder die Studentin stellt den Stand seiner oder ihrer Abschlussarbeit fachbereichsöffentlich vor. Termine für diese öffentlichen Präsentationen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

(Das Format stärkt die rhetorischen Fähigkeiten und auch die gestalterische, formale Präsentationsfähigkeit der BA Kandidat:innen. Darüber hinaus fördert es das Zusammengehörigkeitsgefühl im Fachbereich und macht die Vielfalt von möglichen Themen für eine Bachelorarbeit sichtbar.)

Die Erstbetreuer:innen bereiten die Studierenden auf diese Präsentation vor und achten darauf, dass sie durchgeführt wurde.

2.2 Wissenschaftliches Schreiben

Die BA-Kandidat:innen nehmen gesondert ausgewiesene Kurse oder Tutorien wahr oder konsultieren wissenschaftlich versierte Lehrende (in der Regel Lehrende der Fächer Designtheorie und Designwissenschaft).

Die Erstbetreuer:innen achten darauf, dass ein Beratungsangebot zum »Wissenschaftlichen Schreiben« wahrgenommen wurde.

2.3 Portfolio

Die Absolvent:innen haben die Chance letztmalig vor ihrem Abschluss mit professioneller Unterstützung (von einem Lehrenden oder einer Lehrenden nach ihrem Wunsch) an ihrem Portfolio zu feilen. Dafür vereinbaren sie persönlich und selbstständig einen Termin mit den jeweiligen Lehrenden.

Im Bereich Design ist das Portfolio von einer enormen Wichtigkeit, und je nach individueller gestalterischer Kompetenz sollte ein Portfolio mit großer Aussagekraft, am besten auch schon hinsichtlich einer möglichen Arbeitgeber:in, zusammengestellt und gestaltet sein. Dies stärkt die professionelle Selbstdarstellungskompetenz der Studierenden.

Die Erstbetreuer:innen achten darauf, dass ein Beratungsangebot für die Portfolio-Erstellung wahrgenommen wurde.

Bewertungskriterien

BA-Thesis (theoretisch-wissenschaftlicher Teil der Arbeit) (25 %)

Die theoretisch-wissenschaftliche BA-Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- Umfang und Komplexität der Reflexion des Themas
(z.B. Recherche, Quellenauswahl),
- Schlüssigkeit der Konzeption und Argumentation
(z.B. Analyse, Strategie, Entwicklung einer Leitidee)
- Gestalterische Qualität der Arbeit
(z.B. Layout, Bild- und Darstellungsqualität sowie Realisation),
- formale Richtigkeit wissenschaftlichen Arbeitens.

BA-Projekt (designpraktischer Teil der Arbeit) (50 %)

Der designpraktische Teil der BA-Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- kreatives Potential und Entwicklung im Entwurfsprozess,
- Umfang und Komplexität der praktischen Bearbeitung,
- konzeptionelle Schlüssigkeit des Designprozesses sowie der Entwürfe,
- Darstellung der Entwurfsleistung
(z.B. Zeichnungen, Renderings, Modelle, Filme o. A.),
- Detailreichtum und Qualität der gestalterischen Ausarbeitung,
- konsequente Visualisierung der (Konzeption, einer) Leitidee folgend.

Präsentation/Kolloquium (25 %)

Die Präsentation der Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- Klarheit der Darstellung in Sprache (Rhetorik), Text und Bild
- Schlüssigkeit der Argumentation,
- Performanz der BA-Kandidatin bzw. des BA-Kandidaten,
- visuell überzeugende Qualität und Professionalität der Präsentation,
- Komplexität der Reflexion der eigenen Arbeit.

