

Inhalte

Das Entwurfsprojekt ermöglicht die projektspezifische Vermittlung von Kompetenzen zur Analyse von gesellschaftlichen Kontexten und zur formalen und inhaltlichen gestalterischen Umsetzung der vorgeschlagenen oder in den Arbeitsgruppen formulierten Projekte aus den Bereichen der Visuellen Kommunikation. Diese können sowohl im klassischen Grafikdesignbereich (Buch und Plakatgestaltung) als auch im audiovisuellen (Film) und Interaction Design (Webdesign, interaktive Installationen, generative Gestaltung) oder interdisziplinär angelegt sein. In der Regel bieten alle ProfessorInnen des Fachgebietes ein Entwurfsprojekt pro Semester an, aus dem die Studierenden ein Projekt pro Semester im 2. Studienabschnitt wählen und bearbeiten.

Qualifikationsziele

Entwicklung einer eigenständigen gestalterischen Sprache, ästhetische Urteilsfähigkeit (Artdirektion) und die Herausbildung eines persönlichen Kompetenzprofils.

Umfang

BA	VK	E	P		3 x	-	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Schrift und Zeichen

Inhalte

Gestaltungsübungen zu Grundformen von Zeichen, Reihung und Rhythmus, Spationierung, Formenanalogie und Prägnanz. Erwerben manueller Fertigkeiten bei der Darstellung durch Schreiben und Zeichnen. Umsetzung mit digitalen Programmen. Kenntnisse des Systems der Klassifizierung von Schriftarten.

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen die gestalterischen Grundlagen der Schrift- und Zeichenentwicklung und erlangen Basiskenntnisse für den Umgang mit Schriften. Sie haben Grundkenntnisse in einem digitalen Programm zur Gestaltung von Schriften.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
120	45

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Westerveld | LB

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	E	P		3 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Webdesign

Inhalte

Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer Anwendung für das Internet.

Qualifikationsziele

Vermittlung von Grundsätzen der Gestaltung für den Bildschirm. Erlernen von programmiertechnischen Grundlagen für das Internet.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | LB

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	E	P		3+4 x	+	36	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit

Inhalte

Grundlegende Einführung in die Projektarbeit.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben ein Verständnis und einen Überblick über die unterschiedlichen Bereiche der Visuellen Kommunikation.

Das Modul gilt mit insgesamt 36 LP als absolviert, wenn im 3. und 4. Semester die folgenden Units des Moduls mit jeweils 6 LP erfolgreich präsentiert und dokumentiert werden:

- Visuelle Kommunikation
- Bewegtes Bild
- Typografie
- Zeichnen
- Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung
- Interaction Design

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
1080	540

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	E	P		3-4 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung

Inhalte

Das Modul führt praktisch und theoretisch in ein komplexes Arbeitsfeld ein, das an der Schnittstelle von Visueller Kommunikation, Architektur, Produktdesign und Szenografie liegt und die Gestaltung informativer, musealer und kommerzieller Ausstellungen umfasst:

- Grundlagen räumlichen Gestaltens: Körper, Raum, Bewegung, Maßstab
- Räumliche Inszenierung eines Themas
- Entwurfsmethoden (Skizze, Grundriss, Modell)
- Geschichte und aktuelle Tendenzen des Ausstellungswesens und des Museumsbaus
- Ausstellungssysteme

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum räumlichen Denken und Entwerfen zur Vorbereitung auf eine mögliche Tätigkeit im Bereich Ausstellungsgestaltung.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Koppelkamm

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.

Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		3-4	x	+	6
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Bewegtes Bild

Inhalte

Grundlegende Einführung in die gestalterischen Gesetzmäßigkeiten des bewegten Bildes, besonders in Aufnahmetechnik und Schnitt.

Qualifikationsziele

Die Studierende erwerben ein Verständnis für die Gestaltungsmittel des Films und wenden diese in praktischen Übungen an.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Koppelkamm | LB

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.
Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		3-4	x	+	6
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Typografie

Inhalte

Schriften erkennen, einteilen, analysieren und dokumentieren. Schriften anwenden. Einblicke in Mikro- und Makrotypografie:

- Gliedern und Ordnen von Texten, Anordnung von Schrift und Bild auf der Fläche
- Der Prozess des Lesens, unterschiedliche Formen der Lese-Kommunikation
- Technische und methodische Grundlagen typografischer Gestaltung
- Die Systematik der Druck- und Bildschirmschriften

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen die fachtheoretischen und gestalterischen Grundlagen der Typografie und erlangen einen Einblick in die Tätigkeitsbereiche typografischer Gestaltung. Die Entwurfsprojekte werden von Entwurfskolloquien und von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf die Projektthemen oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit beziehen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Westerveld

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.

Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		3-4 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Zeichnen

Inhalte

Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften und Möglichkeiten des Mediums Zeichnung. Erprobung unterschiedlicher zeichnerischer Herangehensweisen und Ausdrucksmöglichkeiten in Bezug auf kommunikatives und anschauliches Denken. Konzeption und Strukturierung eines Themas mit zeichnerischen Mitteln. Kenntnisse in Bezug auf die Rhetorik von Text und Bild. Kennenlernen unterschiedlicher Erscheinungsformen, Ansätze, Methoden und Strategien der Zeichnung anhand der Werke von KünstlerInnen, ZeichnerInnen, Grafikerinnen und IllustratorInnen aus Geschichte und Gegenwart.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, sich mit dem Medium Zeichnung inhaltliche Fragestellungen zu erschließen, in und mit der Zeichnung zu denken, ein Thema zu strukturieren und mit zeichnerischen Mitteln umzusetzen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Meyer

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.

Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		3-4 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Visuelle Kommunikaktion

Inhalte

Untersuchung der Zusammenhänge von Bild, Sprache, Text, Ton und Bewegung; privater und öffentlicher Raum.

- Wie entsteht Identität, wann und warum ist interdisziplinäres Arbeiten notwendig?
- Auftrag, Eigenauftrag, Problemanalyse, Konzepterarbeitung.
- Gestalterische Umsetzung von Kommunikationsaufgaben.
- Formen der Präsentation.

Qualifikationsziele

Vermittlung der Grundlagen der Visuellen Kommunikation.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.

Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikaktion, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		3-4 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in die Projektarbeit : Interaction Design

Inhalte

Konzeption und Realisierung einer komplexen interaktiven Anwendung (Webseiten, Mobile, Apps, raumbezogene Installationen für den Ausstellungskontext). Die Studierenden vertiefen dabei ihre Kenntnisse der interaktiven Gestaltungsmittel: Information Architecture, User Experience, Usability, systemisches Gestalten und Informationsgestaltung. Auseinandersetzung mit unterschiedlichen aktuellen und historischen Positionen und mit den gesellschaftlichen Konsequenzen der Entwicklung digitaler Informationstechnologien (Design for Debate).

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum Entwerfen und Realisieren interaktiver Systeme. Sie vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Informationsvermittlung und Kunst.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge

Häufigkeit | Alternativen

Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP.

Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.

BA	VK	E	P		5x	+	4	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurzzeit-Entwurf

Inhalte

Inhalts- und medienbezogene Einführung in die Aufgabenstellung, Analyse, Recherche, Entwurfsmethodik, Konzept und Umsetzung, Entwurfsbegründung und Präsentation.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens eine gestalterische Aufgabe zu lösen.

Prüfungsform

Präsentation

	workload	Präsenzzeit
	120	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Verbindliche Exkursion nach Sauen für die Studierenden des gesamten 2.Studienabschnitts zum Beginn des Wintersemesters. Dauer ca. eine Woche.

BA	VK	E	P	I	5x	+	18	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	basic	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Entwurfsprojekt

Inhalte

- Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung.
- Ableitung eines individuellen »Briefings« und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs.
- Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z. T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen.
- Projektdokumentation

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen PartnerInnen realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfskolloquien und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
540	240

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft

BA	VK	E	P	II	6x	+	18	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	advanced	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Entwurfsprojekt

Inhalte

- Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung.
- Ableitung eines individuellen »Briefings« und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs.
- Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z. T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen.
- Projektdokumentation

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen PartnerInnen realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfskolloquien und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	540	240

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft

BA	VK	E	P	III	7x	+	18	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	advanced	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Entwurfsprojekt

Inhalte

- Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung.
- Ableitung eines individuellen »Briefings« und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs.
- Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z. T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen.
- Projektdokumentation

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen Partnern realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfskolloquien und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	540	240

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft

BA	VK	E	P		7x	+	4	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurzzeit-Entwurf

Inhalte

Inhalts- und medienbezogene Einführung in die Aufgabenstellung, Analyse, Recherche, Entwurfsmethodik, Konzept und Umsetzung, Entwurfsbegründung und Präsentation.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens eine gestalterische Aufgabe zu lösen.

Prüfungsform

Präsentation

workload	Präsenzzeit
120	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Verbindliche Exkursion nach Sauen für das gesamte Hauptstudium zum Beginn des Wintersemesters. Dauer ca. eine Woche.

BA	VK	E	P		8x	+	18	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit

Modul : Unit

Gestalterische Abschlussarbeit

Inhalte

Realisierung eines selbst definierten Gestaltungsprojekts hoher Komplexität in einem oder mehreren selbst gewählten Medien.
Bestandteil der Arbeit ist eine schriftliche Begründung des Konzepts (Recherche, Kontext, Zielsetzung, Relevanz). Der Umfang wird durch das Fachgebiet einheitlich festgelegt.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeit im Bereich der Visuellen Kommunikation ein Gestaltungsprojekt eigenständig zu konzipieren, zu planen, zu realisieren und das Ergebnis zu präsentieren und zu begründen.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	540	240

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	E	P		8 x	-	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurf und Konzeption	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit

Modul : Unit

BA-Kolloquium

Inhalte

Realisierung eines selbst definierten Gestaltungsprojekts hoher Komplexität in einem oder mehreren selbst gewählten Medien. Bestandteil der Arbeit ist eine schriftliche Begründung des Konzepts (Recherche, Kontext, Zielsetzung). Der Umfang wird durch das Fachgebiet einheitlich festgelegt.

Qualifikationsziele

Argumentation und Darstellung der Teil- bzw. Zwischenlösungen und des Entwurfs der Bachelor-Arbeit

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
120	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs

Häufigkeit | Alternativen

Inhalte

Die Studierenden erwerben elementare Basiskenntnisse die für eine weitere Bildung in der Visuellen Kommunikation notwendig sind. Inhalte sind Fotografie, Bewegtes Bild, Illustration, Typografie, Schriftgestaltung, Ausstellungs-Szenografie, Interaction Design, und allgemeine Gestaltungslehre in gesellschaftlichem Kontext (Einführung Visuelle Kommunikation). Die fachspezifischen Grundlagen werden projektintegriert vermittelt. Eine Anbindung an die thematische Projektarbeit vermittelt fachliche Relevanz und fordert gleichzeitig eine konzeptuelle Vertiefung.

Qualifikationsziele

Kompetenzen zur Analyse von sozial-kulturellen Kontexten, zur kritische Reflexion des eigenen Handelns; Urteilsfähigkeit im Bezug auf gesellschaftliche Relevanz, verantwortungsvolle Kommunikation, Nachhaltigkeit und wirkungsvolle Umsetzung (Kenntnisse der Medien). Interesse an aktuellen gesellschaftlichen Fragestellungen. Grundverständnis für die Inhalte und die Arbeitspraktiken der angrenzenden Disziplinen, Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit der Theorie und Geschichte der visuellen Medien, des Designs und der Kunst. Entwickeln von interdisziplinäre Problemlösungen. Entwickeln einer systematisch-forschenden oder auch intuitiv-künstlerischen Arbeitsweise. Entwickeln einer Fähigkeit zur eigenständigen und selbst organisierten Arbeit.

BA	VK	FG	P		2 x	+	6
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Keine

Moduls : Unit

Fotografie

Inhalte

Konzeption und Realisierung einer komplexen fotografischen Arbeit (Serie, Reportage, Bildgeschichte).

- Die Studierenden vertiefen dabei ihre Kenntnisse der fotografischen Gestaltungsmittel: Beleuchtung und Belichtung, Bildkomposition, Brennweite, Schärfte und Bewegung
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen aktuellen und historischen Positionen in der Fotografie.

Qualifikationsziele

Die Studierenden vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums Fotografie in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Dokumentation, Journalismus, Werbung und Kunst.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	60

Modulverantwortlicher / Lehrender

Prof. Koppelkamm | LB

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	FG	P		3 x	-	4	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Geschichte der Visuellen Kommunikation

Inhalte

Die historische Entwicklung der Visuellen Kommunikation in Wechselbeziehung zu gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen von der Erfindung des Buchdrucks bis in die Gegenwart.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erhalten einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit. Dieser ist Voraussetzung für die Entwicklung von Qualitätsmaßstäben und Beurteilungskriterien.

Prüfungsform

Mündliche Prüfung

	workload	Präsenzzeit
	120	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | LB

Häufigkeit | Alternativen

0

BA	VK	FG	WP		5 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurs Type Design

Inhalte

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf Schriftgestaltung und -anwendung.

- Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse
- Praktische Übungen (Erwerben manueller Fertigkeiten bei der Darstellung durch Schreiben und Zeichnen. Umsetzung mit digitalen Programmen)
- Konzipierung und Realisierung einer Schriftart

Zur Wahl stehen Lehrangebote aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Programms für Schriftgestaltung und erlangen Kenntnisse zur Bestimmung und Realisierung einer eigenen Schriftart. Gleichzeitig erlernen sie Methoden in die Auswahl und den Umgang mit anderen Schriftarten.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Westerveld | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Bewegtes Bild und Type Design.

BA	VK	FG	WP		5 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurs Bewegtes Bild

Inhalte

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse der visuellen und dramaturgischen Gestaltungsmittel des Mediums durch Anschauung von Beispielen aus der Filmgeschichte und erproben diese an einer konkreten Aufgabe.

Themen sind:

- Narration und Dramaturgie
- Drehbuch und Storyboard
- Bild- und Tongestaltung
- Aufnahmetechnik
- Nachbearbeitung und Schnitt
- Aktuelle Verwendungen des Mediums in Kino, Museum und Internet.

Qualifikationsziele

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf spezifische Medien der Visuellen Kommunikation.

- Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse
- Praktische Übungen
- Konzipierung und Realisierung einer Entwurfsaufgabe

Zur Wahl stehen Lehrangebote aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Koppelkamm /

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Bewegtes Bild und Type Design.

BA	VK	FG	WP		6x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurs Fotografie

Inhalte

Die Studierenden entwickeln ihre im Modul Fotografie I erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse weiter. Das Modul setzt nach Bedarf unterschiedliche Schwerpunkte und thematisiert

- Möglichkeiten der fotografischen Inszenierung im Studio und »on location«
- Neue Formen der Bilderzählung und Bildberichterstattung, die Bild und Ton verbinden.

Qualifikationsziele

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf spezifische Medien der Visuellen Kommunikation.

- Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse
- Praktische Übungen
- Konzipierung und Realisierung einer Entwurfsaufgabe

Zur Wahl stehen Lehrangebote aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Koppelkamm | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Fotografie und Interaction Design.

BA	VK	FG	WP		6 x	+	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : fachspezifische Grundlagen	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kurs Interaction Design

Inhalte

Interaktive, audiovisuelle Medien erschließen neue Möglichkeiten des künstlerischen Ausdrucks. Die Studierenden lernen spezifische Qualitäten des Mediums kennen und erlernen das Gestalten multimedialer interaktiver Systeme an konkreten Entwurfsaufgaben.

Themen sind:

- Inhaltliche Konzeption
- Gestaltung von intuitiven Interaktionsprozessen
- Informationsgestaltung
- technische Fertigkeiten (z.B. JavaScript, Processing, Arduino, Elektronik)

Qualifikationsziele

Die Studierenden vertiefen ihre Fähigkeit zum Entwerfen und Realisieren interaktiver Systeme. Sie vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Informationsvermittlung und Kunst.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Fotografie und Interaction Design.

Inhalte

Das künstlerisch-gestalterische Grundlagenstudium, das die Studierenden aller Studiengänge in den ersten zwei Semestern gemeinsam, in gemischten Gruppen, absolvieren, gehört zu den Profil bestimmenden Besonderheiten Weißensees.

Zentraler Gegenstand sind die Vermittlung der Grundlagen von Kunst und Gestaltung. Neben den Fragen notwendigen handwerklichen Könnens, werden in lebendiger Praxis gestalterische und künstlerische Prozesse aus möglichst verschiedenen Perspektiven in Erfahrung gebracht.

Die Hauptmodule sind: Zeichnen, Grundlagen digitaler Medien, Anatomie / Morphologie, plastisches Gestalten, räumliches Gestalten und visuell bildnerisches Gestalten. Diese werden durch Werkstattkurse ergänzt. Im Sommersemester werden als Wahlpflicht Vertiefungskurse angeboten. Als Übergang zum Fachstudium beginnen zum Ende des Sommersemesters die von den Fachgebieten angebotenen Fachgrundlagen (für Design-FG siehe Modulbereich fachspezifische Grundlagen).

Qualifikationsziele

Das künstlerisch-gestalterische Grundlagenstudium soll neben elementaren bildnerischen Erkenntnissen zu kommunikativem Handeln befähigen, das über den jeweils eigenen Studiengang hinausgeht. Die Studierenden können sinnlich-unmittelbare und analytisch-systematische Arbeitsweisen im praktischen Vergleich erproben und theoretisch reflektieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Grundlagen Digitaler Medien : Grundlagen Digitaler Medien I (Orientierungskurs)

Inhalte

Einführung in die Grundlagen Digitaler Medien anhand praktischer Übungen, zur Schaffung von Anknüpfungspunkten für eine große Bandbreite von Medien und Techniken werden geschaffen, wie z.B. virtuelle Bildwelten, interaktive Systeme, generatives Design und computergestützte Installationen.

Qualifikationsziele

Schwerpunkt der Lehre ist der kreative und reflexive Umgang mit digitalen Medien und Interaktionskonzepten. Anknüpfungspunkte für eine große Bandbreite von Medien und Techniken werden geschaffen, wie z.B. virtuelle Bildwelten, interaktive Systeme, generatives Design und computergestützte Installationen. Gefördert wird der experimentelle und forschende Zugang zu einem sich dynamisch entwickelnden Bereich im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	45

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Goutrié

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Zeichnen : Zeichnen I (Orientierungskurs)

Inhalte

Im 1. Semester steht Zeichnen als Werkzeug in Zentrum des Unterrichts. Durch unterschiedlichste Aufgaben werden Objekte, Situationen und Räume zeichnerisch beschrieben, wie auch individuelle Erfahrungen von Stimmungen, Geschmack und Erinnerungen durch eine zeichnerische Analyse umgesetzt und somit der Zugang zum Erkennen der eigenen Methode gebildet.

Am Ende jeder Arbeitsphase werden die einzelnen Arbeiten in der Gruppe präsentiert und besprochen.

Qualifikationsziele

Ziel des Unterrichts ist ein bewussteres Sehen, das mit der Sensibilisierung für Materialien, Formen und Proportionen, Bewegung und Raum einhergeht.

Der durch Zeichnen trainierte Blick bildet die Basis für die weitere Entwicklung innerhalb aller gestalterischen und künstlerischen Fachrichtungen. Dieser analytische Blick ist die grundlegende Voraussetzung für visuelles Verständnis und Denken.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Stokke

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Visuell bildnerisches Gestalten : Visuell bildnerisches Gestalten I (Orientierungskurs)

Inhalte

Übungen zur Wahrnehmung der Wechselwirkungen von Farbe, Form, Bild und Materialität in elementaren künstlerischen, gestalterischen und freien Arbeiten.

Im Wechsel von Analyse und praktischer Arbeit, werden Fragen der Materialökonomie, der Gestaltungsprozesse, der Bildkonventionen, wahrnehmungspsychologischer Phänomene, sowie historischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge für das Verständnis von Bildern im lebendigen Zusammenhang behandelt.

Untersuchung sprachlicher Möglichkeiten zur Vermittlung von Beobachtungen.

Qualifikationsziele

Förderung der bildnerischen Ausdrucksfähigkeiten im ganzheitlichen Zusammenhang von praktischen Übungen, sprachlicher Analyse und theoretischer Reflexion.

Schulung der Wahrnehmung unter besonderer Konzentration auf das Erkennen der Zusammenhänge von Farbe und Form, Farb- und Formbeziehungen und sich daraus ergebenden bildnerischen Möglichkeiten.

Einführung in Fragen der Materialökonomie.

Schulung der Fähigkeiten zur Untersuchung gestalterischer Prozesse.

Schulung der Fähigkeiten zur Beobachtung von Zusammenhängen, die sich aus der Manipulation eines Mediums für die Bedeutungsebenen ergeben.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen

Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Rösel

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Anatomie | Morphologie : Anatomie | Morphologie I (Orientierungskurs)

Inhalte

Die Studierenden erhalten eine Einführung in anatomisches Wissen.
Zur Darstellung struktureller Zusammenhänge werden Themenbereiche der vergleichenden Anatomie, der Entwicklungsgeschichte und Anthropologie besprochen.
Die Kurse verstehen sich als Schule des Sehens, indem zunächst in seminaristischer Form anatomische Fragestellungen vertieft und in praktischen Übungen (Zeichnen, Forschen, Entwerfen, Bauen) zu bildnerischen Ergebnissen weitergeführt werden.

Qualifikationsziele

Vor dem Hintergrund der sich ständig entwickelnden Naturwissenschaften und sich stetig verändernden Kunstrichtungen und -stile gilt es, Begriffe wie Natur, Leben und Entwicklung grundsätzlich zu definieren und deren Bezüge zur bildenden Kunst und Gestaltung herauszuarbeiten. Das individuelle Erkennen anatomischer Zusammenhänge und seiner räumlichen Umsetzungen dient dem Begreifen der lebendigen Zusammenhänge von Form und Funktion.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	45

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Pollmann

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Plastisches und räumliches Gestalten : Räumliches Gestalten I (Orientierungskurs)

Inhalte

Untersuchungen zu:

- Grundlegenden Wechselwirkungen zwischen Raumbegrenzungen und Raumvolumen
- Zusammenhängen in der Gestaltung von Raum und Handlungsanreizen
- Raumveränderung durch den Einsatz verschiedener Medien und Materialien
- Beschreibung von Raum
- Experimenten mit Raumatmosphären zu thematischen Schwerpunkten

Qualifikationsziele

Vermittlung elementarer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten des gestalterischen Umgangs mit Körper und Raum,

unter besonderer Konzentration auf den Raum.

Entwicklung von sensitiven, expressiven und kognitiven Fähigkeiten, von Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie von Form- und Materialbewusstsein. Erkenntnisse der Körper- und Raummodellierung innerhalb unterschiedlicher künstlerischer Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Scholz

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	10	+	3	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Plastisches und räumliches Gestalten : Plastisches Gestalten I (Orientierungskurs)

Inhalte

Grundlegende Untersuchungen der dreidimensionalen Form:

- Auseinandersetzungen mit elementaren Beziehungen zwischen Körper und Raum
- Formverwandlungen und Materialabhängigkeit
- Raumkörperkonstruktionen,
- rhythmische und tektonische Übungen unter Einbeziehung von Farbe, Licht, Bewegung, Akustik, Zeit

Qualifikationsziele

Vermittlung elementarer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten des gestalterischen Umgangs mit der dreidimensionalen Form im Raum, mit dem Schwerpunkt auf der Gestaltung des Körpers oder der dreidimensionalen Form.

Entwicklung von sensitiven, expressiven und kognitiven Fähigkeiten, von Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie von Form- und Materialbewusstsein. Erkenntnisse der Körper- und Raummodellierung innerhalb unterschiedlicher künstlerischer Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
90	40

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

wird jeweils im Wintersemester angeboten. Ist Voraussetzung zur Teilnahme an dem entsprechenden Vertiefungskurs im Sommersemester. Für ein sinnvolles Grundlagenstudium wird dringend empfohlen alle Orientierungskurse, nacheinander, im 1. Semester zu absolvieren.

BA+AB	A	G	P	I	1o	-	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Werkstattkurse 1

Inhalte

Vermittlung von Grundlagen künstlerischer und gestalterischer Techniken im Kontext von Raum Bild und Zeichen
Herstellung von Verbindungen zwischen den Inhalten der Einführungskurse.

Einführung in ausgewählte Werkstätten.

Grundlagen von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in ausgewählte Reproduktionstechniken.

Erprobung und Reflexion der Transformation zwischen verschiedenen Medien.

Qualifikationsziele

Fähigkeit zur Erprobung, Erweiterung und Reflexion grundlegender künstlerischer und gestalterischer Techniken im Kontext von Raum Bild und Zeichen.

Kompetenz in der Herstellung von Verbindungen zwischen den Inhalten der Einführungskurse, sowie die Bereitstellung von Ergänzungen zu diesen.

Kenntnis der Funktionsweise ausgewählter Werkstätten.

Grundsätzliche Kenntnisse von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in ausgewählte Reproduktionstechniken.

Einführung in Erprobung und Reflexion von Transformationsprozessen zwischen verschiedenen Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen

Präsentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortlicher | Lehrender

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

BA+AB	A	G	P	I	20	-	6	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Pflicht	basic	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

keine

Modul : Unit

Werkstattkurse 2

Inhalte

Vermittlung von Grundlagen künstlerischer und gestalterischer Techniken im Kontext von Raum, Bild und Zeichen
Herstellung von Verbindungen zwischen den Inhalten der Einführungskurse.
Einführung in ausgewählte Werkstätten.
Grundlagen von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in ausgewählte Reproduktionstechniken.
Erprobung und Reflexion der Transformation zwischen verschiedenen Medien.

Qualifikationsziele

Fähigkeit zur Erprobung, Erweiterung und Reflexion grundlegender künstlerischer und gestalterischer Techniken im Kontext von Raum Bild und Zeichen
Kompetenz in der Herstellung von Verbindungen zwischen den Inhalten der Einführungskurse, sowie die Bereitstellung von Ergänzungen zu diesen.
Kenntnis der Funktionsweise ausgewählter Werkstätten.
Grundsätzliche Kenntnisse von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in ausgewählte Reproduktionstechniken.
Einführung in Erprobung und Reflexion von Transformationsprozessen zwischen verschiedenen Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
180	90

Modulverantwortlicher | Lehrender

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Zeichnen I

Modul : Unit

Zeichnen II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

Verschiedene Positionen der Zeichnung werden behandelt.

In unterschiedlichen Unterrichtsformaten wie z.B. Vorlesungen, Atelier – und Ausstellungsbesuchen und in Gesprächen mit KünstlerInnen, DesignerInnen, Film- und Theaterschaffenden wird Zeichnung als Werkzeug und eigenständiger Ausdruck untersucht.

Gegenstand sind die räumlichen Konsequenzen einer gezogenen Linie: die Linie in Natur und Stadtraum, Bewegungsabläufe z.B. im Film, die Dimension der Zeit, das Verhältnis von Außen und Innen und Zeichnen ohne Stift.

Zeichnen als Werkzeug wird angewendet, vertieft und so das eigene kreative Vokabular ausgebaut. Den Studierenden wird die Möglichkeit geboten eigene Ideen oder Projekte zu entwickeln.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung:

Eines bewussteren Sehens, das mit der Sensibilisierung für Materialien, Formen und Proportionen, Bewegung und Raum einhergeht.

Ein durch Zeichnen trainierter Blick bildet die Basis für die weitere Entwicklung innerhalb aller gestalterischen und künstlerischen Fachrichtungen.

Dieser analytische Blick ist die grundlegende Voraussetzung für visuelles Verständnis und Denken.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Stokke

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Visuell bildnerisches Gestalten I

Modul : Unit

Visuell bildnerisches Gestalten II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

Selbst gestellte Fragen zur Wahrnehmung der Wechselwirkungen von Farbe, Form, Bild, Materialität und Inhalt werden praktisch bearbeitet. Die begleitende Analyse der Arbeit vertieft Fragen der Materialökonomie, der Gestaltungsprozesse, der Bildkonventionen, wahrnehmungspsychologischer Phänomenen, sowie historischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge für das Verständnis von Bildern.

Vertiefende Untersuchung sprachlicher Möglichkeiten zur Vermittlung von Beobachtungen.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung von:

- Bildnerischen Ausdrucksfähigkeiten im ganzheitlichen Zusammenhang von praktischen Übungen, sprachlicher Analyse und theoretischer Reflexion.
- Schulung der Wahrnehmung unter besonderer Konzentration auf das Erkennen der Zusammenhänge von Farbe und Form, Farb- und Formbeziehungen und sich daraus ergebenden bildnerischen Möglichkeiten
- Analyse der Materialökonomie
- Untersuchung gestalterischer Prozesse
- Beobachtung von Zusammenhängen, die sich aus der Manipulation eines Mediums und Bedeutungsebenen ergeben

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Rösel

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Plastisches Gestalten I

Modul : Unit

Plastisches Gestalten II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

- Übungen mit Naturformen
- Möglichkeiten und Grenzen der Übertragbarkeit in andere Medien
- technische und assoziative Aspekte verschiedener Materialien
- Vervielfältigungstechniken
- Übungen und Experimente zu einzelnen plastischen Aspekten nach thematischen Schwerpunkten und Vertiefung der vorher vermittelten und erfahrenen künstlerisch gestalterischen Prinzipien

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung:

Vermittlung elementarer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten des gestalterischen Umgangs mit der dreidimensionalen Form im Raum, mit dem Schwerpunkt auf der Gestaltung des Körpers oder der dreidimensionalen Form.

Entwicklung von sensitiven, expressiven und kognitiven Fähigkeiten, von Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie von Form- und Materialbewusstsein. Erkenntnisse der Körper- und Raummodellierung innerhalb unterschiedlicher künstlerischer Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Räumliches Gestalten I

Modul : Unit

Räumliches Gestalten II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

- Zusammenhänge zwischen den Dimensionen räumlicher Komposition, zwischen stofflich-geometrischen, sinnlich-phänomenalen und semantischen Raumqualitäten.
- systematisch-analytische und spielerisch intuitive Experimente zu thematischen Vorgaben.
- Zusammenspiel in der Gestaltung von Raum und Handlungsanreizen
- Beschreibung von Raum
- Erprobung unterschiedlicher Präsentationsmedien

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung:

Vermittlung elementarer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten des gestalterischen Umgangs mit Körper und Raum,

unter besonderer Konzentration auf den Raum.

Entwicklung von sensitiven, expressiven und kognitiven Fähigkeiten, von Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie von Form- und Materialbewusstsein. Erkenntnisse der Körper- und Raummodellierung innerhalb unterschiedlicher künstlerischer Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Scholz

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Anatomie / Morphologie I

Modul : Unit

Anatomie / Morphologie II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

Das erlangte anatomische Wissen aus Anatomie / Morphologie I soll in einer gestalterischen Arbeit oder einem Forschungsprojekt weiter geführt werden.

Die einzelnen Arbeitsschritte, Interpretation und Präsentation der Ergebnisse, werden in einer dem jeweiligen Projekt gemäßen Dokumentationsform erfasst.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung des für Anatomie / Morphologie I formulierten Ziels:

Vor dem Hintergrund der sich ständig entwickelnden Naturwissenschaften und sich stetig verändernden Kunstrichtungen und -stile gilt es, Begriffe wie Natur, Leben und Entwicklung grundsätzlich zu definieren und deren Bezüge zur bildenden Kunst und Gestaltung herauszuarbeiten. Das individuelle Erkennen anatomischer Zusammenhänge und seiner räumlichen Umsetzungen dient dem Begreifen der lebendigen Zusammenhänge von Form und Funktion.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Pollmann

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Grundlagen digitaler Medien I

Modul : Unit

Grundlagen digitaler Medien II (Vertiefungskurs I)

Inhalte

Im zweiten Semester werden die Prinzipien digitaler Medien erweitert und vertiefend Anhand von Praxis und Analyse untersucht.
Künstlerische, experimentelle und forschende Zugänge zu einem sich dynamisch entwickelnden Bereich im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen werden erprobt.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung des für Grundlagen digitaler Medien I formulierten Ziels:
Schwerpunkt der Lehre ist der kreative und reflexive Umgang mit digitalen Medien und Interaktionskonzepten. Anknüpfungspunkte für eine große Bandbreite von Medien und Techniken werde geschaffen, wie z.B. virtuelle Bildwelten, interaktive Systeme, generatives Design und computergestützte Installationen.
Gefördert wird der experimentelle und forschende Zugang zu einem sich dynamisch entwickelnden Bereich im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Goutrié

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Zeichnen I

Modul : Unit

Zeichnen II (Vertiefungskurs II)

Inhalte

Verschiedene Positionen der Zeichnung werden behandelt.

In unterschiedlichen Unterrichtsformaten wie z.B. Vorlesungen, Atelier – und Ausstellungsbesuchen und in Gesprächen mit KünstlerInnen, DesignerInnen, Film- und Theaterschaffenden wird Zeichnung als Werkzeug und eigenständiger Ausdruck untersucht.

Gegenstand sind die räumlichen Konsequenzen einer gezogenen Linie: die Linie in Natur und Stadtraum, Bewegungsabläufe z.B. im Film, die Dimension der Zeit, das Verhältnis von Außen und Innen und Zeichnen ohne Stift.

Zeichnen als Werkzeug wird angewendet, vertieft und so das eigene kreative Vokabular ausgebaut.

Den Studierenden wird die Möglichkeit geboten eigene Ideen oder Projekte zu entwickeln.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung:

Eines bewussteren Sehens, das mit der Sensibilisierung für Materialien, Formen und Proportionen, Bewegung und Raum einhergeht.

Ein durch Zeichnen trainierter Blick bildet die Basis für die weitere Entwicklung innerhalb aller gestalterischen Fachrichtungen.

Dieser analytischen Blick ist die grundlegende Voraussetzung für visuelles Verständnis und Denken.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen

Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Stokke

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Visuell bildnerisches Gestalten I

Modul : Unit

Visuell bildnerisches Gestalten II (Vertiefungskurs II)

Inhalte

Selbst gestellte Fragen zur Wahrnehmung der Wechselwirkungen von Farbe, Form, Bild, Materialität und Inhalt werden praktisch bearbeitet. Die begleitende Analyse der Arbeit vertieft Fragen der Materialökonomie, der Gestaltungsprozesse, der Bildkonventionen, wahrnehmungspsychologischer Phänomene, sowie historischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge für das Verständnis von Bildern.
Vertiefende Untersuchung sprachlicher Möglichkeiten zur Vermittlung von Beobachtungen.

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung von:

- Bildnerischen Ausdrucksfähigkeiten im ganzheitlichen Zusammenhang von praktischen Übungen, sprachlicher Analyse und theoretischer Reflexion.
- Schulung der Wahrnehmung unter besonderer Konzentration auf das Erkennen der Zusammenhänge von Farbe und Form, Farb- und Formbeziehungen und sich daraus ergebenden bildnerischen Möglichkeiten.
- Analyse der Materialökonomie
- Untersuchung gestalterischer Prozesse
- Beobachtung von Zusammenhängen, die sich aus der Manipulation eines Mediums und Bedeutungsebenen ergeben.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Rösel

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss von Räumliches Gestalten I

Modul : Unit

Räumliches Gestalten II (Vertiefungskurs II)

Inhalte

- Zusammenhänge zwischen den Dimensionen räumlicher Komposition, zwischen stofflich-geometrischen, sinnlich-phänomenalen und semantischen Raumqualitäten.
- systematisch-analytische und spielerisch intuitive Experimente zu thematischen Vorgaben.
- Zusammenspiel in der Gestaltung von Raum und Handlungsanreizen
- Beschreibung von Raum
- Erprobung unterschiedlicher Präsentationsmedien

Qualifikationsziele

Vertiefung und Erweiterung:

Vermittlung elementarer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten des gestalterischen Umgangs mit Körper und Raum, unter besonderer Konzentration auf den Raum.

Entwicklung von sensitiven, expressiven und kognitiven Fähigkeiten, von Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie von Form- und Materialbewusstsein. Erkenntnisse der Körper- und Raummodellierung innerhalb unterschiedlicher künstlerischer Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Scholz

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss der Werkstattkurse 1+2

Modul : Unit

Raum, Bild, Zeichen - Schwerpunkt Raum (Vertiefungskurs II)

Inhalte

Erprobung und Erweiterung raumbezogener Techniken.
Herstellung von Verbindungen zwischen raumbezogenen Techniken und den Modulen der Einführungskurse.
Grundlagen von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in raumbezogene Reproduktionstechniken.
Einführung in Konzepte und Praxis der Transformation in Verbindung mit raumbezogenen Konzepten und Medien.

Qualifikationsziele

Grundlegende Erfahrung in der Erprobung, Erweiterung und Reflexion raumbezogener künstlerischer und gestalterischer Techniken Herstellung von Verbindungen zwischen den Modulen der Einführungskurse, sowie die Bereitstellung von Ergänzungen zu diesen.
Erprobung und Reflexion von Transformationsprozessen zwischen verschiedenen Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss der Werkstattkurse 1+2

Modul : Unit

Raum, Bild, Zeichen - Schwerpunkt Bild (Vertiefungskurs II)

Inhalte

Erprobung und Erweiterung bildbezogener Techniken.
Herstellung von Verbindungen zwischen bildbezogenen Techniken und den Modulen der Einführungskurse.
Grundlagen von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in bildbezogene Reproduktionstechniken.
Einführung in Konzepte und Praxis der Transformation in Verbindung mit bildbezogenen Konzepten und Medien.

Qualifikationsziele

Grundlegende Erfahrung in der Erprobung, Erweiterung und Reflexion bildbezogener künstlerischer und gestalterischer Techniken Herstellung von Verbindungen zwischen den Modulen der Einführungskurse, sowie die Bereitstellung von Ergänzungen zu diesen.
Erprobung und Reflexion von Transformationsprozessen zwischen verschiedenen Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

BA+AB	A	G	WP	II	20	+	7	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : künstlerische + gestalterische Grundlagen	Wahlpflicht	advanced	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss der Werkstattkurse 1+2

Modul : Unit

Raum, Bild, Zeichen - Schwerpunkt Zeichen (Vertiefungskurs II)

Inhalte

Erprobung und Erweiterung zeichenbezogener Techniken.
Herstellung von Verbindungen zwischen zeichenbezogenen Techniken und den Modulen der Einführungskurse.
Grundlagen von Vervielfältigungsprozessen durch Einführung in zeichenbezogene Reproduktionstechniken.
Einführung in Konzepte und Praxis der Transformation zeichenbezogener Konzepte und Medien.

Qualifikationsziele

Grundlegende Erfahrung in der Erprobung, Erweiterung und Reflexion zeichenzogener künstlerischer und gestalterischer Techniken Herstellung von Verbindungen zwischen den Modulen der Einführungskurse, sowie die Bereitstellung von Ergänzungen zu diesen.
Erprobung und Reflexion von Transformationsprozessen zwischen verschiedenen Medien.

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
210	90

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in | LB N.N.

Häufigkeit | Alternativen

Wird im Sommersemester angeboten. Sinnvoll ist die Absolvierung aller Module der künstlerischen und gestalterischen Grundlagen nur innerhalb des ersten Studienjahres und vor allem in der durch den Studienplan vorgesehenen Reihenfolge.

Inhalte

Das Fachgebiet Theorie und Geschichte umfasst fünf Teilgebiete: Neben den fächerübergreifenden Angeboten in Kunstgeschichte, Medientheorie und Kulturwissenschaften, bietet es Lehrveranstaltungen in eher fachbezogenen theoretischen und geschichtlichen Grundlagen im Design und in der Mode an und vermittelt darüber hinaus wirtschaftswissenschaftliche Kenntnisse für den zukünftigen beruflichen Alltag. Ausgebildet werden soll sowohl ein Bewusstsein der selbstbestimmten Verantwortung, sich selbst und der Gesellschaft gegenüber, als auch der reflektierte Anspruch an eine forschungsgeleitete, pluralistische und kritische Lehre betont werden. Die wissenschaftlichen Lehrangebote sollen mit ihrem expliziten Praxisbezug dazu beitragen, die Interaktionen zwischen KünstlerInnen sowie DesignerInnen und den sie umgebenden sozialen Kontexten erkennbar und gestaltbar zu machen.

Qualifikationsziele

Mit seinem Lehrangebot verfolgt das Fachgebiet zwei Ziele: einerseits das Wissen über die historische Fundierung künstlerischen-kreativen Schaffens zu fördern, andererseits die Wahrnehmung der Studierenden für die kulturelle, politische, soziale und technische Zeitgenossenschaft zu schärfen.

Umfang

Das Fachgebiet Theorie und Geschichte bietet für die gesamte Dauer der Designstudiengänge, einschließlich der Prüfungssemester Seminare an.

BA+AB	A	T	WP			10	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Kunstgeschichte - Mittelalter und Renaissance

Inhalte

Das Seminar bietet einen groben, durch eigenes Literaturstudium zu ergänzenden Überblick über die wichtigsten künstlerischen Probleme, Errungenschaften, Formen, Gattungen, Entwicklungen und Tendenzen im Kontext der genannten Epochen an ausgewählten Einzelbeispielen.

Qualifikationsziele

Der grundsätzliche Zusammenhang von künstlerischen Zielsetzungen und ihren historischen Bedingungen sowie ein ungefährer chronologischer Überblick.

Prüfungsform

Klausur

workload	Präsenzzeit
120	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			10	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Medientheorie

Inhalte

Zeichen und Medien sind materielle Kulturtechniken der Kommunikation. Die Arbeit mit ihnen ist eine kulturelle und künstlerische Praxis. Sie wird dann als Kulturtechnik beschreibbar, wenn die Operationen rekonstruiert werden, in die Zeichen und Medien eingebunden sind. Dazu gehören sowohl die klassischen Kulturtechniken der Schrift-, Bild- und Zahlbeherrschung als auch speziellere Ordnungs- und Repräsentationssysteme wie etwa Diagramme, Raster, Kataloge, Karten usw. und speziellere operative Techniken wie etwa die grafischen Operationen der Kunst.

Qualifikationsziele

Ziel des Moduls ist es, den Studierenden Medienkompetenz in Theorie und Praxis zu vermitteln. Sie lernen in wissenschaftlicher Auseinandersetzung mediale und epistemische Prozesse kritisch zu analysieren. Auf diese Weise qualifizieren sich die Studierenden für die Arbeit mit verschiedenen praktischen Medien und erwerben ein Bewusstsein für die Tragweite ihres Medieneinsatzes. Sie lernen, in welcher Weise Medien die Prozesse der kommunikativen und symbolischen Gestaltung bestimmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die visuellen (Bild-)Medien in ihren technischen und ästhetischen Besonderheiten gelegt. Die Verbindung visueller und konzeptueller Fragestellungen kommt sowohl den künstlerischen als auch den gestalterischen Praktiken entgegen.

Prüfungsform

aktive mündliche und schriftliche Teilnahme
Präsentation von Theorieprojekten

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			1 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Geschichte Visueller Kulturen

Inhalte

Unter den sich wandelnden Bedingungen von Raum, Zeit und Gesellschaft tragen Bilder zum lebensweltlichen Verständnis bei. Die Pluralisierung und Technisierung von Medien haben hierbei einen bedeutenden Anteil an der Herstellung und Vermittlung dessen, was in künstlerischen und ausserkünstlerischen Kulturen als Kenntnis und Wissen verbreitet wird. Die Ikonizität, d.h. das besondere Bildhafte, wird indes nicht nur über ihre Technik bestimmt, sondern unterliegt ebenso historischen Prozessen der Übereinkunft, des Geschmacks, des Stils und deshalb hegemonialen Ausverhandlungsprozessen. Wahrnehmungskulturen formieren kulturelle Bildgedächtnisse, Visualität, d.h., das was zu sehen gegeben wird, ist eine Schichtung und Transformation des Bildlichen, mit dem eine Gesellschaft über sich Auskunft gibt. Die Module „Geschichte Visueller Kulturen“ berücksichtigt die historischen Prozesse ebenso wie die Bildwelten der Natur-, und Technik- sowie der Geistes-, und Lebenswissenschaften.

Qualifikationsziele

Erlangt werden soll ein Verständnis über Bild-Entstehungen mit dem Ziel, die eigene, teilhabende Beobachtung der eigenen Zeit in einen historischen Zusammenhang stellen zu können und die eigenen Bildfindungen als kulturell bedingte zu verstehen.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			10	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Designgeschichte

Inhalte

Die Geschichte des Design erforscht und dokumentiert die Genealogie von Produktformen und ihren Gebrauchsweisen. Sie folgt den nicht eingelösten Zielvorstellungen und Utopien des Design ebenso wie den Realisierungen, welche die Signatur eines Zeitalters bilden. Dem Epochenbegriff des Anthropozän folgend, wird die Geschichte der Artefakte, ihrer Gestaltung und ihrer Herstellungsweisen über einen Zeitraum von etwa 200 Jahren verfolgt, in denen der Kultur- und Zivilisationsprozeß den Menschen weit über seinen Naturzustand hinaustreibt. Das Design löst sich in diesem Prozeß aus seiner Abhängigkeit von den freien Künsten und wird Vorstufe der industriellen Produktion. Die Geschichte des Design folgt jetzt dem wechselnden Verlauf zwischen rationaler Formauffassung und kritischen Gegenpositionen, die bis in die Gegenwart mit einem großen Reservoir an Utopien, Mythen und Ritualen als Korrektiv einer vordergründigen Rationalität fungieren.

Dieses Modul beginnt mit dem europäischen Kulturprozess, der seit der Antike die Entfaltung des Individuums fördert. Erst im Übergang von der manufakturrellen zur industriellen Produktionsweise findet diese Subjektbildung ihren objektiven Gegenpol. Von der Arts & Crafts-Bewegung bis zum Deutschen Werkbund und zum Bauhaus entwickeln sich die widersprüchlichen Positionen der DesignerInnen angesichts eines linearen Programms des industriellen Fortschritts.

Qualifikationsziele

Ein Verständnis über Subjekt-Objekt-Dialektik als treibendes Moment des Zivilisationsprozesses entwickeln;
Verständigung über die Qualität von Primärquellen zur Designgeschichte.

Verständigung über kulturelle, ökonomische und politische Hintergründe unterschiedlicher Modernephasen.

Prüfungsform

Referat und schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	P		1-4	o	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Pflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Grundlagen wissenschaftliches Arbeiten

Inhalte

Das Seminar vermittelt grundlegende Kenntnisse über wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Hierzu gehören die Vertrautheit mit Arbeitsmethoden (z.B.: Ausarbeitung eines Zeitplans, Erstellung einer Gliederung, Anlegen von Archivdateien) und das Erlernen, korrekte wissenschaftliche Texte zu verfassen (u.a. Zitierregeln, Fußnotenkennzeichnung, Bibliografieren).

Qualifikationsziele

Ziel ist, zukünftig die vorgeschriebenen Hausarbeiten entsprechend der Standards guter wissenschaftlicher Praxis ohne fremde Hilfe verfassen zu können. Dieses Modul kann bis einschließlich es 4. Semesters besucht werden.

Prüfungsform

Die Teilnahme wird mit einem Testat bescheinigt.

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

BA+AB	A	T	WP			2 o	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Kunstgeschichte - Barock und 19. Jahrhundert

Inhalte

Das Seminar bietet einen groben, durch eigenes Literaturstudium zu ergänzenden Überblick über die wichtigsten künstlerischen Probleme, Errungenschaften, Formen, Gattungen, Entwicklungen und Tendenzen im Kontext der genannten Epochen an ausgewählten Einzelbeispielen.

Qualifikationsziele

Der grundsätzliche Zusammenhang von künstlerischen Zielsetzungen und ihren historischen Bedingungen sowie ein ungefährer chronologischer Überblick.

Prüfungsform

Klausur

workload	Präsenzzeit
120	60

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			2 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Medientheorie

Inhalte

Zeichen und Medien sind materielle Kulturtechniken der Kommunikation. Die Arbeit mit ihnen ist eine kulturelle und künstlerische Praxis. Sie wird dann als Kulturtechnik beschreibbar, wenn die Operationen rekonstruiert werden, in die Zeichen und Medien eingebunden sind. Dazu gehören sowohl die klassischen Kulturtechniken der Schrift-, Bild- und Zahlbeherrschung als auch speziellere Ordnungs- und Repräsentationssysteme wie etwa Diagramme, Raster, Kataloge, Karten usw. und speziellere operative Techniken wie etwa die grafischen Operationen der Kunst.

Qualifikationsziele

Ziel des Moduls ist es, den Studierenden Medienkompetenz in Theorie und Praxis zu vermitteln. Sie lernen in wissenschaftlicher Auseinandersetzung mediale und epistemische Prozesse kritisch zu analysieren. Auf diese Weise qualifizieren sich die Studierenden für die Arbeit mit verschiedenen praktischen Medien und erwerben ein Bewusstsein für die Tragweite ihres Medieneinsatzes. Sie lernen, in welcher Weise Medien die Prozesse der kommunikativen und symbolischen Gestaltung bestimmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die visuellen (Bild-)Medien in ihren technischen und ästhetischen Besonderheiten gelegt. Die Verbindung visueller und konzeptueller Fragestellungen kommt sowohl den künstlerischen als auch den gestalterischen Praktiken entgegen.

Prüfungsform

aktive schriftliche und mündliche Teilnahme
Präsentation von Theorieprojekten

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP		2	o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Geschichte Visueller Kulturen

Inhalte

Unter den sich wandelnden Bedingungen von Raum, Zeit und Gesellschaft tragen Bilder zum lebensweltlichen Verständnis bei. Die Pluralisierung und Technisierung von Medien haben hierbei einen bedeutenden Anteil an der Herstellung und Vermittlung dessen, was in künstlerischen und außerkünstlerischen Kulturen als Kenntnis und Wissen verbreitet wird. Die Ikonizität, d.h. das besondere Bildhafte, wird indes nicht nur über ihre Technik bestimmt, sondern unterliegt ebenso historischen Prozessen der Übereinkunft, des Geschmacks, des Stils und deshalb hegemonialen Ausverhandlungsprozessen. Wahrnehmungskulturen formieren kulturelle Bildgedächtnisse, Visualität, d.h., dass was zu sehen gegeben wird, ist eine Schichtung und Transformation des Bildlichen, mit dem eine Gesellschaft über sich Auskunft gibt. Die Module „Geschichte Visueller Kulturen“ berücksichtigt die historischen Prozesse ebenso wie die Bildwelten der Natur-, Geistes-, und Lebenswissenschaften.

Qualifikationsziele

Erlangt werden soll ein Verständnis über Bild-Entstehungen mit dem Ziel, die eigene, teilhabende Beobachtung der eigenen Zeit in einen historischen Zusammenhang stellen zu können und die eigenen Bildfindungen als kulturell bedingte zu verstehen.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			2 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Designgeschichte

Inhalte

Verursacht durch die Krise des Fortschrittsdenkens (Giedion, Die Herrschaft der Mechanisierung), werden Korrekturen am Modell der Moderne diskutiert. Affirmation und Emigration der Moderne unterm Faschismus; Nachkriegszeit und die zweite Moderne; ein Überblick über die nationalen Designkulturen in Europa und in den USA; pop- und subkulturelle Kritiken an der bürgerlichen Moderne; postmoderne und postindustrielle alternative Kulturmodelle einer kreativen Klasse.

Qualifikationsziele

Verständigung über kulturelle, ökonomische und politische Hintergründe unterschiedlicher Modernephasen.

Prüfungsform

Referat und schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			30	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Medientheorie

Inhalte

Die Veranstaltung bietet einen Überblick über verschiedene Zeichen- und Medientheorien sowie die mit ihnen verbundenen Praktiken. Sie thematisiert die für verschiedene Kulturen jeweils konstitutiven Kulturtechniken des Mediengebrauchs in ihrer historischen Entwicklung. Diese Kulturtechniken stellen spätestens seit der Pluralisierung der technischen Medien im 20. Jahrhundert eine komplexe Ebene dar, deren gründliches Beherrschen für Kunst und Gestaltung unter hochtechnischen Bedingungen unabdingbar sind. Damit antwortet die Vorlesung auf Veränderungen, denen die Gestaltungen von Kunst und Kultur unter Bedingungen hochtechnischer Medien ausgesetzt sind.

Qualifikationsziele

Ziel des Moduls ist es, den Studierenden Medienkompetenz in Theorie und Praxis zu vermitteln. Sie lernen in wissenschaftlicher Auseinandersetzung mediale und epistemische Prozesse kritisch zu analysieren. Auf diese Weise qualifizieren sich die Studierenden für die Arbeit mit verschiedenen praktischen Medien und erwerben ein Bewusstsein für die Tragweite ihres Medieneinsatzes. Sie lernen, in welcher Weise Medien die Prozesse der kommunikativen und symbolischen Gestaltung bestimmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die visuellen (Bild-)Medien in ihren technischen und ästhetischen Besonderheiten gelegt. Die Verbindung visueller und konzeptueller Fragestellungen kommt sowohl den künstlerischen als auch den gestalterischen Praktiken entgegen.

Prüfungsform

aktive schriftliche und mündliche Teilnahme
Präsentation von Theorieprojekten

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			30	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Theorien Visueller Kulturen

Inhalte

Bilder haben begrifflichen Inhalt. Aber nicht nur sind Begriffe wandelbar, auch lässt sich nicht alle Visualität in Begriffe fassen. Immaterielle und materielle Kulturen, Vorstellungsbilder und Formen der Visualisierung sind nicht auf Dauer gestellt. Kulturen lassen sich nur temporär als Sein, grundsätzlicher als Werden beschreiben. Identitätskonstruktionen, Intersubjektivitäten und Repräsentationskritiken, d.h. Fragen zu Geschlechterkonstruktionen, zu imaginären Gemeinschaften und zu machtvollen Tradierungen bestimmen kulturelle Bildrepertoires, ihre Anerkennung oder Abwehr. Maßgebliche Auswirkung auf die Theoriebildung zum Visuellen hatte die Frauen- und Geschlechterforschung und haben die heutigen Gender/Queer-Studies. Die Module „Theorien Visueller Kulturen“ stellt Visualisierungen, mit denen nicht nur Bilder gemeint sind, in einen breiteren theoretischen - hegemonie- und repräsentationskritischen, psychoanalytischen, philosophischen und politischen - Zusammenhang.

Qualifikationsziele

Das Ziel ist ein Verständnis darüber, dass „Theorie“ ein Werkzeugkasten ist und die Wahl des Werkzeugs sowohl die Fragen mitbestimmt als auch zu bestimmten Antworten führt. Erforschendes Verhalten heißt, die Vielfältigkeit von Theorien und Methoden zu ergründen, um auf die eigenen Fragen zu stoßen und eigene Antworten zu finden.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			30	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Designtheorie

Inhalte

Designtheorie im ursprünglichen Sinn setzt eine Professionalisierung des Design voraus, wie sie vom Bauhaus, der HfG Ulm in Westdeutschland, der Burg Giebichenstein und der Kunsthochschule Weißensee in Ostdeutschland betrieben wurde. Die Praxis des „Industriedesign“ brachte rationale Entwurfsmethoden hervor, die sich auf eine Theoriebildung, die eine Verwissenschaftlichung des Entwurfsprozesses, Systemdesign, Produkt-, Fertigungs- und Marktanalysen stützten. Krisen des Industriesystems führten zu Designtheorien, die ihren Bezugsrahmen ökologisch, anthropologisch und kulturtheoretisch erweiterten. Das globale (Design)denken hat das Wissen über Produktkreisläufe nachhaltig geändert. Die Digitalisierung, die nicht nur die Designpraxis revolutioniert, zwingt die Designtheorie erneut zur Auseinandersetzung mit Industrie, Technik und Wissenschaften. Der kommende Weltzustand im Zeichen des Anthropozän, an dem FabLabs und Design beteiligt sein werden, fordert die Theorie erneut zur kritischen Begleitung dieses Prozesses heraus.

Geschichte der Theorien; Quellentexte zur Theoriebildung (Reihe Bauhausbücher, der ulm-Hefte, der ZS form+zweck etc.); Designtheorie im Dialog mit Philosophie und Ästhetiktheorien; sinnliche Wahrnehmung, Gestalttheorie und Anschauliches Denken; Subjekt-Objekt-Dialektik im Designprozess.

Qualifikationsziele

Verständigung über schrittweise Theoriebildung im Design bis hin zur Systemtheorie.

Prüfungsform

Referat und Schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			30	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Grundlagen Wirtschaftswissenschaften

Inhalte

Die Lehrveranstaltung vermittelt das Grundverständnis zentraler Phänomene der Wirtschaft und wirtschaftswissenschaftlicher Modelle und Methoden. Ausgangspunkt ist ein Verständnis von „Ökonomie als Sozialwissenschaft“ und die Diskussion unterschiedlicher Sichtweisen der marktwirtschaftlichen Gesellschaftsordnung. Darauf aufbauend werden die Akteure und Praktiken wirtschaftlichen Handelns, verschiedene Arten von Märkten und Institutionen sowie Fragen der Unternehmung und der Organisation behandelt. Dabei wird nicht nur die wirtschaftliche Bedingtheit von gesellschaftlichen Strukturen und Praktiken in Rechnung gestellt, sondern wirtschaftliche Phänomene werden auch auf ihre historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Dimensionen hin befragt. Ökonomische Dimensionen aus Design und Kunst (bspw. ihre Absatz- und Arbeitsmärkte) sowie die Rezeption entsprechender Praktiken und Konzepte in Wirtschaft, Organisation und Management bilden einen Schwerpunkt der Diskussion.

Qualifikationsziele

Neben der Vermittlung eines fachlichen Grundverständnisses ist das übergreifende Lernziel die Förderung der Reflexions- und der Handlungskompetenz in Markt- und Organisationszusammenhängen.

Prüfungsform

Schriftliche Prüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP		4	0	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Medientheorie

Inhalte

Die Vorlesung bietet einen Überblick über verschiedene Zeichen- und Medientheorien sowie die mit ihnen verbundenen Praktiken. Sie thematisiert die für verschiedene Kulturen jeweils konstitutiven Kulturtechniken des Mediengebrauchs in ihrer historischen Entwicklung. Diese Kulturtechniken stellen spätestens seit der Pluralisierung der technischen Medien im 20. Jahrhundert eine komplexe Ebene dar, deren gründliches Beherrschen für Kunst und Gestaltung unter hochtechnischen Bedingungen unabdingbar sind. Damit antwortet die Vorlesung auf Veränderungen, denen die Gestaltungen von Kunst und Kultur unter Bedingungen hochtechnischer Medien ausgesetzt sind.

Qualifikationsziele

Ziel des Moduls ist es, den Studierenden Medienkompetenz in Theorie und Praxis zu vermitteln. Sie lernen in wissenschaftlicher Auseinandersetzung mediale und epistemische Prozesse kritisch zu analysieren. Auf diese Weise qualifizieren sich die Studierenden für die Arbeit mit verschiedenen praktischen Medien und erwerben ein Bewusstsein für die Tragweite ihres Medieneinsatzes. Sie lernen, in welcher Weise Medien die Prozesse der kommunikativen und symbolischen Gestaltung bestimmen. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die visuellen (Bild-)Medien in ihren technischen und ästhetischen Besonderheiten gelegt. Die Verbindung visueller und konzeptueller Fragestellungen kommt sowohl den künstlerischen als auch den gestalterischen Praktiken entgegen.

Prüfungsform

aktive mündliche und schriftliche Teilnahme
Präsentationen von Theorieprojekten

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			4 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Theorien Visueller Kulturen

Inhalte

Bilder haben begrifflichen Inhalt. Aber nicht nur sind Begriffe wandelbar, auch lässt sich nicht alle Visualität in Begriffe fassen. Immaterielle und materielle Kulturen, Vorstellungsbilder und Formen der Visualisierung sind nicht auf Dauer gestellt. Kulturen lassen sich nur temporär als Sein, grundsätzlicher als Werden beschreiben. Identitätskonstruktionen, Intersubjektivitäten und Repräsentationskritiken, d.h. Fragen zu Geschlechterkonstruktionen, zu imaginären Gemeinschaften und zu machtvollen Tradierungen bestimmen kulturelle Bildrepertoires, ihre Anerkennung oder Abwehr. Maßgebliche Auswirkung auf die Theoriebildung zum Visuellen hatte die Frauen- und Geschlechterforschung und haben die heutigen Gender/Queer-Studies. Die Module „Theorien Visueller Kulturen“ stellt Visualisierungen, mit denen nicht nur Bilder gemeint sind, in einen breiteren theoretischen - hegemonie- und repräsentationskritischen, psychoanalytischen, philosophischen und politischen - Zusammenhang.

Qualifikationsziele

Das Ziel ist ein Verständnis darüber, dass „Theorie“ ein Werkzeugkasten ist und die Wahl des Werkzeugs die sowohl die Fragen mitbestimmt als auch zu bestimmten Antworten führt. Erforschendes Verhalten heißt, die Vielfalt von Theorien und Methoden zu ergründen, um auf die eigenen Fragen zu stoßen und eigene Antworten zu finden.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			4 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Designtheorie

Inhalte

Krisen des Industriesystems seit den 1960er Jahren führten zu Designtheorien, die ihren Bezugsrahmen ökologisch, anthropologisch und kulturtheoretisch erweiterten. Die Digitalisierung, die die Designpraxis revolutioniert, zwingt die Designtheorie in eine erneute Auseinandersetzung mit Industrie, Technik und Wissenschaften.

Qualifikationsziele

Verständigung über Wendepunkte in der Theoriebildung.

Prüfungsform

Referat und schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			4 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Grundlagen Wirtschaftswissenschaften

Inhalte

Die Lehrveranstaltung vermittelt das Grundverständnis zentraler Phänomene der Wirtschaft und wirtschaftswissenschaftlicher Modelle und Methoden. Ausgangspunkt ist ein Verständnis von „Ökonomie als Sozialwissenschaft“ und die Diskussion unterschiedlicher Sichtweisen der marktwirtschaftlichen Gesellschaftsordnung. Darauf aufbauend werden die Akteure und Praktiken wirtschaftlichen Handelns, verschiedene Arten von Märkten und Institutionen sowie Fragen der Unternehmung und der Organisation behandelt. Dabei wird nicht nur die wirtschaftliche Bedingtheit von gesellschaftlichen Strukturen und Praktiken in Rechnung gestellt, sondern wirtschaftliche Phänomene werden auch auf ihre historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Dimensionen hin befragt. Ökonomische Dimensionen aus Design und Kunst (bspw. ihre Absatz- und Arbeitsmärkte) sowie die Rezeption entsprechender Praktiken und Konzepte in Wirtschaft, Organisation und Management bilden einen Schwerpunkt der Diskussion.

Qualifikationsziele

Neben der Vermittlung eines fachlichen Grundverständnisses ist das übergreifende Lernziel die Förderung der Reflexions- und der Handlungskompetenz in Markt- und Organisationszusammenhängen.

Prüfungsform

Schriftliche Prüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			4 o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Keine

Modul : Unit

Modetheorie und Modesoziologie

Inhalte

Das Seminar dient der Reflexion der soziokulturellen Hintergründe für die Entstehung von Moden unter der Berücksichtigung einer Korrelation von Mode und Kostümgeschichte. Es wird der Frage nachgegangen, wie Mode und Bekleidung in Hinblick auf kulturelle Distinktionen als Kommunikationsmittel benutzt wird und wie vermittels Moden und Bekleidungen nicht nur auf Verhaltensformen geschlossen werden kann, sondern auch wie, über die bloße Kleidung hinausweisend, Moden Selbst- und Fremdwahrnehmungen mitbestimmen.

Qualifikationsziele

Kenntnisse über die Theorien von Moden und Bekleidungsverhalten aus kulturanthropologischer Perspektive

Prüfungsform

Klausur, Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Modetheorie | Prof. Dr. Giannone (Zeitprofessur)

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP		50	+	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Medien | Ästhetik

Inhalte

Aufbauend auf der Kenntnis der Medien- und Zeichentheorien vertieft das Seminar die ästhetischen und epistemischen Hintergründe der Medienentwicklung. Neben der Erforschung der Zeichensätze von Bild, Schrift und Zahl seit den frühen Hochkulturen ist die Ausdifferenzierung der hochtechnischen Medien in der Moderne ein Hauptgegenstand der Ausbildung. Diese Archäologie der Medien dient der historischen Rekonstruktion der Medienumbrüche und ihrer Folgen für den kulturellen Wandel und die Kommunikationsverhältnisse. Die Studierenden arbeiten sich in speziellere Bereiche der Medienentwicklung ein und erlangen technische, künstlerische und gestalterische Kompetenzen.

Qualifikationsziele

Durch die Verbindung visueller, räumlicher und ästhetischer Fragestellungen gewinnen die Studierenden künstlerische als auch wissenschaftliche Fähigkeiten und Kenntnisse. Hier liegt der Schwerpunkt auf den visuellen (Bild-)Medien. Beispiele aus allen Bereichen der bildenden Künste und der Gestaltung, der Fotografie, des Films und des Computers dienen dem Erwerb medienspezifischer Analysekompetenz. Diese Forschungen zu Geschichte und Theorie der Einzelmedien werden durch bildhistorische und -theoretische Ansätze und ihre intermediale Perspektive ergänzt.

Prüfungsform

aktive mündliche und schriftliche Teilnahme
Präsentation von Theorieprojekten, Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP		5	o	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Visuelle Kulturen

Inhalte

Die kritische Hinterfragung einer Entsprechung von Bild und Bedeutung betrifft die Info-Grafik, eine Gebrauchsanleitung oder das Pressebild in gleichem Maße wie den Hollywoodfilm oder das künstlerische Bild. Eine Analyse von Visualisierungen und ihren Techniken in ihren Gebrauchs-/Rezeptionskontexten führt zu einem tieferen Verständnis visueller Kulturen und damit für das Werden von Bedeutungen. Deshalb sind Visualisierungen nicht nur Gegenstand von Bildtheorien, sondern auch von Handlungstheorien. Praxis und Poiesis, kollektives und individuelles Tun in Hinblick auf gestalterische/künstlerische Prozesse als eminent politisches Handeln zu verstehen, wirft Fragen nach der Verantwortung ebenso auf, wie diejenigen nach kulturellen Distinktionen. Module die unter der Bezeichnung „Visuelle Kulturen“ angeboten werden, verhandeln an konkreten Beispielen/unter spezifischen Fragestellungen diese komplexen Zusammenhänge.

Qualifikationsziele

In einem fortgeschrittenen Stadium des Studiums zu verstehen, dass das eigene gestalterische/künstlerische Arbeiten von soziokulturellen und politischen Bedingungen mit-bestimmt wird, ist ein Lernziel in Hinblick auf die zukünftige berufliche Selbstwahrnehmung. Desweiteren geht es um ein vertieftes Bildverständnis und darum, visuelle Mittel und Bildstrategien in den unterschiedlichsten wissenschaftlichen und alltäglichen Zusammenhängen untersuchen und erklären zu können.

Prüfungsform

Referat und Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			50	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Vertiefung Designtheorie

Inhalte

Tendenzen der Theoriebildung im Design Research, Design Thinking und Critical Design.

Qualifikationsziele

Eigene Recherchen und Bewertungen auf dem Feld der neuen Theorien.

Prüfungsform

Referat und schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN (Designtheorie)

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			50	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts und Leistungsnachweis in Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften

Modul : Unit

Ökonomie / Entrepreneurship / Betriebsgründung

Inhalte

Aufbauend auf dem Modul „Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften“ vermittelt das Modul ein theoretisches Grundverständnis der Funktionsweise und Strukturbedingungen von Märkten in der Kreativwirtschaft und der Rolle des Unternehmertums in einer Marktgesellschaft. Auf dieser Grundlage liegt der Schwerpunkt der Veranstaltung auf der Erarbeitung und Erprobung konkreter Praktiken unternehmerischen Handelns. Zentrale Themen der selbständigen, organisierten Erwerbstätigkeit (Ausarbeitung der Geschäftsidee, Finanzierung, Gestaltung der Marktbeziehungen und Organisation, Rechtsgrundlagen) fließen in die gruppenweise Erarbeitung eines Geschäftsplans ein, der im Rahmen der Veranstaltung präsentiert und zur Diskussion gestellt wird. Hinzu treten spezifische praktische Kompetenzen (bspw. die Übung von Verhandlungs- und Präsentationstechniken) sowie Fallbeispiele von Unternehmerinnen und Unternehmern.

Qualifikationsziele

Unternehmerische Handlungsfähigkeit in Märkten für kreative Produkte und Dienstleistungen

Prüfungsform

Präsentation und/ oder schriftliche Arbeit sowie aktive Teilnahme am Seminar

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

Wintersemester mit wechselnden Schwerpunkten

Alternative zum berufswirtschaftlichen Seminar sind andere Theorieseminare im vergleichbaren Umfang (Workload) mit berufswirtschaftlichen Bezügen nach Ermessen der jeweiligen Lehrenden (bspw. Zukunftsforschung)

BA+AB	A	T	WP			50	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kunstwissenschaft

Inhalte

Es werden spezifischere Themen der Kunstgeschichte mit Schwerpunkt 20. Jahrhundert detailliert vorgestellt, diskutiert und reflektiert, vorzugsweise für Studierende der Malerei und möglichst mit Betrachtung originaler Werke.

Qualifikationsziele

Neben der Kenntnis wichtiger künstlerischer Problemstellungen der jüngeren Vergangenheit besonders die Erkenntnis in die Voraussetzungen der eigenen Praxis.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

wird im Wintersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			60	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Medien | Ästhetik

Inhalte

Aufbauend auf der Kenntnis der Medien- und Zeichentheorien vertieft die Veranstaltung die ästhetischen und epistemischen Hintergründe der Medienentwicklung. Neben der Erforschung der Zeichensätze von Bild, Schrift und Zahl seit den frühen Hochkulturen ist die Ausdifferenzierung der hochtechnischen Medien in der Moderne ein Hauptgegenstand der Ausbildung. Diese Archäologie der Medien dient der historischen Rekonstruktion der Medienumbrüche und ihrer Folgen für den kulturellen Wandel und die Kommunikationsverhältnisse. Die Studierenden arbeiten sich in speziellere Bereiche der Medienentwicklung ein und erlangen technische, künstlerische und gestalterische Kompetenzen.

Qualifikationsziele

Durch die Verbindung visueller, räumlicher und ästhetischer Fragestellungen gewinnen die Studierenden künstlerische als auch wissenschaftliche Fähigkeiten und Kenntnisse. Hier liegt der Schwerpunkt auf den visuellen (Bild-)Medien. Beispiele aus allen Bereichen der bildenden Künste und der Gestaltung, der Fotografie, des Films und des Computers dienen dem Erwerb medienspezifischer Analysekompetenz. Diese Forschungen zu Geschichte und Theorie der Einzelmedien werden durch bildhistorische und -theoretische Ansätze und ihre intermediale Perspektive ergänzt.

Prüfungsform

aktive mündliche und schriftliche Teilnahme
Hausarbeit
Präsentation von Theorieprojekten

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			60	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Visuelle Kulturen Theorie

Inhalte

Die kritische Hinterfragung einer Entsprechung von Bild und Bedeutung betrifft die Info-Grafik, eine Gebrauchsanleitung oder das Pressebild in gleichem Maße wie den Hollywoodfilm oder das künstlerische Bild. Eine Analyse von Visualisierungen und ihren Techniken in ihren Gebrauchs-/Rezeptionskontexten führt zu einem tieferen Verständnis visueller Kulturen und damit für das Werden von Bedeutungen. Deshalb sind Visualisierungen nicht nur Gegenstand von Bildtheorien, sondern auch von Handlungstheorien. Praxis und Poiesis, kollektives und individuelles Tun in Hinblick auf gestalterische/künstlerische Prozesse als eminent politisches Handeln zu verstehen, wirft Fragen nach der Verantwortung ebenso auf, wie diejenigen nach kulturellen Distinktionen. Module die unter der Bezeichnung „Visuelle Kulturen“ angeboten werden, verhandeln an konkreten Beispielen/unter spezifischen Fragestellungen diese komplexen Zusammenhänge.

Qualifikationsziele

In einem fortgeschrittenen Stadium des Studiums zu verstehen, dass das eigene gestalterische/künstlerische Arbeiten von soziokulturellen und politischen Bedingungen mit-bestimmt wird, ist ein Lernziel in Hinblick auf die zukünftige berufliche Selbstwahrnehmung. Desweiteren geht es um ein vertieftes Bildverständnis und darum, visuelle Mittel und Bildstrategien in den unterschiedlichsten wissenschaftlichen und alltäglichen Zusammenhängen untersuchen und erklären zu können.

Prüfungsform

Referat und Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			60	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Vertiefung Designtheorie

Inhalte

Die Reflexionsfähigkeit der Designer wird heute von der seit einigen Jahren zu beobachtenden Annäherung an Wissenschaft und Forschung herausgefordert. Die Lab-Gründungen an der KHB, Design Research- und Design Thinking-Aktivitäten brauchen eine zweifache Qualität des Denkens; es speist sich aus analytischen wie aus intuitiven Fähigkeiten des Projektierens und Reflektierens. Designtheorie wendet sich der Designpraxis an der Kunsthochschule Berlin Weißensee zu und reflektiert die neue Qualität dieser Designprojekte.

Qualifikationsziele

Entwickelte Reflexionsfähigkeit eigener Designkonzepte und –projekte.

Prüfungsform

Referat und schriftliche Modulprüfung

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN (Designtheorie)

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA+AB	A	T	WP			60	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts und Leistungsnachweis in Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften

Modul : Unit

Ökonomie / Entrepreneurship / Betriebsgründung

Inhalte

Aufbauend auf dem Modul „Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften“ vermittelt das Modul ein theoretisches Grundverständnis der Funktionsweise und Strukturbedingungen von Märkten in der Kreativwirtschaft und der Rolle des Unternehmertums in einer Marktgesellschaft. Auf dieser Grundlage liegt der Schwerpunkt der Veranstaltung auf der Erarbeitung und Erprobung konkreter Praktiken unternehmerischen Handelns. Zentrale Themen der selbständigen, organisierten Erwerbstätigkeit (Ausarbeitung der Geschäftsidee, Finanzierung, Gestaltung der Marktbeziehungen und Organisation, Rechtsgrundlagen) fließen in die gruppenweise Erarbeitung eines Geschäftsplans ein, der im Rahmen der Veranstaltung präsentiert und zur Diskussion gestellt wird. Hinzu treten spezifische praktische Kompetenzen (bspw. die Übung von Verhandlungs- und Präsentationstechniken) sowie Fallbeispiele von Unternehmerinnen und Unternehmern.

Qualifikationsziele

Unternehmerische Handlungsfähigkeit in Märkten für kreative Produkte und Dienstleistungen

Prüfungsform

Präsentation und/ oder schriftliche Arbeit sowie aktive Teilnahme am Seminar

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

Sommersemester mit wechselnden Schwerpunkten

Alternative zum berufswirtschaftlichen Seminar sind andere Theorieseminare im vergleichbaren Umfang (Workload) mit berufswirtschaftlichen Bezügen nach Ermessen der jeweiligen Lehrenden (bspw. Zukunftsforschung)

BA+AB	A	T	WP			60	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Kunstwissenschaft

Inhalte

Es werden spezifischere Themen der Kunstgeschichte mit Schwerpunkt 20. Jahrhundert detailliert vorgestellt, diskutiert und reflektiert, vorzugsweise für Studierende der Malerei und möglichst mit Betrachtung originaler Werke.

Qualifikationsziele

Neben der Kenntnis wichtiger künstlerischer Problemstellungen der jüngeren Vergangenheit besonders die Erkenntnis in die Voraussetzungen der eigenen Praxis.

Prüfungsform

Referat oder Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

wird im Sommersemester angeboten

BA	A	T	WP		7	o	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Medien | Ästhetik : Theoretische Abschlussarbeit

Inhalte

Die theoretische Hausarbeit kann verschiedene Formate haben: Sie kann entweder ein Thema aus den theoretischen oder bezugswissenschaftlichen Lehrveranstaltungen vertiefen oder begleitend dazu frei gewählt werden. Oder sie kann von einem Praxisprojekt ausgehen und dieses ebenfalls theoretisch, historisch oder kontextuell vertiefen. Dabei können auch Recherchen, Dokumentationen oder Archivmaterial zu den jeweiligen Praxisprojekten in geeigneter Weise mit einbezogen werden.

Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, zu einem theoretischen oder historischen Thema zu recherchieren, Archivmaterialien, Primär- und Sekundärquellen zu erschließen. Sie sollten eine eigene These bilden, diese schriftlich darlegen und sie begründen. Damit schaffen sie sich einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit.

Prüfungsform

Die theoretische Abschlussarbeit sollte den Umfang von 30 Seiten nicht unterschreiten.

workload	Präsenzzeit
120	0

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

BA	A	T	WP		7	o	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Visuelle Kulturen : Theoretische Abschlussarbeit

Inhalte

Die theoretische Hausarbeit kann verschiedene Formate haben: Sie kann entweder ein Thema aus den theoretischen oder bezugswissenschaftlichen Lehrveranstaltungen vertiefen oder begleitend dazu frei gewählt werden. Oder sie kann von einem Praxisprojekt ausgehen und dieses ebenfalls theoretisch, historisch oder kontextuell vertiefen. Dabei können auch Recherchen, Dokumentationen oder Archivmaterial zu den jeweiligen Praxisprojekten in geeigneter Weise mit einbezogen werden.

Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, zu einem theoretischen oder historischen Thema zu recherchieren, Archivmaterialien, Primär- und Sekundärquellen zu erschließen. Sie sollten eine eigene These bilden, diese schriftlich darlegen und sie begründen. Damit schaffen sie sich damit einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit.

Prüfungsform

Die theoretische Abschlussarbeit sollte den Umfang von 30 Seiten nicht unterschreiten.

workload	Präsenzzeit
120	0

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

BA	A	T	WP		7	o	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Designtheorie : Theoretische Abschlussarbeit

Inhalte

Die theoretische Hausarbeit kann verschiedene Formate haben: Sie kann entweder ein Thema aus den theoretischen oder bezugswissenschaftlichen Lehrveranstaltungen vertiefen oder begleitend dazu frei gewählt werden. Oder sie kann von einem Praxisprojekt ausgehen und dieses ebenfalls theoretisch, historisch oder kontextuell vertiefen. Dabei können auch Recherchen, Dokumentationen oder Archivmaterial zu den jeweiligen Praxisprojekten in geeigneter Weise mit einbezogen werden.

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen, Designtexte zu schreiben, die Publikationsreife haben.

Prüfungsform

Die theoretische Abschlussarbeit sollte den Umfang von 30 Seiten nicht unterschreiten.

workload	Präsenzzeit
120	0

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN (Designtheorie)

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Ökonomie : Theoretische Abschlussarbeit

Inhalte

Die Professur für Wirtschaftswissenschaften betreut theoretische Arbeiten aus den folgenden Themenbereichen (Details nach Absprache):

- Sozioökonomik der Kreativwirtschaft, bspw.: Institutionen der Kultur- und Kreativwirtschaft, Preisbildung in Märkten der Kreativwirtschaft, Dimensionen von "Art Investments", Trends der Kulturförderung
- Entrepreneurship, bspw.: *Company building* (in verschiedenen Dimensionen, bspw. Identifikation von Opportunitäten, innovative Finanzierungslösungen, Gestaltung der Marktbeziehungen, Organisationsentwicklung, etc.), Social Entrepreneurship und Institutional Entrepreneurship, Unternehmens-Umwelt-Beziehungen (Bedeutung von Netzwerken, sozioökonomische & institutionelle Felder, Trends und gesellschaftliche Wertvorstellungen, etc.)
- Design Thinking & Management Innovation, bspw.: Transfer von gestalterischen Herangehensweisen in organisatorische Kontexte, Strategie- und Organisationsentwicklung als Designprozess, Organisationskultur, Materielle & gestalterische Aspekte der Unternehmenskultur

Qualifikationsziele

Die Anforderungen guter wissenschaftlicher Praxis sind gemäß der Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang Design einzuhalten.

Prüfungsform

Die theoretische Abschlussarbeit sollte den Umfang von 30 Seiten nicht unterschreiten.

workload	Präsenzzeit
120	0

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

BA	A	T	WP		7	o	+	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Kunstwissenschaft : Theoretische Abschlussarbeit

Inhalte

Die theoretische Hausarbeit kann verschiedene Formate haben: Sie kann entweder ein Thema aus den theoretischen oder bezugswissenschaftlichen Lehrveranstaltungen vertiefen oder begleitend dazu frei gewählt werden. Oder sie kann von einem Praxisprojekt ausgehen und dieses ebenfalls theoretisch, historisch oder kontextuell vertiefen. Dabei können auch Recherchen, Dokumentationen oder Archivmaterial zu den jeweiligen Praxisprojekten in geeigneter Weise mit einbezogen werden.

Qualifikationsziele

Die Studierenden sollen in der Lage sein, zu einem theoretischen oder historischen Thema zu recherchieren, Archivmaterialien, Primär- und Sekundärquellen zu erschließen. Sie sollten eine eigene These bilden, diese schriftlich darlegen und sie begründen. Damit schaffen sie sich damit einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit.

Prüfungsform

Die theoretische Abschlussarbeit sollte den Umfang von 30 Seiten nicht unterschreiten.

workload	Präsenzzeit
120	0

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

wird in jedem Semester angeboten

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Medien | Ästhetik : Theorie-Kolloquium

Inhalte

Das BA-Kolloquium ist eine Laborsituation, um künstlerische und gestalterische Forschungsansätze zu entwickeln. Ausgehend von künstlerischen und gestalterischen Diplom- oder BA-Arbeiten werden theoretische und praktische, künstlerische und wissenschaftliche Fragestellungen miteinander vernetzt. Diese Vernetzung zwischen Theorie und Praxis, Kunst und Wissenschaft, Wissenschaft und Design begreift die künstlerische und gestalterische Arbeit als einen Ort der Wissensproduktion, die von Theorien, Konzeptionen und Begriffen nicht zu trennen ist.

Qualifikationsziele

Im BA-Kolloquium sollen sich ausgehend von konkreten gestalterischen Fragestellungen Theorie und Praxis des Designs durchdringen. Die eigene gestalterische Praxis soll theoretisch durchdrungen und begleitet oder überhaupt erst erarbeitet werden. Auf diese Weise soll deutlich werden, dass die Medientheorie nicht das Andere ihrer Praktizierung ist, sondern diese immer schon begleitet.

Prüfungsform

Vortrag und Verteidigung der theoretischen Bachelorarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Ebeling

Häufigkeit | Alternativen

Es wird dringend empfohlen, dass Kolloquium bei der Betreuerin/dem Betreuer der theoretischen Abschlussarbeit zu besuchen.

BA	A	T	WP		7	o	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Visuelle Kulturen : Theorie-Kolloquium

Inhalte

Zweck des Kolloquiums ist sowohl die Klärung der Frage, was es bedeutet, ein Thema zu finden, als auch anschließend das Thema zu schärfen, zu verdichten und zu einer eigenen These/Frage auszuformulieren. In einem gemeinschaftlichen Diskussionsprozess werden die adäquaten Mittel erörtert, die zu einer Begründung der These/ zur Beantwortung der Frage nötig sind.

Qualifikationsziele

Erstellung der theoretischen Prüfungsarbeit

Prüfungsform

Vortrag und Verteidigung der theoretischen Bachelorarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Werner

Häufigkeit | Alternativen

Es wird dringend empfohlen, dass Kolloquium bei der Betreuerin/dem Betreuer der theoretischen Abschlussarbeit zu besuchen.

BA	A	T	WP		7	o	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Designtheorie : Theorie-Kolloquium

Inhalte

Im Prüfungskolloquium wird über die Qualitäten designtheoretischer Texte, auch im Unterschied zu wissenschaftlichen Texten, diskutiert. Die Studierenden aus den verschiedenen Designbereichen stellen ihre Themen zur Diskussion und erkennen interdisziplinäre Theorie- und Projektzusammenhänge an der Kunsthochschule Berlin Weisensee.

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen, Designtexte zu schreiben, die Publikationsreife haben.

Prüfungsform

Vortrag und Verteidigung der theoretischen Bachelorarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. NN (Designtheorie)

Häufigkeit | Alternativen

Es wird dringend empfohlen, dass Kolloquium bei der Betreuerin/dem Betreuer der theoretischen Abschlussarbeit zu besuchen.

BA	A	T	WP		7	o	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Ökonomie : Theorie-Kolloquium

Inhalte

Wirtschaft und Gesellschaft bilden den Rahmen für alle Formen kultureller Praxis, die umgekehrt unsere Wahrnehmung, Wertung und das Handeln in ökonomischen und sozialen Prozessen prägen. Mit dem Angebot der wirtschaftswissenschaftlichen Lehrveranstaltungen soll die Entwicklung eines zeitgemäßen Problembewusstseins ermöglicht werden, das den Blick für gesellschaftliche Herausforderungen und Zusammenhänge schärft und die Interaktionen zwischen Wirtschaft, Kunst, Design und den sie umgebenden sozialen Kontexten erkennbar und gestaltbar macht. Im BA-Kolloquium insbesondere werden spezifische Themen an der Schnittstelle von Kunst, Design und Ökonomie im Hinblick auf eine theoretische, schriftliche Bearbeitung vertieft diskutiert, wobei explizite praktische Bezüge einen wichtigen Referenzpunkt bilden können, aber nicht müssen.

Qualifikationsziele

Erstellung der theoretischen Prüfungsarbeit

Prüfungsform

Vortrag und Verteidigung der theoretischen Bachelorarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

Es wird dringend empfohlen, dass Kolloquium bei der Betreuerin/dem Betreuer der theoretischen Abschlussarbeit zu besuchen.

BA	A	T	WP		7	o	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Theorie und Geschichte	Wahlpflicht	Level	Fachsemester	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss aller Module des Bereichs Theorie und Geschichte

Modul : Unit

Kunstwissenschaft : Theorie-Kolloquium

Inhalte

Das Kolloquium beinhaltet eine propädeutische Einführung ins Verfassen von Theoriearbeiten, bezogen auf das Fach Kunstgeschichte. Darüberhinaus bietet sich die Gelegenheit, das eigene (beabsichtigte oder auch schon in Arbeit befindliche) Thema, ausgehend von den praktischen Interessen, vorzustellen und die damit verbundenen Probleme unter dem Gesichtspunkt der Verschränkung von Kunst/Gestaltung und Wissenschaft/Theorie gemeinsam zu diskutieren.

Qualifikationsziele

Erstellung der theoretischen Prüfungsarbeit

Prüfungsform

Präsentation der künstlerischen Arbeiten, Hausarbeit

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bleyl

Häufigkeit | Alternativen

Es wird dringend empfohlen, dass Kolloquium bei der Betreuerin/dem Betreuer der theoretischen Abschlussarbeit zu besuchen.

Inhalte

In der Entwurfsarbeit kommen vielfältige analoge und digitale Werkzeuge und Medien zum Einsatz. Diese Werkzeuge sind essentielle Instrumente, um die gestalterische Arbeit voranzutreiben, Hypothesen zu überprüfen und Ideen zu simulieren. Die Beherrschung dieser Werkzeuge ist Voraussetzung um einerseits das jeweils adäquate Mittel zu wählen und andererseits souveräne Gestaltungsentscheidungen treffen zu können. Wichtig ist zudem, sich je nach Fragestellung und Bedarf, auch neue Werkzeuge schnell aneignen zu können und damit gestalterisch immer handlungsfähig zu bleiben.

Qualifikationsziele

Kompetenz in der Wahl der dem Entwicklungsschritt und der Fragestellung jeweils angemessenen Werkzeuge und Medien. Kompetenz in der Aneignung neuer Entwurfswerkzeuge und -medien.

BA	VK	W	P		3 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Digitales Layout

Inhalte

Demonstration und Anwendung eines digitalen Layout-Programms.

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Layout-Programms zur Gestaltung von Printmedien.

Prüfungsform

Dokumentation der Übungen

	workload	Präsenzzeit
	60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Westerveld | KüLe Neugebauer

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	W	P		4 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Druckvorstufe

Inhalte

Der Prozess vom Entwurf bis zur Realisierung im Druck:

- Fachtheoretische Kenntnisse
- Produktionsvorbereitung und -begleitung
- Praktische Übungen
- Besuch einer Druckerei

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Layout-Programms, insbesondere die »Prepress«-Einstellungen. Sie können ihre Entwürfe erfolgreich für den Druck vorbereiten.

Prüfungsform

Dokumentation der Übungen

workload	Präsenzzeit
60	45

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Westerveld | LB

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	W	P		4 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Einführung in Programmiertechniken

Inhalte

Einführung in grundlegende Programmiertechniken. Mögliche Techniken sind z.B. HTML5, JavaScript, Processing, Arduino, Grundlagen der Internetprogrammierung, Webentwicklungstools. Mittels praktischer Übungen wird das Erlernte angewendet und vertieft.

Qualifikationsziele

Vermittlung von programmiertechnischen Grundlagen für das Gestalten von interaktiven Systemen.

Prüfungsform

Dokumentation der Übungen

workload	Präsenzzeit
60	45

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge | KüMi Klug

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	W	WP		5	0	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Simulation von Interaktionsprozessen

Inhalte

Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationsmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.

Themen sind:

- Wireframing
- Paperprototyping
- Simulation von Screendesigns
- Systemisches Design
- Generatives Design

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationsmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“. Wechsel zwischen den Schwerpunkten Physical Computing und Screen-Design. Angebot interdisziplinär mit Produkt-Design.

BA	VK	W	WP		5 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt

Inhalte

Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfspräsentation.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.

BA	VK	W	WP		60	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Simulation von Interaktionsprozessen

Inhalte

Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationsmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.

Themen sind:

- Wireframing
- Paperprototyping
- Simulation von Screendesigns
- Systemisches Design
- Generatives Design

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationsmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“. Wechsel zwischen den Schwerpunkten Physical Computing und Screen-Design. Angebot interdisziplinär mit Produkt-Design.

BA	VK	W	WP		6x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt

Inhalte

Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfspräsentation.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.

BA	VK	W	WP		70	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Simulation von Interaktionsprozessen

Inhalte

Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationsmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.

Themen sind:

- Wireframing
- Paperprototyping
- Simulation von Screendesigns
- Systemisches Design
- Generatives Design

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationsmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Junge | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.

BA	VK	W	WP		7x	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Entwurfswerkzeuge und -medien	Wahlpflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt

Inhalte

Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfspräsentation.

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | LB

Häufigkeit | Alternativen

Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.

Inhalte

Studierende lernen makro- und mikroökonomische Modelle und Strategien kennen, sowie die Rolle von Gestaltung in komplexen ökonomischen Zusammenhängen.

Studierende lernen die vielfältigen Arbeitsfelder im Design kennen, sowie die verschiedenen ökonomischen Modelle der Profession und die Arbeits- und Entscheidungsprozesse in Designstudios oder Entwicklungsabteilungen.

Qualifikationsziele

Die vermittelten Inhalte sollen die angehenden GestalterInnen dazu befähigen, die ökonomische Dimension ihres Handelns zu begreifen und einschätzen zu können, sowie qualifizierte Entscheidungen im Bezug auf ihre eigene berufliche Entwicklung treffen zu können.

BA	VK	P	P		60	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Praxis	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	fachgebietsübergreifend	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

„Sprechen über...“

Inhalte

„Sprechen über...“ ist ein fachgebietsübergreifendes Veranstaltungsformat, dessen Inhalte von den Studierenden aktiv mit gestaltet werden. Es eröffnet die Möglichkeit, mit geladenen Designer/innen, WissenschaftlerInnen und IngenieurInnen über Arbeitskontexte, Berufspraxis und Berufsbiographien/Karrieren zu sprechen. Darüber hinaus werden aktuelle und virulente Fragestellungen aus dem Design und angrenzenden Tätigkeitsfeldern aufgegriffen und diskutiert.

Qualifikationsziele

Orientierung im Berufsfeld und Fähigkeit zur eigenen gestalterischen und professionellen Positionierung; Fähigkeit zur Reflexion aktueller Fragen der Gestaltungsdisziplinen; Fähigkeit zur Stellungnahme und zum Austausch.

Prüfungsform

regelmäßige Teilnahme

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Fachgebietssprecher/in

Häufigkeit | Alternativen

fachgebietsübergreifend: wird im Sommer- und im Wintersemester angeboten

BA	VK	P	P		7	0	+	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich - Praxis	Pflicht	Level	Fachsemester (Empfehlung)	fachgebietsübergreifend	benotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Entrepreneurship + Betriebsgründung

Inhalte

Die Veranstaltung nähert sich dem Themenkomplex „Entrepreneurship“ aus zwei Perspektiven. Erstens geht es um die Reflexion der Rolle der UnternehmerInnen und des Unternehmertums in Wirtschaft in Gesellschaft: bspw. seine Rolle in der wirtschaftlichen Entwicklung als Innovator und „schöpferischer Zerstörer“ (nach Schumpeter); die politische Bedeutung des Unternehmertums; der Leitbildcharakter des Unternehmers/der Unternehmerin in marktwirtschaftlichen Kontexten etwa in Abgrenzung zum/zur angestellten ManagerIn. Im zweiten, umfangreicheren Teil der Vorlesung sollen konkrete Praktiken unternehmerischen Handelns erarbeitet und erprobt werden. Neben Schwerpunktthemen der selbständigen, organisierten Erwerbstätigkeit (Finanzierung, Marktauftritt und Organisation) werden Fallbeispiele von UnternehmerInnen präsentiert und diskutiert. Im Zentrum steht die gruppenweise Erarbeitung eines Geschäftsplans, der im zweiten Teil der Veranstaltung präsentiert wird.

Qualifikationsziele

Kenntnisse ökonomischer Praktiken, speziell der selbstständigen Tätigkeit

Prüfungsform

aktive Teilnahme z.B. an Einzel- oder Gruppenbesprechungen
Präsentation

workload	Präsenzzeit
60	30

Modulverantwortliche | Lehrende

Prof. Dr. Bach (Vertretung Prof. Dr. Grüner)

Häufigkeit | Alternativen

fachgebietsübergreifend: wird im Sommer- und im Wintersemester angeboten

Inhalte

Studierende erlernen Techniken und Strategien zur erfolgreichen Darstellung ihrer gestalterischen Arbeit in unterschiedlichen Medien.

Qualifikationsziele

GestalterInnen arbeiten mit anderen Professionen zusammen und müssen daher in der Lage sein, ihre Ideen und Konzepte während des gesamten Entwicklungsprozesses zu erklären, überzeugend zu vermitteln, bzw. begreifbar zu machen.

Dies gilt im besonderen Maße, als gestalterische Entscheidungen in Konkurrenz zu anderen Prioritäten (Zeit und Budget) verteidigt werden müssen und sich zudem in der Konkurrenz zu alternativen Gestaltungskonzepten durchsetzen müssen.

BA	VK	D	P		4 x	-	2	
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Dokumentation und Präsentation	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	unbenotet	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres

Modul : Unit

Präsentation und Dokumentation

Inhalte

- Mündliche und schriftliche Präsentation von Entwurfskonzepten
- Dokumentation von Entwurfskonzepten mit Hilfe digitaler und/oder gedruckter Medien
- Präsentation von Entwurfskonzepten im Raum (Ausstellung)

Qualifikationsziele

Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren.

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	7,5

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | KüMi Klug

Häufigkeit | Alternativen

BA	VK	D	P		7x	-	2
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Dokumentation und Präsentation	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts

Modul : Unit

Präsentation und Dokumentation

Inhalte

- Mündliche und schriftliche Präsentation von Entwurfskonzepten
- Dokumentation von Entwurfskonzepten mit Hilfe digitaler und/oder gedruckter Medien
- Präsentation von Entwurfskonzepten im Raum (Ausstellung)

Qualifikationsziele

Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte mündlich und schriftlich begründen und in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

workload	Präsenzzeit
60	7,5

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | KüMi Klug

Häufigkeit | Alternativen

Das 7. Sem wird abgeschlossen mit der Abgabe der Dokumentation in Form eines PDFs und offenen hochaufgelösten Dateien.

BA	VK	D	P		8 x	-	4
Studienziel	Fachgebiet	Modulbereich : Dokumentation und Präsentation	Pflicht	Le	Fachsemester (Empfehlung)	nur für anbietendes FG	Credits

Voraussetzung

Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit

Modul : Unit

Präsentation und Dokumentation der BA-Arbeit

Inhalte

Präsentation der praktischen Bachelorarbeit im Rahmen einer Ausstellung. Dokumentation der praktischen Arbeit in gedruckter und/oder digitaler Form.

Qualifikationsziele

Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte mündlich und schriftlich begründen und in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren

Prüfungsform

Präsentation und Dokumentation

	workload	Präsenzzeit
	120	7,5

Modulverantwortliche | Lehrende

Lehrende des Studiengangs | KüMi Klug

Häufigkeit | Alternativen

5

Kurzzeit-Entwurf

Für das Fachgebiet verbindliche gemeinsame Exkursion nach Sauen.

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
2	4	P	15	15	2	Prof VK
	22				18	

Kurs Bewegtes Bild

Wahlpflicht zwischen den Schwerpunkten Bewegtes Bild und Type Design

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	SWS	Dozent/in
6	6	WP	7,5	8	6		LB
	(WP)						
	6				12		

SS
4**Einführung in die Projektarbeit**

Absolviert werden die Units:

- Zeichnen (6 LP)
- Räumliches Gestalten (6 LP)
- Interaktive Medien (6 LP)

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
18	18	P	15	15	18	Prof VK

	18				18	
--	-----------	--	--	--	-----------	--

WS
3**Einführung in die Projektarbeit**

Absolviert werden die Units:

- Visuelle Kommunikation (6 LP)
- Bewegtes Bild (6 LP)
- Typografie (6 LP)

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
18	18	P	15	15	18	Prof VK

Webdesign

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
2	2	P	15	15	2	KüMi

Schrift und Zeichen

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
3	4	P	15	15	3	LB

	24				23	
--	-----------	--	--	--	-----------	--

Geschichte der Visuellen Kommunikation

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	SWS	Dozent/in
4	4	P	15	15	4		LB

	4				4	
--	----------	--	--	--	----------	--

WS

2

WS

1

MA

WS

Master-Projekt

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/ in
6	22	P	15	5	18	Prof VK

[illegible]

SS

Master-Projekt

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/ in
7	22	P	15	8	14	Prof VK

[illegible]

Theorie & Geschichte							Entwurfswerkzeuge und -medien							Praxis	

							Simulation von Interaktionsprozessen								
							Wahlpflicht mit Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt. Wechsel zwischen Physical Computing und Screen-Design. Angebot interdisziplinär mit Produkt-Design								
							SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent /in		
							2	2	WP	8	15	1	LB		
							(WP)								
	2				1,091		2				3				
Theorie und Geschichte							Einführung in Programmiertechniken								
Empfehlung des Fachgebietes für das 3. und 4. Semester: Theorie und Geschichte des Designs.															
SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in	SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent /in		
1,79	2	WP	15	15	1,79	Prof. Th+G	3	2	P	15	15	3	LB		
							Druckvorstufe								
							SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent /in		
							3	2	P	15	15	3	LB		
	2				1,79		4				6				
Theorie und Geschichte							Digitales Layout								
Empfehlung des Fachgebietes für das 3. und 4. Semester: Theorie und Geschichte des Designs.															
SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in	SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent /in		
2	2	WP	15	15	1,50	Prof. Th+G	2	2	P	15	15	2	Neugbauer		
	2				1,50		2				2				

SWS	LP	P/WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Dozent/in
2	4	WP	15	15	2	Prof Th+G

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Theorie	
0,00	8. Sem
3,00	7. Sem
1,26	6. Sem

[illegible]

2,00	
0,00	
	/2 (pro Semester)
	Summe Bedarf Bachelor + Master (:2)
	Zuviel (104 max)

Nr	Wer bearbeitet	Semester	Modul / unit	Info	SWS	LP	P-WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Fachgebiet	workload
1	Prof. Stefan Koppelkamm	2	Fotografie		4	6	P	15	15	4	Prof. VK	120
2	Prof. Wim Westerveld	3	Schritt und Zeichnen		3	4	P	15	15	3	LB	120
3	Prof. Stefan Koppelkamm	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
50	Prof. Barbara Junge	3-4	Einführung in die Projektarbeit		36	36						1080
4	Prof. Stefan Koppelkamm	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Bewegtes Bild	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
5	Prof. Wim Westerveld	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Typografie	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
6	Prof. Nanne Meyer	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Zeichnen	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
7	Nachfolge Prof. Alex Jordan	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Visuelle Kommunikation	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
8	Prof. Barbara Junge	3-4	Einführung in die Projektarbeit : Interaction Design	Unit des Moduls „Einführung in die Projektarbeit“ mit insgesamt 36 LP. Absolviert werden im 3. und 4. Semester die folgenden Units mit jeweils 6 LP: Visuelle Kommunikation, Bewegtes Bild, Typografie, Zeichnen, Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung, Interaktion Design.	6	6	P	15	15	18	Prof VK	180
9	Prof. Nanne Meyer	5	Kurzzeit-Entwurf	Verbindliche Exkursion nach Sauen für die Studierenden des gesamten 2.Studienabschnitts zum Beginn des Wintersemesters. Dauer ca. eine Woche. Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft	2	4	P	15	15	2	Prof VK	120
10	Nachfolge Prof. Alex Jordan	5	Entwurfsprojekt		16	18	P	15	15	16	Prof VK	540
11	Nachfolge Prof. Alex Jordan	6	Entwurfsprojekt	Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft	16	18	P	15	15	16	Prof VK	540
12	Prof. Nanne Meyer	7	Kurzzeit-Entwurf	Verbindliche Exkursion nach Sauen für das gesamte Hauptstudium zum Beginn des Wintersemesters. Dauer ca. eine Woche. Auswahl aus dem Angebot der Lehrenden mit den Schwerpunkten Zeichnen, Interaction Design, Ausstellungsgestaltung, Typografie, Grafik Design & Gesellschaft	2	4	P	15	15	2	Prof VK	120
13	Nachfolge Prof. Alex Jordan	7	Entwurfsprojekt		16	18	P	15	15	16	Prof VK	540
14	Prof. Nanne Meyer	8	Gestalterische Abschlussarbeit		16	18	P	15	15	16	Prof VK	540
15	Prof. Stefan Koppelkamm	3	Geschichte der Visuellen Kommunikation		4	4	P	15	15	4	LB	120
16	Prof. Wim Westerveld	5	Kurs Type Design	Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Bewegtes Bild und Type Design.	6	6	WP	8	8	6	LB	180
17	Prof. Stefan Koppelkamm	5	Kurs Bewegtes Bild	Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Bewegtes Bild und Type Design.	6	6	WP	8	8	6	LB	180

Nr	Wer bearbeitet	Semester	Modul / unit	Info	SWS	LP	P-WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Fachgebiet	workload
18	Prof. Stefan Koppelkamm	6	Kurs Fotografie	Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Fotografie und Interaction Design.	6	6	WP	8	8	6	LB	180
19	Prof. Barbara Junge	6	Kurs Interaction Design	Wahlpflicht zwischen den Kursangeboten des Semesters, i.d.R. mit den Schwerpunkten Fotografie und Interaction Design.	6	6	WP	8	8	6	LB	180
20		3	Theorie und Geschichte	Empfehlung des Fachgebietes für das 3. und 4. Semester: Theorie und Geschichte des Designs.	2	2	WP	15	15	2	Prof. Th+G	60
21		4	Theorie und Geschichte	Empfehlung des Fachgebietes für das 3. und 4. Semester: Theorie und Geschichte des Designs.	2	2	WP	15	15	2	Prof. Th+G	60
22		5	Theorie und Geschichte	Freie Wahl aus den Angeboten des Fachgebietes Theorie & Geschichte oder der Berufswirtschaft.	1	2	WP	15	15	1	Prof. Th+G	60
23		6	Theorie und Geschichte	Freie Wahl aus den Angeboten des Fachgebietes Theorie & Geschichte oder der Berufswirtschaft.	1	2	WP	15	15	1	Prof. Th+G	60
24		7	Theoretisches Bachelor-Kolloquium		2	2	P	15	15	2	Prof Th+G	60
25		7	Theoretische Abschlussarbeit		0	4	P	15	15	0	Prof Th+G	120
26	Prof. Wim Westerveld	3	Digitales Layout		2	2	P	15	15	2	Neugebauer	60
27	Prof. Wim Westerveld	4	Druckvorstufe		3	2	P	15	15	3	LB	60
28	Prof. Barbara Junge	4	Einführung in Programmiertechniken		3	2	P	15	15	3	LB	60
29	Prof. Barbara Junge	5	Simulation von Interaktionsprozessen	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“. Wechsel zwischen den Schwerpunkten Physical Computing und Screen-Design. Angebot interdisziplinär mit Produkt-Design.	2	2	WP	8	15	1	LB	60
30	Prof. Barbara Junge	5	Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.	2	2	WP	8	8	2	LB	60
31	Prof. Barbara Junge	6	Simulation von Interaktionsprozessen	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“. Wechsel zwischen den Schwerpunkten Physical Computing und Screen-Design. Angebot interdisziplinär mit Produkt-Design.	2	2	WP	8	15	1	LB	60
32	Prof. Barbara Junge	6	Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.	2	2	WP	8	8	2	KüMe	60
33	Prof. Barbara Junge	7	Simulation von Interaktionsprozessen	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.	2	2	WP	8	8	2	LB	60
34	Prof. Barbara Junge	7	Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt	Wahlpflicht zwischen „Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt“ und „Simulation von Interaktionsprozessen“.	2	2	WP	8	8	2	KüMe	60
36	Prof. Stefan Koppelkamm	7	Berufswirtschaft: Entrepreneurship/Betriebsgründung	Wahlpflichtangebot aus dem Angebot des Fachgebiets Theorie und Geschichte.	2	2	P	15	30	1	Grüner/Bach	60
37	Prof. Wim Westerveld	8	Präsentation und Dokumentation der BA-Arbeit		1	4	P	15	15	1	KüMe	120
38	Prof. Nanne Meyer	8	Praktisches Bachelor-Kolloquium		4	4	P	15	15	4	Prof VK	120
39	Prof. Wim Westerveld	7	Präsentation und Dokumentation	Das 7. Sem wird abgeschlossen mit der Abgabe der Dokumentation in Form eines PDFs und offenen hochaufgelösten Dateien.	1	2	P	15	15	1	KüMe	60
40	Prof. Wim Westerveld	4	Präsentation und Dokumentation		1	2	P	15	15	1	KüMe	60
41	Prof. Barbara Junge	1	Master-Projekt		6	22	P	15	5	18	Prof VK	660
42	Prof. Barbara Junge	2	Master-Projekt		7	22	P	15	8	14	Prof VK	660

Nr.	Wer bearbeitet	Semester	Modul / Unit	Info	SWS	LP	P-WP	Stud.	GrGr.	Bedarf SWS	Fachgebiet	workload
43		1	Theorie + Geschichte		2	4	WP	15	15	2	Prof Th+G	120
44	Prof. Barbara Junge	1	MA-Kolloquium		2	4	T/P	15	15	2	Prof VK	120
45	Prof. Barbara Junge	1	Präsentation + Dokumentation		1	2	T/P	15	15	1	KöMi	60
46	Prof. Barbara Junge	2	MA-Kolloquium		2	4	T/P	15	15	2	Prof VK	120
47	Prof. Barbara Junge	2	Präsentation + Dokumentation		1	2	T/P	15	15	1	KöMi	60
48	Prof. Barbara Junge	3	Webdesign		2	2	P	15	15	2	KöMi	60
49	Prof. Barbara Junge	6	Sprechen über...	Fachgebietsübergreifend für die Design-Fachgebiete.	2	2	P	15	30	1	Grüner/ Bach	60

Prsenzzeit	Leistungsnachweis Ja / Nein	Modulverantwortlicher	Hauptmodul - Entwurf	modul code	Dozent-in	Voraussetzung	Leistungsnachweis - text
60	+	Prof. Koppeltamm	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Keine	Präsentation und Dokumentation
45	-	Prof. Westerveld	Konzeption und Entwurf	E	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Koppeltamm	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
540	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Koppeltamm	Konzeption und Entwurf	E	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Westerveld	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Meyer	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. NN	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Junge	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
30	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation
240	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
240	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation
240	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
240	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E		Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit	Präsentation und Dokumentation
60	-	Lehrende des Studiengangs	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Mündliche Prüfung
90	+	Prof. Westerveld	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Koppeltamm	Fachspezifische Grundlagen	FG		Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation

Präsenzzeit	Leistungsnachweis Ja / Nein	Modulverantwortlicher	Hauptmodul - Entwurf	modul code	Dozent-in	Voraussetzung	Leistungsnachweis - text
90	+	Prof. Koppelmann	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
90	+	Prof. Junge	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Prof. NN / Gastprof. Dr. Scheffele	Erfolgreich abgeschlossenes Modul Wissenschaftliches Arbeiten	Klausur
30	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Prof. NN / Gastprof. Dr. Scheffele	Erfolgreich abgeschlossenes Modul Wissenschaftliches Arbeiten	Klausur
15	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Alle Scheine des ersten Studienabschnitts	Mündliche Prüfung
15	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Alle Scheine des ersten Studienabschnitts	Mündliche Prüfung
30	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Zulassung zur Bachelor-Arbeit	Klausur
0	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Erfolgreiche Teilnahme an den Pflichtveranstaltungen Theorie und Geschichte	Schriftliche Modulprüfung
30	-	Prof. Westerveld	Entwurfswerkzeuge und Medien	W	KiLe Neugebauer	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Dokumentation der Übungen
45	-	Prof. Westerveld	Entwurfswerkzeuge und Medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Dokumentation der Übungen
45	-	Prof. Junge	Entwurfswerkzeuge und medien	W	KiMi Klug	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Dokumentation der Übungen
30	-	Prof. Junge	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	-	Prof. Junge	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	-	Prof. Junge	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Entwurfswerkzeuge und medien	W	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
30	+	Lehrende des Studiengangs	Praxis	P	Grüner/Bach	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Schriftliche Prüfung
8	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	KiMi Klug	Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit	Präsentation und Dokumentation
60	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D		Zulassung zur gestalterischen Abschlussarbeit	Präsentation und Dokumentation
8	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	KiMi Klug	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienabschnitts	Präsentation und Dokumentation
8	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	KiMi Klug	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
90	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E	Lehrende des Studiengangs	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
105	+	Lehrende des Studiengangs	Konzeption und Entwurf	E	Lehrende des Studiengangs	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation

Präsenzzeit	Leistungsnachweis Ja / Nein	Modulverantwortlicher	Hauptmodul - Entwurf	modul code	Dozent-in	Voraussetzung	Leistungsnachweis - text
30	+	Lehrende des Fachgebiets Theorie und Geschichte	Theorie & Geschichte	T	Lehrende des Studiengangs	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	Lehrende des Studiengangs	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
15	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	Alex Klug	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	Lehrende des Studiengangs	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
15	-	Lehrende des Studiengangs	Präsentation und Dokumentation	D	Alex Klug	Zulassung zum Master-Studium Visuelle Kommunikation	Präsentation und Dokumentation
30	-	Lehrende des Studiengangs	Fachspezifische Grundlagen	FG	LB	Erfolgreicher Abschluss des 1. Studienjahres	Präsentation und Dokumentation
30	-	Fachgebietsleiter/in	Praxis	P	Lehrende des Studiengangs	Erfolgreiche Teilnahme an den künstlerischen und gestalterischen Grundlagen	regelmässige Teilnahme

	Qualifikationsziele	Studien Level	nur für	angebotene Prüfungsform	
Konzeption und Realisierung einer komplexen fotografischen Arbeit (Serie, Reportage, Bildgeschichte). • Die Studierenden vertiefen dabei ihre Kenntnisse der fotografischen Gestaltungsmittel: Beleuchtung und Belichtung, Bildkomposition, Brennweite, Schärfte und Bewegung • Auseinandersetzung mit unterschiedlichen aktuellen und historischen Positionen in der Fotografie.	Die Studierenden vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums Fotografie in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Dokumentation, Journalismus, Werbung und Kunst.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Gestaltungsübungen zu Grundformen von Zeichen, Reihung und Rhythmus, Spatorisierung, Formenanalgie und Prägnanz. Erwerben manueller Fertigkeiten bei der Darstellung durch Schreiben und Zeichnen. Umsetzung mit digitalen Programmen. Kenntnisse des Systems der Klassifizierung von Schriften.	Die Studierenden beherrschen die gestalterischen Grundlagen der Schrift- und Zeichenentwicklung und erlangen Basiskenntnisse für den Umgang mit Schriften. Sie haben Grundkenntnisse in einem digitalen Programm zur Gestaltung von Schriften.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Das Modul führt praktisch und theoretisch in ein komplexes Arbeitsfeld ein, das an der Schnittstelle von Visueller Kommunikation, Architektur, Produktdesign und Szenografie liegt und die Gestaltung informativer, musealer und kommerzieller Ausstellungen umfasst: • Grundlagen räumlichen Gestaltens: Körper, Raum, Bewegung, Maßstab • Räumliche Inszenierung eines Themas • Entwurfsmethoden (Skizze, Grundriss, Modell) • Geschichte und aktuelle Tendenzen des Ausstellungswezens und des Museumsbaus • Ausstellungssysteme	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum räumlichen Denken und Entwerfen zur Vorbereitung auf eine mögliche Tätigkeit im Bereich Ausstellungsgestaltung.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Grundlegende Einführung in die Projektarbeit.	Die Studierenden erwerben ein Verständnis und einen Überblick über die unterschiedlichen Bereiche der Visuellen Kommunikation. Das Modul gilt mit insgesamt 36 LP als absolviert, wenn im 3. und 4. Semester die folgenden Units des Moduls mit jeweils 9 LP erfolgreich präsentiert und dokumentiert werden: • Visuelle Kommunikation • Bewegtes Bild • Typografie • Zeichnen • Räumliches Entwerfen - Ausstellungsgestaltung • Interaction Design	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Grundlegende Einführung in die gestalterischen Gesetzmäßigkeiten des bewegten Bildes, besonders in Audiovisuellem und Schrift.	Die Studierende erwerben ein Verständnis für die Gestaltungsmittel des Films und wenden diese in praktischen Übungen an.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Schriften erkennen, einteilen, analysieren und dokumentieren. Schriften anwenden. Einblicke in Mikro- und Makrotypografie: • Gliedern und Ordnen von Texten, Anordnung von Schrift und Bild auf der Fläche • Der Prozess des Lesens, unterschiedliche Formen der Lesekomunikation • Technische und methodische Grundlagen typografischer Gestaltung • Die Systematik der Druck- und Bildschirmschriften	Die Studierenden beherrschen die fachtheoretischen und gestalterischen Grundlagen der Typografie und erlangen einen Einblick in die Tätigkeitsbereiche typografischer Gestaltung. Die Entwurfsprojekte werden von Entwurfsdokumenten und von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf die Projektthemen oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit beziehen	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Kenntnisse der spezifischen Eigenschaften und Möglichkeiten des Mediums Zeichnung. Erprobung unterschiedlicher zeichnerischer Herangehensweisen und Ausdrucksmöglichkeiten in Bezug auf kommunikatives und archaisches Denken. Konzeption und Strukturierung eines Themas mit zeichnerischen Mitteln. Kenntnisse in Bezug auf die Rhetorik von Text und Bild. Kennenlernen unterschiedlicher Erscheinungsformen, Ansätze, Methoden und Strategien der Zeichnung anhand der Werke von Künstlerinnen, Zeichnerinnen, Grafikerinnen und Illustratorinnen aus Geschichte und Gegenwart	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, sich mit dem Medium Zeichnung inhaltliche Fragestellungen zu erschließen, in und mit der Zeichnung zu denken, ein Thema zu strukturieren und mit zeichnerischen Mitteln umzusetzen.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Untersuchung der Zusammenhänge von Bild, Sprache, Text, Ton und Bewegung: privater und öffentlicher Raum. • Wie entsteht Identität, wann und warum ist interdisziplinäres Arbeiten notwendig? • Auftrag, Eigenauftrag, Problemanalyse, Konzeptentwicklung • Gestaltliche Umsetzung von Kommunikationsaufgaben. • Formen der Präsentation.	Vermittlung der Grundlagen der Visuellen Kommunikation.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Konzeption und Realisierung einer komplexen interaktiven Anwendung (Websites, Mobile, Apps, raumbegleitende Installationen für den Ausstellungskontext). Die Studierenden vertiefen dabei ihre Kenntnisse der interaktiven Gestaltungsmittel: Information Architecture, User Experience, Usability, systemisches Gestalten und Informationsgestaltung. Auseinandersetzung mit unterschiedlichen aktuellen und historischen Positionen und mit den gesellschaftlichen Konsequenzen der Entwicklung digitaler Informationstechnologien (Design for Debate).	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit zum Entwerfen und Realisieren interaktiver Systeme. Sie vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Informationsvermittlung und Kunst.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen. Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
Inhalts- und medienbezogene Einführung in die Aufgabenstellung, Analyse, Recherche, Entwurfsmethodik, Konzept und Umsetzung, Entwurfsbegründung und Präsentation.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens eine gestalterische Aufgabe zu lösen.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
• Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung • Ableitung eines individuellen «Briefings» und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs. • Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z.T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen. • Projektdokumentation	Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen PartnerInnen realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfsdokumenten und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.	BA	I	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen
• Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung • Ableitung eines individuellen «Briefings» und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs. • Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z.T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen. • Projektdokumentation	Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen PartnerInnen realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfsdokumenten und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.	BA	II	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen
Inhalts- und medienbezogene Einführung in die Aufgabenstellung, Analyse, Recherche, Entwurfsmethodik, Konzept und Umsetzung, Entwurfsbegründung und Präsentation.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens eine gestalterische Aufgabe zu lösen.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
• Kritische Analyse der Aufgabenstellung bzw. Definition einer individuellen Aufgabenstellung • Ableitung eines individuellen «Briefings» und Zeitplans für die eigene Arbeit, inhaltliche Recherche, Entwicklung und Präsentation alternativer Konzepte, Realisierung, Präsentation und Dokumentation des Entwurfs. • Regelmäßig stattfindende Gespräche der Projektgruppe bzw. individuelle Konsultationen, Zwischen- und Abschlusspräsentationen, Diskussion der Konzepte und Entwürfe z.T. mit anderen Lehrenden des eigenen oder anderer Fachgebiete sowie mit Externen. • Projektdokumentation	Die Studierenden lernen, komplexe Gestaltungsaufgaben methodisch anzugehen, zu lösen und zu begründen. Sie erlernen je nach Aufgabe individuelle Arbeitsmethoden oder das Arbeiten im Team und in interdisziplinären Arbeitsgruppen. Fiktive Aufgabenstellungen stehen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Im Rahmen der Praxisprojekte, die mit externen PartnerInnen realisiert werden, erlernen die Studierenden professionelle Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und bestimmen ihre Projektthemen selbst. Die Entwurfsprojekte werden immer von Entwurfsdokumenten und wahlweise von ergänzenden Vorträgen oder Seminaren begleitet, die sich inhaltlich auf das Projektthema oder fachtheoretisch auf die gestalterische Arbeit und einzelne Medien beziehen.	BA	III	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen
Realisierung eines selbst definierten Gestaltungsprojekts hoher Komplexität in einem oder mehreren selbst gewählten Medien. Bestandteil der Arbeit ist eine schriftliche Begründung des Konzepts (Recherche, Kontext, Zielsetzung, Relevanz). Der Umfang wird durch das Fachgebiet einheitlich festgelegt.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeit im Bereich der Visuellen Kommunikation ein Gestaltungsprojekt eigenständig zu konzipieren, zu planen, zu realisieren und das Ergebnis zu präsentieren und zu begründen.	BA	o	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Die historische Entwicklung der Visuellen Kommunikation in Wechselbeziehung zu gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen von der Erfindung des Buchdrucks bis in die Gegenwart.	Die Studierenden erhalten einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit. Dieser ist Voraussetzung für die Entwicklung von Qualitätsmaßstäben und Beurteilungskriterien.	BA	x	Mündliche Modulprüfung	
Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf Schriftgestaltung und -verwendung • Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse • Praktische Übungen (Erwerben manueller Fertigkeiten bei der Darstellung durch Schreiben und Zeichnen, Umsetzung mit digitalen Programmen) • Konzeption und Realisierung einer Schriftart	Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Programms für Schriftgestaltung und erlangen Kenntnisse zur Bestimmung und Realisierung einer eigenen Schriftart. Gleichzeitig erlernen sie Methoden in die Auswahl und den Umgang mit anderen Schriften.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Zur Wahl stehen Lehrangebote aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.					
Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse der visuellen und dramaturgischen Gestaltungsmittel des Mediums durch Anschauung von Beispielen aus der Filmgeschichte und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Themen sind: • Narration und Storyboard • Drehbuch und Storyboard • Bild- und Tongestaltung • Aufnahmetechnik • Nachbearbeitung und Schnitt • Aktuelle Verwendungen des Mediums in Kino, Museum und Internet.	Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf spezifische Medien der Visuellen Kommunikation. • Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse • Praktische Übungen • Konzeption und Realisierung einer Entwurfsaufgabe Zur Wahl stehen Lehrangebote aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	

	Qualifikationsziele	Studien_Level	nur für angebotene Prüfungsform		
Die Studierenden entwickeln ihre im Modul Fotografie I erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse weiter. Das Modul setzt nach Bedarf unterschiedliche Schwerpunkte und thematisiert	Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und praktischen Fähigkeiten in Bezug auf spezifische Medien der Visuellen Kommunikation.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
• Möglichkeiten der fotografischen Inszenierung im Studio und -on location	• Vertiefung fachtheoretischer Kenntnisse • Praktische Übungen • Konzeption und Realisierung einer Entwurfsaufgabe				
• Neue Formen der Bilderzählung und Bilderichterstattung, die Bild und Ton verbinden.	Zur Wahl stehen Lehraufträge aus den Fächern Type Design, Bewegtes Bild, Interaktive Medien, Fotografie. Die Studierenden wählen im 5. und 6. Semester je einen Kurs ihrer Wahl aus je zwei Angeboten.				
Interaktive, audiovisuelle Medien erschließen neue Möglichkeiten des künstlerischen Ausdrucks. Die Studierenden lernen spezifische Qualitäten des Mediums kennen und erlernen das Gestalten multimedialer interaktiver Systeme an konkreten Entwurfsaufgaben.	Die Studierenden vertiefen ihre Fähigkeit zum Entwerfen und Realisieren interaktiver Systeme. Sie vertiefen ihre praktischen Fähigkeiten und theoretischen Kenntnisse des Mediums in seinen unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten zwischen Informationsvermittlung und Kunst.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Themen sind:					
• Inhaltliche Konzeption					
• Gestaltung von intuitiven Interaktionsprozessen					
• Informationsgestaltung					
• Technische Fertigkeiten (z.B. JavaScript, Processing, Arduino, Elektronik)					
Geschichte der Theorie, Designtheorie im Dialog mit Philosophie und Ästhetik. Sinnliche Wahrnehmung, Gestalttheorie und anschauliches Denken. Subjekt-Objekt-Dialektik im Designprozess.	Die Rolle des Künstlers und Designers in der Moderne. Phasen der Professionalisierung. Design in Wechselwirkung mit Technik, Industrie und Wissenschaft als Organisator zivilisatorischer und kultureller Prozesse.	BA	o	Schriftliche Modulprüfung	
Geschichte der Theorie, Designtheorie im Dialog mit Philosophie und Ästhetik. Sinnliche Wahrnehmung, Gestalttheorie und anschauliches Denken. Subjekt-Objekt-Dialektik im Designprozess.	Die Rolle des Künstlers und Designers in der Moderne. Phasen der Professionalisierung. Design in Wechselwirkung mit Technik, Industrie und Wissenschaft als Organisator zivilisatorischer und kultureller Prozesse.	BA	o	Schriftliche Modulprüfung	
Entsprechend dem gewählten Theorie-Seminar	Die Studierenden vertiefen und erweitern ihre Kenntnisse in einem gewählten Theorie-Seminar aus dem Lehrangebot des jeweiligen Semesters.	BA	o	Schriftliche Modulprüfung	
Entsprechend dem gewählten Theorie-Seminar	Die Studierenden vertiefen und erweitern ihre Kenntnisse in einem gewählten Theorie-Seminar aus dem Lehrangebot des jeweiligen Semesters.	BA	o	Schriftliche Modulprüfung	
	Text muss neu geschrieben werden	BA	o	Mündliche Modulprüfung	
Theoretische Hausarbeit, die sich auf den Bereich Visuelle Kommunikation bezieht und nach Möglichkeit zur Thematik der praktischen gestalterischen Bachelorarbeit hinführt. Der Umfang wird von den Lehrenden des Fachgebiets Theorie und Geschichte festgelegt.	Die Studierenden sind in der Lage, sich ein theoretisches oder historisches Thema aus Sekundärliteratur zu erschließen, eine eigene These zu bilden und diese schriftlich darzulegen und zu begründen. Sie schaffen sich damit einen theoretischen und historischen Bezugsrahmen für die eigene gestalterische Arbeit.	BA	o	Schriftliche Modulprüfung	
Demonstration und Anwendung eines digitalen Layout-Programms.	Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Layout-Programms zur Gestaltung von Printmedien.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Der Prozess vom Entwurf bis zur Realisierung im Druck:	Die Studierenden beherrschen die Anwendung eines digitalen Layout-Programms, insbesondere die »Prepress«-Einstellungen. Sie können ihre Entwürfe erfolgreich für den Druck vorbereiten.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen - Aktive Teilnahme am Unterricht, an Einzel- und Gruppenbesprechungen; mündliche Abschlussprüfung, Präsentation der Ergebnisse	
• Fachtheoretische Kenntnisse					
• Produktionsvorbereitung und -begleitung					
• Praktische Übungen					
• Besuch einer Druckerei					
Einführung in grundlegende Programmiertechniken. Mögliche Techniken sind z.B. HTML5, JavaScript, Processing, Arduino, Grundlagen der Internetprogrammierung, Webentwicklungstools. Mittels praktischer Übungen wird das Erlernte angewendet und vertieft.	Vermittlung von programmiertechnischen Grundlagen für das Gestalten von interaktiven Systemen.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationenmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationenmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.	BA	o	Projektiintegrierte Lehrveranstaltung	
Themen sind:					
• Wireframing					
• Paperprototyping					
• Simulation von Screen-Designs					
• Systemisches Design					
• Generatives Design					
Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfsrepräsentation.	Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationenmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationenmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.	BA	o	Projektiintegrierte Lehrveranstaltung	
Themen sind:					
• Wireframing					
• Paperprototyping					
• Simulation von Screen-Designs					
• Systemisches Design					
• Generatives Design					
Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfsrepräsentation.	Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen	
Die Studierenden lernen Visualisierungs- und Simulationenmethoden im Bereich „Prototyping für interaktive Systeme“ kennen und erproben diese an einer konkreten Aufgabe. Sie können Entwürfe für interaktive Systeme präsentieren und evaluieren.	Die Studierenden erwerben die Fähigkeiten zum Entwerfen von interaktiven Systemen. Vermittelt werden aktuelle Visualisierungs- und Simulationenmethoden, sowie Methoden zur Überprüfung interaktiver Konzepte.	BA	o	Projektiintegrierte Lehrveranstaltung	
Themen sind:					
• Wireframing					
• Paperprototyping					
• Simulation von Screen-Designs					
• Systemisches Design					
• Generatives Design					
Beratung bei der Realisierung von Entwürfen für interaktive Systeme, Beratung bei der digitalen Entwurfsrepräsentation.	Die Studierenden erwerben technische Fertigkeiten anhand von konkreten inhaltlichen Aufgabenstellungen der Entwurfsprojekte. Vermittelt wird die Fähigkeit unterschiedliche Darstellungs- und Umsetzungsarten adäquat im Design für den Entwurfsprozess, die Präsentation und die Umsetzung anzuwenden.	BA	x	Projektiintegrierte Lehrveranstaltung	
Aufbauend auf dem Modul „Grundlagen der Wirtschaftswissenschaften“ vermittelt das Modul ein theoretisches Grundverständnis der Funktionsweise und Strukturbedingungen von Märkten in der Kreativwirtschaft und der Rolle des Unternehmens in einer Marktgemeinschaft. Auf dieser Grundlage liegt der Schwerpunkt der Veranstaltung auf der Erarbeitung und Erprobung konkreter Praktiken unternehmerischen Handelns. Zentrale Themen der selbständigen, organisierten Erwerbstätigkeit/ Ausarbeitung der Geschäftsidee, Finanzierung, Gestaltung der Marktbeziehungen und Organisation, Rechtsgrundlagen/Relevanz in die gruppenweise Erarbeitung eines Geschäftsplans ein, der im Rahmen der Veranstaltung präsentiert und zur Diskussion gestellt wird. Hinzu treten spezifische praktische Kompetenzen (bspw. die Übung von Verhandlungs- und Präsentationsrhetorik) sowie Fallbeispiele von Unternehmerinnen und Unternehmen.	Unternehmerische Handlungsfähigkeit in Märkten für kreative Produkte und Dienstleistungen	BA	o	Präsentation und/ oder schriftliche Arbeit sowie aktive Teilnahme am Seminar	
Präsentation der praktischen Bachelorarbeit im Rahmen einer Ausstellung, Dokumentation der praktischen Arbeit in gedruckter und/ oder digitaler Form.	Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte mündlich und schriftlich begründen und in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren	BA	x	Präsentation der Ergebnisse, Abgabe einer digitalen Dokumentation	
Realisierung eines selbst definierten Gestaltungsprojekts hoher Komplexität in einem oder mehreren selbst gewählten Medien. Bestandteil der Arbeit ist eine schriftliche Begründung des Konzepts (Forschung, Kontext, Zielsetzung). Der Umfang wird durch das Fachgebiet einheitlich festgelegt.	Argumentation und Darstellung der Teil- bzw. Zwischenlösungen und des Entwurfs der Bachelor-Arbeit	BA	x	Präsentation der Bachelor-Arbeit im Rahmen einer Ausstellung, Abgabe einer digitalen Dokumentation	
• Mündliche und schriftliche Präsentation von Entwurfskonzepten	Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte mündlich und schriftlich begründen und in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren	BA	x	Präsentation der Ergebnisse, Abgabe einer digitalen Dokumentation	
• Dokumentation von Entwurfskonzepten mit Hilfe digitaler und/oder gedruckter Medien					
• Präsentation von Entwurfskonzepten im Raum (Ausstellung)					
• Mündliche und schriftliche Präsentation von Entwurfskonzepten	Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren.	BA	x	Präsentation der Ergebnisse, Abgabe einer digitalen Dokumentation	
• Dokumentation von Entwurfskonzepten mit Hilfe digitaler und/oder gedruckter Medien					
• Präsentation von Entwurfskonzepten im Raum (Ausstellung)					
• Vertiefende Recherche des Themas, Präsentation und Begründung im Kolloquium	Die Studierenden lernen – ausgehend von ihren besonderen Fähigkeiten und Interessen – Fragestellungen zu entwickeln, die über ihre bisherige Praxis hinausgehen. In der Diskussion mit dem/der Betreuer/in und im Kolloquium wird das Thema der Masterarbeit auf Relevanz und Realisierbarkeit überprüft und weiterentwickelt. Die Betrachtung der Thematik in einem größeren Kontext dient der Erkundung zukünftiger Arbeitsschwerpunkte und der Profilierung einer individuellen Gestalterpersönlichkeit.	MA	I	x	Mündliche Modulprüfung mit Entwurfsbeispielen
• Weiterentwickelte Definition des gestalterischen Projekts, Einordnung des eigenen Vorgehens in den Kontext der aktuellen Entwicklung von Theorie und Praxis der visuellen Medien, des Designs und der Bildenden Künste.	Die Studierenden erarbeiten einen auf ihr Thema bezogenen theoretisch- historischen Kontext und entwickeln ihr gestalterisches Projekt in der Auseinandersetzung mit diesem Kontext weiter. Sie üben damit eine Praxis des Gestaltens ein, die ihre eigenen Voraussetzungen und Bedingungen laufend kritisch überprüft. Sie realisieren und dokumentieren ihr praktisches, gestalterisches Projekt und eine auf die Praxis bezogene wissenschaftliche Arbeit. Der Umfang dieser Arbeit wird von der Prüfungskommission des Fachgebiets festgelegt.	MA	II	x	Präsentation der Master-Arbeit im Rahmen einer Ausstellung, Abgabe einer digitalen Dokumentation
• Realisierung des praktischen gestalterischen Projekts.					
• Auf die Thematik des praktischen Projekts bezogene wissenschaftliche Arbeit.					

Inhalte	Qualifikationsziele	Studien Level	nur für anbieten	Prüfungsform
Auf die jeweilige praktische Arbeit bezogene Themen aus dem Bereich der Visuellen Kommunikation werden unter bildwissenschaftlichen, zeichen-theoretischen, medien-theoretischen oder anderen methodischen Ansätzen bearbeitet.	Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse der theoretischen und historischen Grundlagen der visuellen Kommunikation im Spannungsfeld unterschiedlicher methodischer Ansätze. Sie lernen, ihre Erkenntnisse in Beziehung zur eigenen gestalterischen Praxis zu setzen.	MA	o	Schriftliche Modulprüfung
Laufende Evaluierung und Weiterentwicklung des Masterprojekts in der Auseinandersetzung mit den betreuenden Lehrenden und den anderen Masterstudierenden.	Die Studierenden entwickeln ihre argumentativen und rhetorischen Fähigkeiten und die Praxis der Präsentation mit verbalen und visuellen Mitteln weiter.	MA	x	Mündliche Modulprüfung mit Entwurfsbeispielen
Präsentation des praktischen und theoretischen Teils des Masterprojekts. Dokumentation beider Teile in gedruckter und digitaler Form.	Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren.	MA	x	Präsentation der Ergebnisse, Abgabe Dokumentation
Laufende Evaluierung und Weiterentwicklung des Masterprojekts in der Auseinandersetzung mit den betreuenden Lehrenden und den anderen Masterstudierenden.	Die Studierenden entwickeln ihre argumentativen und rhetorischen Fähigkeiten und die Praxis der Präsentation mit verbalen und visuellen Mitteln weiter.	MA	x	Mündliche Modulprüfung mit Entwurfsbeispielen
Präsentation des praktischen und theoretischen Teils des Masterprojekts. Dokumentation beider Teile in gedruckter und digitaler Form.	Die Studierenden können ihre Entwürfe und Konzepte in unterschiedlichen Medien präsentieren und dokumentieren.	MA	x	Präsentation der Ergebnisse, Abgabe Dokumentation
Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer Anwendung für das Internet.	Vermittlung von Grundsätzen der Gestaltung für den Bildschirm. Erlernen von programmietechnischen Grundlagen für das Internet.	BA	x	Prüfungsäquivalente Studienleistungen
"Sprechen Über..." ist ein fachgebietsübergreifendes Veranstaltungsformat, dessen Inhalte von den Studierenden aktiv mit gestaltet werden. Es eröffnet die Möglichkeit, mit geladenen Designer/innen, Wissenschaftler/innen und Ingenieur/innen über Arbeitskontexte, Berufspraxis und Berufsbiographien/Karrieren zu sprechen. Darüber hinaus werden aktuelle und virulente Fragestellungen aus dem Design und angrenzenden Tätigkeitsfeldern aufgegriffen und diskutiert.	Orientierung im Berufsfeld und Fähigkeit zur eigenen gestalterischen und professionellen Positionierung. Fähigkeit zur Reflexion aktueller Fragen der Gestaltungsdisziplinen; Fähigkeit zur Stellungnahme und zum Austausch.	BA	o	Regelmäßige Teilnahme

BA		Konzeption und Entwurf	Fachspezifische Grundlagen	Künstlerische und gestalterische Grundlagen	Theorie & Geschichte	Entwurfswerkzeuge und -medien	Praxis
BA-Arbeit	SS 8	18 Praktische Bachelor-Arbeit					
	WS 7	Projekt mit Schwerpunkt (18) - Zeichnen Digitale Medien Ausstellungsgestaltung Typografie Grafik Design & Gesellschaft	18		Theoretische Abschlussarbeit Essay ca. 25 Seiten	6 4 Wahlpflicht: Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt	2 Berufswirtschaft: Entrepreneurship/ Betriebsgründung
		Kurzzeit-Entwurf (Sauen) (2)	4		Theoretisches BA-Kolloquium	2 Simulation von Interaktionsprozessen (wechsel physical + screen)	
	SS 6	Projekt mit Schwerpunkt (18) - Zeichnen Digitale Medien Ausstellungsgestaltung Typografie Grafik Design & Gesellschaft	18	6 Kurse WP: - Interaktive Medien Fotografie	Theorie und Geschichte	2 Wahlpflicht: Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt Simulation von Interaktionsprozessen (wechsel physical + screen)	2 Srechen Über: Gastsprecher aus der Designpraxis
	WS 5	Projekt mit Schwerpunkt (18) - Zeichnen Digitale Medien Ausstellungsgestaltung Typografie Grafik Design & Gesellschaft	18	6 Kurse WP: Bewegtes Bild Type Design	Theorie und Geschichte	2 Wahlpflicht: Medienbezogene Begleitung zum Entwurfsprojekt Simulation von Interaktionsprozessen (wechsel physical + screen)	2
Studienabschluss		Kurzzeit-Entwurf (Sauen) (2)	4				
	SS 4	Projekte mit Schwerpunkt (1 Modul) (18) - Zeichnen (6) Visuelle Kommuniaktion (6)	18		Theorie und Geschichte des Designs	2 Einführung in Programmiertechniken Druckvorstufe	4
Einführung in die Visuelle Kommunikation	WS 3	Projekte mit Schwerpunkt (1 Modul) (18) Räumliches Gestalten (6) Bewegtes Bild (6) Typografie (6) Webdesign	18	4 -Geschichte der Visuellen Kommunikation	Theorie und Geschichte des Designs	2 Digitales Layout	2
		Schrift und Zeichen	4				
	2						
	1						

			22			4		
MA	WS 9	Master-Projekt			Theorie + Geschichte			
			22			0		
	SS 10	Master-Projekt			Theorie + Geschichte			

Präsentation und Dokumentation	Summe Credits	Anzahl Prüfungen
	8	
Präsentation und Dokumentation	4	3
BA-Kolloquium	4	
	2	
Präsentation und Dokumentation Das 7. Sem wird abgeschlossen mit der Abgabe der Doku als PDF + Internet (zB. Blog) und Dateien.	34	5
intern: Abgabe Doku am Ende der Semesterferien	30	5
intern: Abgabe Doku am Ende der Semesterferien	32	5
	2	
Präsentation und Dokumentation Abschluss Grundstudium: Abgabe Dokumentation	26	6
	32	5
	30	
	30	
	240	

	6		
MA-Kolloquium	4	32	
Präsentation und Dokumentation	2		
	6		
MA-Kolloquium	4	28	
Präsentation und Dokumentation	2		

Sem	LP	SWS
1	30	
2	30	
3	32	30,50
4	26	26,29
5	32	34,09
6	30	33,26
7	34	25,50
8	26	20,50
	240	85,07
9	32	23
10	28	17
	60	20
Ma + Ba	300	105,07
		0,07