

Modulhandbuch
Bachelor of Arts in „Design“
Master of Arts in “Design Projects”

Studienpläne
Neue Module
Stand: 31.03.2009

Fachbereich Design
Hochschule Niederrhein
Frankenring 20
47798 Krefeld

Modulhandbuch
Bachelor of Arts in „Design“

Modul 1 – 9: Designwerkzeuge – Allgemein-qualifizierende propädeutische Module

1 Darstellung 1	Modultyp Pflichtmodul (für alle Richtungen)				
Modulbeauftragte Beck	Credits 10 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 1. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende 1a (Pflicht) a. Beck, Stücke, Gummert- Hauser 1b (Wahlpflicht) a. Kemsä b. NN (Nachfolge Wörfel)	Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Zeichnen 1 b. Typografie a. Fotografie/Film 1 b. experimentelle Bildgestaltung (mixed Media)	Kontaktzeit 4 SWS / 64 h 4 SWS / 64 h 4SWS / 64 h 4SWS / 64 h	Selbststudium 56 h 26 h 26 h 26 h	Credits 4 Cr 3 Cr 3C 3C	
Inhalte	<p>Das Basismodul „Darstellung 1“ bietet für die Studierenden aller Fachrichtungen die Einführung in grundlegende Vorgehensweisen und Techniken zur Schulung der eigenen Wahrnehmung und zur adäquaten Darstellung und Gestaltung in Bild und Text. Die Kommunikation mit designspezifischen Begriffen wird eingeübt.</p> <p>Pflicht a. Zeichnen nach der Natur, Handübung, Wahrnehmungs- und Vorstellungstraining b. Einführung in die Geschichte der Schrift und ihre grundlegenden Gestaltungskriterien</p> <p>Wahlpflicht a. Einführung in das fotografische Sehen, analoge und digitale Fototechnik b. Einführung in den experimentellen Umgang mit digitalen, fotografischen, filmischen, und manuellen Medien zur weiteren Vertiefung bildgestalterischer Kompetenz.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>In den Pflichtveranstaltungen werden die Studierenden in die Lage versetzt, ihren engeren und weiteren Lebensraum unter thematisch wechselnden Aspekten aufmerksam und differenziert wahrzunehmen, zu untersuchen, zu abstrahieren und mit zeichnerischen und typografischen Medien zu analysieren. Es wird die Fähigkeit zur Entwicklung eigener Bildsprachen erlernt.</p> <p>Die Wahlpflichtfächer befähigen die Studierenden, die o.g. Kompetenzen bezogen auf fotografisch/filmische – oder andere digitale Bildmedien zu erweitern. Hierbei wird auf experimentelle Weise- je nach spezifischer Neigungen- das Ineinandergreifen traditioneller und moderner Medien verstanden. Die Studierenden entwickeln Experimentierfreude, gestalterische Intuition und kreative Intelligenz. Sie sind fähig, sowohl fremde als auch eigene Gestaltungsleistungen mit fachspezifischen Begriffen zu beschreiben und zu beurteilen. Sie lernen, verschiedenen Präsentationsformen einzusetzen.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit) - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Medienfertigkeiten) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Wechsel zwischen Vorlesungen, Übungen, Korrektorgesprächen				

Prüfungsleistungen / -formen	<p>Pflicht</p> <p>a. Zeichnen: Präsentation von Arbeiten und Kolloquium</p> <p>b. Typografie: Präsentation von Arbeiten und Kolloquium</p> <p>Wahlpflicht</p> <p>a. Fotografie/Film: schriftliches Konzept und Präsentation von Arbeiten</p> <p>b. Experimentelle Bildgestaltung: Präsentation von Arbeiten und Kolloquium</p>
Teilnahmevoraussetzungen	-
Gruppengröße	30 - 40
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	Wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben
Sonstige Informationen	Tagesexkursionen, Workshop-Projekte

2 Darstellung 2	Modultyp Pflichtmodul (mit unterschiedlichen Pflicht- und Wahlpflichtanteilen je nach Fachrichtung)				
Modulbeauftragte Beck	Credits 8 Cr	Workload 240 h	Studiensemester 2. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium	Credits	
a. Beck, Stücke, NN (Nf. Wörfel)	a. Zeichnen 2 (P, alle)	4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr	
b. Gummert-Hauser	b. Typografie/Editorial Design (WP, CD)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
c. LA	c. Markertechniken (WP, PD+ED)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
d. Strauss	d. Technisches Zeichnen (WP, PD+ED)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
e. Kemska	e. Fotografie/Film 2 (WP, CD)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
f. Schmid	f. Sprache und Text (WP, CD)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
Inhalte	<p>Das Basismodul „Darstellung 2“ bietet für die Studierenden differenziert nach Fachrichtungen eine Vertiefung in grundlegende Vorgehensweisen und Techniken zur Schulung der eigenen Wahrnehmung und zur adäquaten Darstellung bzw. Gestaltung in Bild und Text. Die Kommunikation mit designspezifischen Begriffen wird weiter entwickelt.</p> <p>a. Fortgeschrittenes Zeichnen nach der Natur, experimentelle Zeichentechniken, freies zeichnerisches Entwerfen nach der Vorstellung, Differenzierung des eigenen Ausdrucks b. experimentelle Vertiefung in die Gestaltungskriterien für Schrift und Layout, Anwendung in komplexen typografischen Aufgabenstellungen c. Einführung in die Markertechnik zur effektiven Visualisierung von Dreidimensionalität d. Einführung in die Normung nach DIN und Möglichkeiten des Technischen Zeichnens sowie Vorstellung verschiedener Rapid Prototyping Verfahren e. Konzeption und Realisation fortgeschrittener fotografischer Projekte f. Einführung in die Ausdrucks- und Wahrnehmungskriterien von Text und Sprache</p>				
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden vertiefen ihre Wahrnehmungsfähigkeit unter wechselnden Aspekten und erweitern ihre Darstellungs- und Gestaltungskompetenz mit verschiedenen Medien und Techniken in alternativen Vorgehensweisen. Sie entwickeln Vertrauen in ihr gestalterisches Potential bei experimentellem Vorgehen und lernen, Gestaltungsaufgaben konzeptionell und prozesshaft zu lösen. Sie sind fähig, sowohl fremde als auch eigene Gestaltungsleistungen kritisch zu beurteilen und zielgruppenspezifisch zu kommunizieren. Die verschiedenen Präsentationsformen können sie souverän handhaben und ausstellungsbezogen zusammenführen.				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit), - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Medienfertigkeiten) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Wechsel zwischen Vorlesungen, Übungen, Projektarbeiten, Korrektorgesprächen				

Prüfungsleistungen / -formen	a. Zeichnen: Präsentation von Arbeiten und Kolloquium b. Typografie: Präsentation von Arbeiten und Kolloquium c. Markerzeichnen: Abgabe von Aufgaben (original, digital und als Print) d. Technisches Zeichnen: Abgabe von Aufgaben (original, digital und als Print) e. Fotografie/Film: schriftliches Konzept und Präsentation von Arbeiten f. Sprache und Text: Hausarbeit und Kolloquium
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme am Modul Darstellung 1
Gruppengröße	je nach Unterrichtsform 15-40
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.
Sonstige Informationen	Tagesexkursionen, Workshop-Projekte, Ausstellungen

3a Fachspezifische Technikgrundlagen CD 1	Modultyp Pflichtmodul für CD				
Modulbeauftragter Jung	Credits 10 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 1. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende a. Kraus b. FL Schaarschmidt	Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Digitale Medientechnik (WP, CD) b. DTP/Drucktechnik (WP, CD)		Kontaktzeit 6 SWS / 96 h 6 SWS / 96 h	Selbststudium 84 h 24 h	Credits 6 Cr 4 Cr
Inhalte:	<p>a. Digitale Medientechnik Basiswissen der technischen Prozesse digitaler Gestaltung und Vermittlung der wichtigsten Arbeitsschritte der aktuellsten grafischen Gestaltungs-Programme.</p> <p>b. DTP/Drucktechnik Basiswissen der wichtigsten grafischen Gestaltungsprogrammen für die Druckvorstufe sowie Basiswissen über Drucktechnik und Druckverfahren (Hoch- und Tiefdruck, Offsetdruck, Siebdruck, Digitaldruck)</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>a. Digitale Medientechnik Digitale Grundkompetenzen werden erarbeitet, der Umgang mit den Programmen gelehrt. Erste Entwürfe für digitale Produkte können erarbeitet werden.</p> <p>b. DTP/Drucktechnik Die Studenten lernen die grafischen Programme kennen, und haben die Fähigkeit ein Printprodukt mit der Software gestalten zu können. Sie sind in der Lage, die wichtigsten grafischen Druckverfahren zu verstehen.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit), - Methodenkompetenz (Präsentationstechniken) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Wechsel zwischen Vorlesung, Übung.				
Prüfungsleistungen / -formen	<p>a. Digitale Medientechnik Hausarbeit</p> <p>b. DTP/Drucktechnik : Hausarbeit</p>				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Gruppengröße	30 - 40				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.				
Sonstige Informationen	-				

3b Fachspezifische Technikgrundlagen PD/RD1	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Knut Michalk	Credits 10 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 1.	Dauer 1 Semester	Turnus jährlich
Hauptamtlich Lehrende a) H. Jakobs/ FL G. Reese/ FL S. Hänisch/ FL K. Michalk/ wiss. Mitarb. T. Kerres/ wiss. Mitarb. N.N. b) FL A. Strauß-Deli	Zugehörige Lehrveranstaltungen a) Modell- und Fertigungstechniken 1 - Werkstätten- Einführung Kunststoff/Metall/Holz/ Oberfläche/Keramik/P orzellan/Gips/Darstell en b) CAD 1 / DTP	Kontaktzeit 10 SWS (ges. 160) 2 SWS (ges. 32)	Selbststudium 5 h SWS (ges. 80) 1,75 SWS (ges. 28)	Credits 8 Cr 2 Cr	
Inhalte	a) -handwerklich-technische Übungen zum Erstellen von Darstellungen, Arbeitsproben, Modellen, oder Prototypen -theoretisches Basiswissen zu fachspezifischen Materialien, Techniken & Technologien -kreative und strategische Denkfertigkeiten zur lösungsrelevanten Problembewältigung -Bewusstmachen von Qualitätsmaßstäben/Formqualitäten -Aneignung grundlegenden Vokabulars in Modell- und Fertigungstechniken b) -Klärung der Anwendung von vektor- und pixelbasierten Objekten -Einführung in die Grundlagen Layout -Grundlagen und vertiefende Darstellung der verschiedenen Möglichkeiten der Programme für Bildbearbeitung, Layout, Präsentation				
Lernziele / Kompetenzen	a) - das Vermögen, (Gestaltungs-)aufgabenrelevante Darstellungs- & Modelltechniken zu wählen und zumeist selbst einzusetzen (selbständige Orientierung im gegebenen Rahmen der FB-Werkstätten incl. sicherem Umgang mit Gerät und Material) - das Vermögen, die Qualität von handwerklich-technischen Leistungen/Arbeitsergebnissen zu beurteilen - fachrelevantes Kommunikations-/Konversationsvermögen - Aneignung von theoretischem Basiswissen zu Herkunft und Entwicklung fachspezifischer Materialien und Techniken b) gezielte Nutzung unterschiedlicher computergestützter Anwendungen zu Darstellung und Präsentation				
Schlüsselqualifikationen (falls integrativ vorhanden)	handwerkliche Fertigkeiten, kreativ-technische Denkfertigkeiten, Qualitätsbewusstsein, Präsentationstechniken				
Lehr- / Unterrichtsformen	Vorlesung : Seminar/Übung ca. 15 : 85%				
Prüfungsleistungen / -formen	Belegarbeiten (Darstellungen, Modelle & Fertigungsergebnisse), mündliche Präsentation, Schriftliche Prüfung				
Teilnahmevoraussetzungen	Design-Studienzulassung, eine Berufsausbildung im Bereich der Kunststoffverarbeitung oder Metallverarbeitung befreit von der Teilnahme am entsprechenden Kurs				
Gruppengröße	ca. 20 Studierende				

Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	a) - Lehr-Scripte (Oberfläche/Keramik-Glas) - Bonten, „Kunststofftechnik für Designer“ (Hanser Verlag) - Westermann „Tabellen Berufsfeld Metall“ - <i>Peter, M. u. Rouette, HK.</i> „Grundlagen der Textilveredlung“ - <i>Hofer, A.</i> „Stoffe 1 u. 2“ - <i>Hofer, A.</i> „Textil- und Modlexikon“ - „Handbuch für technisches Produktdesign“ (Springer-Verlag)
Sonstige Informationen	empfehlenswert zu diesem Modul ist eine handwerkliche/praxisorientierte Ausbildung im Vorfeld

4a Fachspezifische Technikgrundlagen CD 2	Modultyp Pflichtmodul für CD				
Modulbeauftragter Jung	Credits 8 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 2. Semester	Dauer 1. Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende a. Kraus b. FL Schaarschmidt	Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Digitale Medientechnik (WP, CD) b. DTP/Drucktechnik (WP, CD)	Kontaktzeit 6 SWS / 96 h 6 SWS / 96 h	Selbststudium 24 h 24 h	Credits 4 Cr 4 Cr	
Inhalte:	<p>a. Digitale Medientechnik Professionelles Wissen der technischen Prozesse digitaler Gestaltung und Vermittlung spezifischer Arbeitsschritte der aktuellsten, grafischen Gestaltungs-Programme.</p> <p>b. DTP/Drucktechnik Prepress und Preimaging.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>a. Digitale Medientechnik Die Studierenden sind in der Lage ihre Ideen bzw. komplexe Designlösungen, mit Hilfe der für die jeweilige Problemstellung relevanten Gestaltungssoftware, zu visualisieren.</p> <p>b. DTP/Drucktechnik Die Studenten sind fähig, ihre Entwürfe mit der entsprechenden Software zu visualisieren, sowie druckfähige Daten daraus zu erstellen, die professionell weiterverarbeitet werden können.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit), - Methodenkompetenz (Präsentationstechniken) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Wechsel zwischen Vorlesung, Übung.				
Prüfungsleistungen / -formen	<p>a. Digitale Medientechnik Hausarbeit, Präsentation</p> <p>b. DTP/Drucktechnik : Hausarbeit und Klausur</p>				
Teilnahmevoraussetzungen	Fachspezifische Technikgrundlagen CD 1 oder eine Ausbildung als Mediengestalter.				
Gruppengröße	30				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.				
Sonstige Informationen	Keine				

4b Fachspezifische Technikgrundlagen PD/RD2	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Knut Michalk	Credits 8 Cr	Workload 240 h	Studiensemester 2.	Dauer 1 Semester	Turnus jährlich
Hauptamtlich Lehrende a) H. Jakobs/ FL G. Reese/ FL S. Hänisch/ FL K. Michalk/ wiss. Mitarb. T. Kerres/ wiss. Mitarb. N.N. b) FL S. Hänisch/ FL K. Michalk	Zugehörige Lehrveranstaltungen a) Modell- und Fertigungstechniken 2 - projektorientierte Modell- und Fertigungstechniken b) CAD 2	Kontaktzeit 10 SWS (ges. 160) 2 SWS (ges. 32)	Selbststudium 1,25 h SWS (ges. 20) 1,75 SWS (ges. 28)	Credits 6 Cr 2 Cr	
Inhalte	a) <ul style="list-style-type: none"> - handwerklich-technische Übungen zum Erstellen von komplexen Darstellungen, Arbeitsproben, Modellen, oder Prototypen (Designmodell zur kompetenten Vermittlung eines Entwurfes) - theoretisches Basiswissen zu fachspezifischen Materialien, Techniken & Technologien - kreative und strategische Denkfertigkeiten zur lösungsrelevanten Problembewältigung - Bewusstmachen von Qualitätsmaßstäben/Formqualitäten - verstärkt selbständige Aneignung grundlegenden Vokabulars in Modell- und Fertigungstechniken b) <ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der 3D-Konstruktion - Einführung in das Konstruieren im dreidimensionalen, virtuellen Raum am Beispiel einer ausgewählten 3D-Software - Modelling niederkomplexer Körper und deren vereinfachte Darstellung -Einführung in den Datenaustausch 				
Lernziele / Kompetenzen	a) <ul style="list-style-type: none"> - das Vermögen, (Gestaltungs-)aufgabenrelevante/projektorientierte Darstellungs- & Modelltechniken zu wählen und einzusetzen - das Vermögen, die Qualität von handwerklich-technischen Leistungen/Arbeitsergebnissen zu beurteilen - fachrelevantes Kommunikations-/Konversationsvermögen vertiefen - projektorientiertes Aneignen von theoretischem Basiswissen zu Herkunft und Entwicklung fachspezifischer Materialien und Techniken b) <ul style="list-style-type: none"> - Basiskenntnisse und Fertigkeiten im 3D-Modellieren 				
Schlüsselqualifikationen (falls integrativ vorhanden)	handwerkliche Fertigkeiten, kreativ-technische Denkfertigkeiten, Qualitätsbewusstsein, Präsentationstechniken				
Lehr- / Unterrichtsformen	Vorlesung : Seminar/Übung ca. 10 : 90%				
Prüfungsleistungen / -formen	Belegarbeiten (Darstellungen, Modelle & Fertigungsergebnisse), mündliche Präsentation, Schriftliche Prüfung a) 3-dimensionales Arbeitsergebnis mit schriftl. Ausarbeitung nach Aufgabenstellung				
Teilnahmevoraussetzungen	- die erfolgreiche Teilnahme am Modul <i>Fachspezifische Technikgrundlagen PD/RD 1</i>				
Gruppengröße	bis 25 Studierende				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				

Ausgewählte Literatur	Lehr-Script
Sonstige Informationen	

5 Gestaltungslehre 1 / Fachspezifische Orientierung	Modultyp Pflichtmodul (für alle Richtungen)				
Modulbeauftragte Klegin	Credits 8 Cr	Workload 240 h	Studiensemester 1. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende a. Specht, Klegin, N.N. b. Gorin, Grahl, Hahn, Rösner, Wagner, Beucker, Gummert- Hauser, Jung, Kraus	Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Gestaltungslehre 1 b. fachspezifisches Orientierungsprojekt	Kontaktzeit 8 SWS / 128 h 2 SWS / 32 h	Selbststudium 52 h 28 h	Credits 6 Cr 2 Cr	
Inhalte	Experimentelle gestalterische Erfahrungen mit vielfältigen Medien, Materialien, und Techniken bilden den Ausgangspunkt für gestalterische Reflektionen, Theorien und themenbezogene Vorträge. Praktische Werkuntersuchungen im Rahmen von Exkursionen, Studienfahrten, Messe-, Ausstellungs- und Museumsbesuchen und Beobachtungen der gestalteten Umwelt (Design, Kunst, Architektur, Kultur, Medien) fördern studienbegleitend die kritische Urteilskraft.				
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist der systematische Aufbau grundlegender Kompetenzen im kreativen Umgang mit Form und Material in der 2- und 3- dimensionalen Gestaltung. Sensibilisierung und Stärkung der ästhetisch-gestalterischen Urteilskraft und Handlungsfähigkeit sowie die Förderung der schöpferischen Intelligenz stehen im Mittelpunkt.				
Schlüsselqualifikationen	- Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit), - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Problemlösungskompetenz, Präsentationstechniken) .				
Lehr- / Unterrichtsformen	a. Übung b. Projektarbeit				
Prüfungsleistungen / -formen	a. Projekt- oder Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium b. Projekt- oder Studienarbeit				
Teilnahmevoraussetzungen	Aufnahme im Bachelor-Studiengang				
Gruppengröße	a. 30-40 b. 25-30				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.				
Sonstige Informationen	Gestaltungslehre wird gleichzeitig mit Farbgestaltung verbunden				

6 Gestaltungslehre 2	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragte Klegin	Credits 8 Cr	Workload 240 h	Studiensemester 2. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium	Credits	
a. Specht, Klegin, N.N.	a. Gestaltungslehre 2	6 SWS / 96 h	84 h	6 Cr	
b. Wagner	b. Flächensysteme (WP)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
c. Rösner (Wagner)	c. Dekorentwicklung Druck (WP)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
d. Rösner	d. Farbgestaltung Grundlagen (WP)	2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr	
Inhalte	<p>Farbbeobachtungen und forschende Erkenntnissuche farbgestaltersicher Aufgabenstellungen bilden die Grundlage für die Sensibilisierung und Nuancierung des Farbsinnes und der Farbwahrnehmung.</p> <p>begleitend zum Farbpraktischen Experiment gehört die Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Farbe (Farbkreis, Kontraste, Akkorde, Wechselwirkungen, Wahrnehmung etc.) und die Kenntnis des Vokabulars.</p> <p>Ergänzend werden die Suggestivkraft, Kontextualität und Semiotik der Farbe untersucht.</p> <p>Betrachtungen von Farbe in Design, Architektur, und Kunst im Kontext von Zeit und Ort ist ebenso wichtig wie die Erkundung des eigenen Farbgeschmacks.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	Ziel ist es, über die Sensibilisierung der Farbwahrnehmung, ein eigenes, sicheres, gestalterisches Farbempfinden zu entwickeln, die Suggestivkraft der Farbe zu erkennen, und sie gezielt einzusetzen, sowohl frei als auch anwendungsbezogen.				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit), - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Problemlösungskompetenz, Präsentationstechniken) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Übung				
Prüfungsleistungen / -formen	Projekt- oder Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium				
Teilnahmevoraussetzungen	Gestaltungslehre 1				
Gruppengröße	30-40				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.				
Sonstige Informationen	Farbgestaltung wird im Rahmen von Gestaltungslehre gelehrt, d.h. im selben Raum und dem selben Lehrer				

7	Modultyp				
Gestaltung + Entwurf 1	Pflichtmodul (2 von x WP)				
Modulbeauftragte	Credits	Workload	Studiensemester	Dauer	Turnus
Hahn	8 Cr	240 h	3. Semester	1 Semester	WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit	Selbststudium	Credits
a. Gorin, Rösner	a. Farbgestaltung (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
b. Hahn, Klegin, Specht	b. Dreidimensionales Gestalten (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
c. Kraus	c. Digital Interaction Design (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
d. Kemsä	d. Digitale Bildmedien		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
e. Beck, Stücke, N.N.	e. Zeichnen (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
f. LA	f. Grafikdesign (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
g. Gummert-Hauser	g. Typografie / Editorial Design (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
h+i+j. Hahn	h. Porzellandesign (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
	i. Keramikgestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
	j. Glasgestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
k. Rösner, Wagner	k. Oberflächengestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
Inhalte	Das Modul Gestaltung und Entwurf I bietet sowohl Möglichkeiten der spezifischen Vertiefung freier gestalterischer Arbeit in Fläche, Form, Material, Oberfläche, Farbe, Raum und Zeit als auch zur Erweiterung zu stärker anwendungsbezogenen Entwürfen. Das Modul baut auf grundlegende Studienleistungen in den zugehörigen Gestaltungsfächern und fachspezifischen technischen Grundlagen des ersten und zweiten Semesters auf und soll im dritten Semester in zweien der o.g. Wahlpflichtbereiche belegt werden.				
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erproben je nach Fachgebiet verstärkt künstlerische, experimentelle oder planerische Arbeits- und Kreativitätsstrategien zur individuellen gestalterischen Lösung von themenbezogenen Fragestellungen. Sie sind in der Lage die Verknüpfung material- oder medienspezifischer Qualitäten mit formalen, herstellungstechnischen und ggf. funktionalen oder situativen Anforderungen zu leisten. Sie stärken ihre Selbstständigkeit und Urteilsfähigkeit sowie ihre Möglichkeiten zur sprachliche und medialen Darstellung komplexer gestalterischer Zusammenhänge.				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit, Urteilsfähigkeit), - Methodenkompetenz (Problemlösungskompetenz, Strategie und Konzeption, Präsentationstechniken, Medienfertigkeiten) - Sozialkompetenz durch Gruppenbesprechungen 				

Lehr- / Unterrichtsformen	Projektarbeit
Prüfungsleistungen / -formen	Präsentation mit Kolloquium, ggf. Referat oder Hausarbeit
Teilnahmevoraussetzungen	Belegung der entsprechenden Modulteile des 1. / 2. Semesters aus den Modulen Darstellung, Fachspezifische Technikgrundlagen bzw. Gestaltungslehre
Gruppengröße	20
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.
Sonstige Informationen	Keramikgestaltung (WS) und Glasgestaltung (SS) werden im Wechsel angeboten Typographie / Editorial Design gliedert sich in Modul 1 (WS) und Modul 2 (SS).

8	Modultyp				
Gestaltung + Entwurf 2	Pflichtmodul (2 von x WP)				
Modulbeauftragte	Credits	Workload	Studiensemester	Dauer	Turnus
Hahn	8 Cr	240 h	4. Semester	1 Semester	SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit	Selbststudium	Credits
a. Gorin, Rösner	a. Farbgestaltung (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
b. Hahn, Klegin, Specht	b. Dreidimensionales Gestalten (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
c. Kraus	c. Digital Interaction Design (WP)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
d. Kemsä	d. Digitale Bildmedien		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
e. Beck, Stücke, N.N.	e. Zeichnen (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
f. LA	f. Grafikdesign (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
g. Gummert-Hauser	g. Typografie / Editorial Design (WP, CD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
h+i+j. Hahn	h. Porzellandesign (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
	i. Keramikgestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
	j. Glasgestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
k. Rösner, Wagner	k. Oberflächengestaltung (WP, PD)		4 SWS / 64 h	56 h	4 Cr
Inhalte	Das Modul Gestaltung und Entwurf II bietet sowohl Möglichkeiten der spezifischen Vertiefung freier gestalterischer Arbeit in Fläche, Form, Material, Oberfläche, Farbe, Raum und Zeit als auch zur Erweiterung zu stärker anwendungsbezogenen Entwürfen. Das Modul baut auf grundlegende Studienleistungen in den zugehörigen Gestaltungsfächern und fachspezifischen technischen Grundlagen des ersten und zweiten Semesters auf und soll im vierten Semester in zweien der o.g. Wahlpflichtbereiche belegt werden.				
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erproben je nach Fachgebiet verstärkt künstlerische, experimentelle oder planerische Arbeits- und Kreativitätsstrategien zur individuellen gestalterischen Lösung von themenbezogenen Fragestellungen. Sie sind in der Lage die Verknüpfung material- oder medienspezifischer Qualitäten mit formalen, herstellungstechnischen und ggf. funktionalen oder situativen Anforderungen zu leisten. Sie stärken ihre Selbstständigkeit und Urteilsfähigkeit sowie ihre Möglichkeiten zur sprachliche und medialen Darstellung komplexer gestalterischer Zusammenhänge.				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Kreativität, Selbstmanagement, Reflexions- und Kritikfähigkeit, Urteilsfähigkeit), - Methodenkompetenz (Problemlösungskompetenz, Strategie und Konzeption, Präsentationstechniken, Medienfertigkeiten) - Sozialkompetenz durch Gruppenbesprechungen 				

Lehr- / Unterrichtsformen	Projektarbeit
Prüfungsleistungen / -formen	Präsentation mit Kolloquium, ggf. Referat, Hausarbeit, grafische Dokumentation
Teilnahmevoraussetzungen	Belegung der entsprechenden Modulteile des 1./2. Semesters aus den Modulen Darstellung, Fachspezifische Technikgrundlagen bzw. Gestaltungslehre
Gruppengröße	20
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben. Ggf. wird von den Lehrenden ein Semesterapparat bereitgestellt.
Sonstige Informationen	Keramikgestaltung (WS) und Glasgestaltung (SS) werden im Wechsel angeboten Typographie / Editorial Design gliedert sich in Modul 1 (WS) und Modul 2 (SS)

<p>9 Visualisierung + Präsentation</p>	<p>Modultyp Pflichtmodul</p>				
<p>Modulbeauftragte Strauß</p>	<p>Credits 6 Cr</p>	<p>Workload 180 h</p>	<p>Studiensemester 3. Semester</p>	<p>Dauer 1 Semester</p>	<p>Turnus WS / jährlich</p>
<p>Hauptamtlich Lehrende a. LA b. Hänisch, Michalk, Strauß c. Kraus d. LA e. Schmid</p>	<p>Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Präsentationstechnik (WP, CD) b. 3D-CAD (WP, PD+ED) c. Digital Design & Technology (WP) d. Markertechniken 2 (WP) e. Rhetorik (WP)</p>	<p>Kontaktzeit 4 SWS / 64 h 4 SWS / 64 h 2 SWS / 32 h 2 SWS / 32 h 2 SWS / 32 h</p>	<p>Selbststudium 26 h 26 h 58 h 58 h 58 h</p>	<p>Credits 3 Cr 3 Cr 3 Cr 3 Cr 3 Cr</p>	
<p>Inhalte</p>	<p>a. - Vermittlung der Grundlagen im Layout und des Screendesigns - Ermittlung der angemessenen Präsentationsform: Inhalt, Umfang, Plattform, Medium - Klärung von Begrifflichkeiten: z.B. Wahrnehmung, Zielgruppe, Benutzerführung, Interaktivität, Informationsdichte und Interface - Darstellung der Möglichkeiten unterschiedlicher Programme - Aufbau einer sinnvollen Seitenhierarchie und Menüstruktur - Schaffung von Orientierungshilfen durch Navigationselemente - Verknüpfung der Programme untereinander, Export von Entwurfsdaten zur Präsentation - Optimale Ausnutzung der unterschiedlichen Tools - Durchführung von Post Production und Compositing Applikationen</p> <p>b. - Durchgehende Nutzung von rechnergestützten CAD Systemen Rechnergestütztes Konstruieren und Darstellen Nutzung der Vorteile unterschiedlicher Betriebssysteme und Plattformen - Grundlagenwissen zur leichteren Einarbeitung in zukünftige Systeme - Die Auswahl der jeweils geeigneten Modellierungsmethode und -strategie wird geübt und die Szenerie durch programmspezifische Tools dargestellt - Entwurfsbegleitende und -betreuende Aufbereitung bei der Umsetzung und Darstellung eines Projektes / Entwurfs - Ausgabe der Arbeiten für unterschiedliche Rapid Prototyping Verfahren - Darstellung und Präsentation von definierten Entwurfsaufgaben - Unterstützung bei der Präsentation anderer aktueller Semesterarbeiten</p> <p>c. - Vermittlung der Grundlagen interaktiver Medien - Auftragsorientierte Gestaltung von Websites für unterschiedliche CD-, CI- und Marketingmaßnahmen - Usability: Konzeption und Gestaltung des Layouts und Seitenmanagements für größtmögliche Anwenderfreundlichkeit, Bedienbarkeit, Interaktion und Navigation - Darstellung der Möglichkeiten unterschiedlicher Programme - Die bei der Webgestaltung relevanten Teile der Typografie und ihre spezielle Anwendung werden erläutert - Erlernen unterschiedlicher Programmiersprachen und Internettechniken nach W3C Standard - Konkreter Einsatz der Fachterminologie - Erstellung multimedialer Inhalte: Storybord, Animationstechniken und Aktionskripting</p> <p>d. - In Verbindung mit den Entwurfsprojekten sollen Entwürfe in Scribble- Technik und Präsentationszeichnungen erstellt werden. Bei Bedarf können auch frei wählbare Themen umgesetzt werden.</p>				

	<p>e.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In der Lehrveranstaltung Rhetorik werden im Rahmen einer Übung Grundlagen der Rhetorik beispielhaft einstudiert, um diese in die designspezifischen Präsentationstechnik einflechten zu können.
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Die Visualisierung und die unterschiedlichen Präsentationsformen sind für den Designer ein unverzichtbares Werkzeug zur Vermittlung seiner Entwürfe und Ideen. - Diese unterstützen seine Sprache und ersetzen in vielen Fällen sogar seine persönliche Kommunikation. - Designer brauchen ein hochentwickeltes Wahrnehmungsvermögen und Produktdesigner eine außerordentliche räumliche Wahrnehmung. - Diese Fähigkeiten und ihre Vervollkommnung sind unverzichtbare Basis für ihren Beruf und für den erfolgreichen Umgang mit rechnergestützten Systemen zur Formdefinition und Darstellung von Projekten. - Ziel ist die Befähigung, eigene Gestaltideen und Konzepte unmissverständlich und praxisorientiert an die am Designprozess beteiligten Personen zu vermitteln. - Gefördert wird die Fähigkeit, eigene Vorstellungen und Entwürfe sowie vorgegebene Szenarien vorteilhaft und effizient am Rechner umzusetzen. - Die Bereitschaft zur ständigen Fortbildung wird vermittelt. <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befähigung zum optimalen Aufbau der visuellen Präsentation eines Entwurfs vor Publikum <p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befähigung zur optimalen Visualisierung dreidimensionaler Objekte und Szenarien <p>c.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befähigung zur Gestaltung und Realisation eines optimalen Interface im World Wide Web <p>d.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befähigung zum optimalen Einsatz unterschiedlicher Zeichenwerkzeuge <p>e.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man erlernt die Fähigkeit mit standardisierten Kommunikationsformen (z.B. mit rhetorischer Figurenlehre) effizienter zu präsentieren.
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Methodenkompetenz (Gestaltungsprozess) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit Rhetorik)
Lehr- / Unterrichtsformen	<p>a. - d. Übung</p> <p>e. Seminar</p>
Prüfungsleistungen / -formen	<p>a. - d.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abgabe von Übungsaufgaben und eigener Arbeiten in digitaler oder gedruckter Form - Präsentation mit Kolloquium <p>e.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nachgewiesen wird diese Qualifikation durch eine Kurzpräsentation zu einem nur kurz (20-30 min) vorbereiteten Vortrag
Teilnahmevoraussetzungen	Technisches Zeichnen, CAD/DTP
Gruppengröße	20 - 30
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	<p>Wird zu Semesterbeginn bekannt gegeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lehrskript - http://www.tutorials.de/forum/tutorials-elearning/ - Dick Powell: Presentation Techniques - Krisztian Schlempp-Ülker: Ideen Visualisieren - Eberhard Hodler: Design Zeichnen
Sonstige Informationen	

Modul 10 – 14: Theoriemodule – Wissenschaftliche Module

10 Designwissen 1	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 4 Cr	Workload 120 h	Studiensemester 1. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit	Selbststudium	Credits
a. Schmid	a. Theorien zum Design 1 (P, alle)		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
b. Jung	b. Designspezifische Grundlagen (WP, KD)		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
c. Beucker	c. Designspezifische Grundlagen (WP, PD+RD)		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
Inhalte	<p>Das Theoriemodul „Designwissen 1“ vermittelt Grundlagen des theoretischen Arbeitens im Design. Es bietet eine Einführung in fachrelevante Begriffe und die rasonierenden Potenziale im Umgang mit Design. Die beiden Vorlesungen „Theorien zum Design“ und „Kunst und Kulturgeschichte“ führen in analytische, historische und methodologische Herangehensweisen am Totalphänomen Design ein. In beiden Lehrveranstaltungen werden die Möglichkeiten fachrelevanten Recherchierens vorgestellt.</p> <p>a. Die Vorlesung “Theorien zum Design“ stellt fachliche Leit- und Orientierungsbegriffe und Grundzüge von Theorien der Kommunikation und Interaktion zwischen Mensch und Umwelt vor.</p> <p>b. + c. Die Lehrveranstaltungen „Designspezifische Grundlagen“ vermitteln Metawissen über das Berufsbild Designer/in.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden bekommen Einsichten in fachliche Leitgedanken und Begriffe sowie in Grundfragen theoretischer Problem- und Fragestellungen des Faches und verfügen am Ende des Semesters über Grundfertigkeiten zum konstruktiven Selbststudium fachspezifischer Probleme.</p> <p>Das Modul „Designwissen 1“ schafft die handwerkliche Grundlage für historische und systematische Betrachtung und Reflexion von vor allem Designprodukten, ansatzweise aber auch von Designprozessen.</p> <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analytische Tools zur Befragung von Kommunikationsformen und Artefakten - Schriftliche Darstellung von Wissen und Zusammenhängen in Klausuren - Wissenschaftliche Rechercheformen - Sensibilisierung für Historische Fragestellungen - Sicherer Umgang mit Leitbegriffen und –gedanken des Fachs <p>b. + c.</p> <p>Es werden Begriffe, Methoden und Techniken in einen Gesamtzusammenhang gestellt, der es erlaubt, das individuelle Berufsziel besser einschätzen zu können und das Studium daraufhin auszurichten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionskompetenz - strukturiertes Denken 				
Schlüsselqualifikationen	Selbstkompetenz (Reflexions- und Kritikfähigkeit)				
Lehr- / Unterrichtsformen	a. Vorlesung				

	b. Seminar/ Übung c. Seminar/Übung
Prüfungsleistungen / -formen	a. Klausur b. mündl. Prüfung c. mündl. Prüfung
Teilnahmevoraussetzungen	-
Gruppengröße	a. 100 -120 b. 30 - 40 c. 30 - 40
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	a. + b. Wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. c. - Buchanan, R. (1995). The Idea of Design. <u>Wicked Problems in Design Thinking</u> . Cambridge, Massachussets, MIT Press: 285. - Steffen, D. (2000). <u>Design als Produktsprache: Der „Offenbacher Ansatz“ in Theorie und Praxis</u> . Frankfurt am Main, Verlag form. - Norman, D. A. (1989). <u>Dinge des Alltags</u> . Frankfurt am Main, New York, Campus Verlag. - Gedenryd, H. (1998). <u>How Designers Work</u> . Lund, University of Lund.
Sonstige Informationen	

11 Designwissen 2	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 4 Cr	Workload 120 h	Studiensemester 2. Semester	Dauer 2. Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende a. Schmid b. Buchholz	Zugehörige Lehrveranstaltungen a. Theorien zum Design 2 b. Kunst- und Kulturgeschichte		Kontaktzeit 2 SWS / 32 h 2 SWS / 32 h	Selbststudium 28 h 28 h	Credits 2 Cr 2 Cr
Inhalte	<p>Das Modul „Designwissen 2“ bietet die Vertiefung der rasonierenden Potenziale im Umgang mit Design. Die Vorlesungen „Theorien zum Design“ und „Kunst- und Kulturgeschichte“ vertiefen die in Modul „Designwissen 1“ begonnenen analytischen, historischen und methodologische Herangehensweisen am das Totalphänomen Design. Daneben stellt es Grundfertigkeiten empirischen und hermeneutischen Arbeitens vor. Das Modul umfasst folgende Lehrveranstaltungen:</p> <p>1) Die Vorlesung stellt Theorien der Ästhetik vor und führt in die Grundzüge empirischer und hermeneutischer Erkenntnistheorie ein.</p> <p>2) In der Vorlesung Kunst- und Kulturgeschichte wird der evolutionäre und systematische Aspekt des Verhältnisses zwischen Mensch und Artefakt exemplarisch vertieft.</p> <p>In beiden Lehrveranstaltungen werden die Möglichkeiten fachrelevanten Recherchierens und Systematisierens angewandt und somit als exemplarische Arbeitsweisen etabliert.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden lernen Theorien und Fragestellungen kennen und erlernen den paradigmatischen Umgang mit ästhetischen und historischen Theorieansätzen</p> <p>Das Modul „Designwissen 2“ schafft die Grundlage für den exemplarischen und damit vertiefenden Umgang mit Theorie. Der Studierende ist in der Lage historische und systematische Betrachtung und Reflexion von Designprodukten und Designprozessen in die designerische Praxis zu integrieren.</p>				
Schlüsselqualifikationen	-				
Lehr- / Unterrichtsformen	Vorlesung				
Prüfungsleistungen / -formen	Klausur				
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme am Modul „Designwissen 1“				
Gruppengröße	100 - 120				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird jeweils zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.				

12 Designwissen 3	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 6 Cr	Workload 180 h	Studiensemester 3. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit	Selbststudium	Credits
a. Schmid	a. Theorien zum Design 3		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
b. Buchholz	b. Kunst- und Kulturgeschichte		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
c. LA	c. Marken- und Designrecht		2 SWS / 32 h	28 h	2 Cr
Inhalte	<p>Das Pflichtmodul „Designwissen 3“ baut systematisch auf das analytische, methodologische und historische Wissen auf, das in den Modulen „Designwissen 1 und 2“ erworben wurde. Im Zentrum der Vermittlung steht der unmittelbare Bezug des Faches Design zu aktuellen Fragestellungen und nach der gesellschaftlichen Relevanz von Design. Es orientiert sich grundsätzlich an der aktuellen Diskussion gesellschaftstheoretischer, ästhetischer, juristischer und berufsplanerischer Überlegungen. Es besteht aus folgenden 3 Lehrveranstaltungen:</p> <p>a. Es werden designerischrelevante gesellschaftswissenschaftliche Theorien vorgestellt, um die Rolle von Design im politischen, sozialen, ökonomischen und ästhetischen Diskurs einordnen zu können.</p> <p>b. Es werden aktuelle ästhetische Positionen und das Wechselspiel zwischen Kunst und Design seit dem 20. Jahrhundert diskursiv vorgestellt.</p> <p>c. Es werden Marken- und Designrecht urheberrechtliche und berufsrechtliche und existenzgründerische Fragestellungen für die lebenspraktische Ausrichtung des Designberufs gelehrt.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden lernen, ihr Wissen in die bestehende Welt zu integrieren und sich an Wandlungen im politischen, ökonomischen, sozialen, ästhetischen und juristischen Kontext anzupassen.</p> <p>Konstituierend hierfür sind die Inhalte der Vorlesungen, die unter den o. g. Aspekten Design als komplexes Wirkungsfeld zwischen Alltag und Gesellschaft etablieren</p>				
Schlüsselqualifikationen	Selbstkompetenz (Reflexions- und Kritikfähigkeit)				
Lehr- / Unterrichtsformen	a. + b. Seminar/Vorlesung c. Vorlesung				
Prüfungsleistungen / -formen	a. + b. Klausur c. Projekt- und Seminararbeit				
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme am Modul „Designwissen 2“				
Gruppengröße	a. + b. 30 - 40 c. 100 - 120				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird jeweils zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.				

13 Designperspektiven 1	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 10 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 4. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium	Credits	
a. LA	a. Medienmarketing (P für alle)	2 SWS / 32 h	58 h	3 Cr	
b. Schmid, Buchholz	b. Veröffentlichen als Designer (P für alle)	2 SWS / 32 h	88 h	4 Cr	
c. Schmid	c. Theorien zum Design 4 (WP für alle)	2 SWS / 32 h	58 h	3 Cr	
d. Buchholz	d. Kunst- und Kunstgeschichte (WP für alle)	2 SWS / 32 h	58 h	3 Cr	
Inhalte	<p>Das Modul perspektiviert Design für die Studierenden als eine im gesellschaftlichen Kontext sich stets wandelnde Disziplin. Die Lehrveranstaltungen basieren auf existierenden und künftig möglichen Kommunikations- und Handlungsstrategien. Folgende Lehrveranstaltungen bilden dieses Modul:</p> <p>a. Medienmarketing. Gegenstand dieser Vorlesung sind Strategien der Kommunikation im Medienzeitalter.</p> <p>b. Es werden organisatorische, fachliche und mediale Voraussetzungen für das designspezifische Publizieren vorgestellt. Im Übungsteil werden eigene Resultate für schriftliche und mündliche Präsentationen erarbeitet.</p> <p>c. In dieser Vorlesung werden neuere wissenschaftliche Erkenntnisse aus der Kommunikations- und Handlungsforschung vorgestellt. U. a. aus der Psychologie, Anthropologie, Soziologie, Kybernetik, Philosophie.</p> <p>d. Es werden aktuelle ästhetische Positionen und das Wechselspiel zwischen Kunst und Design seit dem 20. Jahrhundert diskursiv vorgestellt.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden lernen in diesem Semester den fachlich spezifischen Zusammenhang zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als konstituierend für ihre Arbeit zu verstehen. - Die Studierenden können Kommunikation medial und ökonomisch angemessen reflektieren - Die Studierenden lernen Felder, Strategien und Fertigkeiten für das fachspezifische Publizieren kennen. - Die Studierenden erlernen eine angemessene schriftliche und mündliche Präsentation designerischer Strategien, Theorien und Produkte 				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Reflexion- und Kritikfähigkeit, Mobilität und Flexibilität) - Sozialkompetenz (Rhetorik, Empathie, unternehmerisches Verhalten) - Medienkompetenz 				
Lehr- / Unterrichtsformen	<ul style="list-style-type: none"> a. + c. + d. Vorlesung b. Seminar 				
Prüfungsleistungen / -formen	<ul style="list-style-type: none"> a. + b. Projekt- oder Studienarbeit c. + d. mündl. Prüfung 				

Teilnahmevoraussetzungen	Designwissen 3
Gruppengröße	je nach Veranstaltung von 30 - 60
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	Wird jeweils zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
Sonstige Informationen	

14 Designperspektiven 2	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 10 Cr	Workload 300 h	Studiensemester 6. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium	Credits	
a. Schmid, Buchholz	a. Designdiskurs (P für alle)	2 SWS / 32 h	58 h	3 Cr	
b. Schmid, Buchholz	b. Wissenschaftliches Arbeiten (P für alle)	2 SWS / 32 h	58 h	3 Cr	
c. Beck, Schmid, Buchholz	c. Veröffentlichen als Designer (WP für alle)	2 SWS / 32 h	88 h	4 Cr	
d. Wagner	d. Portfolio (WP für alle)	2 SWS / 32 h	88 h	4 Cr	
Inhalte	<p>Das Pflichtmodul „Designperspektiven 2“ ist ganz auf eine angemessene und zukunftsweisende Reflexion und Umsetzung der BA-Arbeit ausgerichtet. Es reicht daher inhaltlich vom jeweiligen Designdiskurs über wissenschaftliche Arbeitstechniken und Publizieren bis hin zur Erstellung eines Portfolios.</p> <p>Folgende Lehrveranstaltungen sind dafür konstituierend:</p> <p>a. Die Vorlesung Designdiskurs stellt den aktuellen Designdiskurs als Grundlage für die Reflexion der Abschlussarbeiten der Studierenden dar.</p> <p>b. In der Lehrveranstaltung Wissenschaftliches Arbeiten werden Methoden und Aufgabenstellungen in einen wissenschaftlichen Kontext gestellt</p> <p>c. In Publizieren als Designer werden die für eine Publikation der Abschlussarbeiten optimalen Publikationsbedingungen erörtert und geschaffen</p> <p>d. Portfolio beinhaltet das professionelle Erarbeiten einer Darstellung und Präsentation eigener Arbeiten</p>				
Lernziele / Kompetenzen	Lernziel des Moduls „Designperspektiven 2“ ist es, die anwendungs- und bewerbungsspezifischen Anforderungen an den Designberuf mit wissenschaftlichen und medialen Reflexionen Mittel kompetent und flexibel einzusetzen.				
Schlüsselqualifikationen	Selbstkompetenz (Reflexion- und Kritikfähigkeit, Mobilität und Flexibilität) Sozialkompetenz (Rhetorik, Empathie, unternehmerisches Verhalten) Medienkompetenz				
Lehr- / Unterrichtsformen	a. + b. + c. Seminar d. Übung				
Prüfungsleistungen / -formen	a. + c. + d. Projekt- oder Studienarbeit b. Klausur				
Teilnahmevoraussetzungen	Designperspektiven 1				
Gruppengröße	30				

15 Designwissenschaft	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Schmid	Credits 7 Cr	Workload 210 h	Studiensemester 6. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende Schmid/Buchholz	Zugehörige Lehrveranstaltungen Designwissenschaft		Kontaktzeit 5 SWS / 80 h	Selbststudium 130 h	Credits 7 Cr
Inhalte	Das Theoriemodul „Designwissenschaft“ vermittelt auf der Grundlage erlernter Theorien, der erlernten wissenschaftlichen Arbeitstechniken sowie des historisch-wissenschaftlichen Diskurses in den Modulen 10-14 Möglichkeiten und Probleme der wissenschaftlichen Disziplinierung des Faches Design vor. Dazu werden insbesondere Bemühungen von Organisation wie sdn (swiss design network) oder der DGTF (Deutsche Gesellschaft für Designtheorie), aber auch praktisch wissenschaftlich entgrenzende Designbüros (z.B. IDEO, Kalifornien) vorgestellt und in Gruppenarbeiten diskutiert – einerseits. Auf der anderen Seite dient dieser Kurs der gemeinsamen Lektüre wissenschaftlicher historischer und gegenwärtiger Texte und Bemühungen zum Thema Design als Wissenschaft.				
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden bekommen Einsichten in die Möglichkeiten und Grenzen wissenschaftlichen Arbeitens im Fach Design, besonders die Problematik der akademischen Disziplinierung eines Faches, welches sein wissenschaftliches Selbstverständnis noch nicht entwickelt hat.				
Schlüsselqualifikationen	Selbstkompetenz (Reflexions- und Kritikfähigkeit)				
Lehr- / Unterrichtsformen	Vorlesung/ Seminar				
Prüfungsleistungen / -formen	Mündl. Prüfung/Präsentation				
Teilnahmevoraussetzungen	Module 10 – 14				
Gruppengröße	30 – 60				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				
Ausgewählte Literatur	Wird zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.				
Sonstige Informationen					

Modul 16 – 20: Projektstudium – Berufs- und forschungspraxisbezogene Module

<p>16 Projekt 1</p>	<p>Modultyp Pflichtmodul (Dichte der Wahlangebote kann variieren)</p>				
<p>Modulbeauftragte Beucker, Gorin, Grahl</p>	<p>Credits 10 Cr</p>	<p>Workload 300 h</p>	<p>Studiensemester 3. Semester</p>	<p>Dauer 1 Semester</p>	<p>Turnus WS / jährlich</p>
<p>Hauptamtlich Lehrende</p> <p>1. a. Beck b. Beucker c. Gorin d. Grahl e. Gummert-Hauser f. Hahn g. Jung h. Kemsa i. Klegin j. Kraus k. Rösner l. Specht m. Stücke n. Wagner o. LA</p> <p>2. p. Hänisch q. Jakobs r. Michalk s. Reese t. Schaarschmidt u. Strauß-Deli W. LA</p>	<p>Zugehörige Lehrveranstaltungen</p> <p>1. Projekte in Konzeption und Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsumgüter- und Gerätedesign (c,d)</i> - <i>Keramik-, Porzellan-, Glasdesign (f)</i> - <i>Farbkonzepte (k)</i> - <i>Surface-Design (k, n)</i> - <i>Kleinserien+Unikate (c, d, f, i, k, n)</i> - <i>Social Design (b)</i> - <i>Public Design (b)</i> - <i>Corporate und Branddesign (g)</i> - <i>Gebäudegestaltung (c)</i> - <i>Messedesign (d)</i> - <i>experimentelles Raumdesign (i, l)</i> - <i>Werbung & PR (g)</i> - <i>Digital Products (j)</i> - <i>Editorial Design (e)</i> - <i>experimentelles Mediendesign (h)</i> - <i>Illustration (a, m)</i> - <i>Information Design (o)</i> <p>2. Projektspezifische Ergänzung</p> <p><i>in den Werkstätten und Laboren des Fachbereichs (p-u)</i></p>	<p>Kontaktzeit</p> <p>1. 6 SWS / 96 h</p> <p>2. 2 SWS / 32 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>144 h</p> <p>28 h</p>	<p>Credits</p> <p>8 Cr</p> <p>2 Cr</p>	
<p>Inhalte</p>	<p>Das Projektmodul „Projekt 1“ bietet Angebote zur Erlernung der Projektarbeit in unterschiedlichen Designausrichtungen. Die Projektarbeit baut auf den Grundlagen in Gestaltung, Darstellung, Technikwissen und Designtheorie und -wissenschaft auf und integriert dieses Wissen in die Konzeption und Erstellung einer gestalterischen Form. Neben dem gestalterischen Output des Projektes geht es insbesondere auch um die methodische Arbeit am Entwurfsweg. Einerseits gelingt auf diese Weise eine fundiert fachliche Ausprägung, die bei kontinuierlicher Verfolgung der gleichen Ausrichtung dazu führen kann, dass sich Studierende zu Experten für eine der angebotenen Richtungen entwickeln. Andererseits gewährleistet die</p>				

	<p>stetige Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Entwurfsmethoden, dass die Studierenden Design als komplexen Prozess verinnerlichen, der auf die unterschiedlichsten Kontexte anwendbar ist. Die Möglichkeiten zur Kontextübertragung der jeweiligen Designprozesse werden durch eine theoretische Reflexion des Semesterprojektes erlangt.</p> <p>Das Modul besteht aus dem Fach „Konzeption und Entwurf“, das mit einer „Projektspezifischen Ergänzung“ kombiniert wird. Die Ausrichtung im Fach „Konzeption und Entwurf“ bestimmt die Wahl der fachspezifischen Ergänzung.</p> <p>Die Angebote bieten ein Spektrum, das es ermöglicht, verschiedene angewandte Facetten der Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign abzudecken. Häufig werden in die Projektarbeit konkrete Aufgabenstellungen aus der Wirtschaft oder der öffentlichen Hand einbezogen.</p> <p>Spezielles Ziel bei allen Projekten ist die Durchlässigkeit und die Vernetzung der Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign. Diese Grenzüberschreitung geht, dem Leitbild der Hochschule folgend „Grenzen überwinden“, bis hin zur Transdisziplinarität durch die Nutzung der Ressourcen der Hochschule Niederrhein in Form von anderen Fachbereichen.</p> <p>Eine erfolgreiche Projektarbeit gibt es bereits mit vielen Fachbereichen, speziell ausgeprägt sind diese mittlerweile im Bereich der Wirtschaftswissenschaften und dem Sozialwesen. Weitere Kooperationen entstehen durch die forschende Designarbeit im Kompetenzzentrum Social Design</p>
Lernziele / Kompetenzen	<p>Anhand eines zu bearbeitenden Projektthemas soll die Bewältigung eines Designprozesses In den Entwicklungsabschnitten Analyse, Konzeption und Entwurf, Visualisierung und Präsentation erlernt werden.</p> <p>Im Fach „Konzeption und Entwurf“ werden die Studierenden in die Lage versetzt, designrelevante Kriterien selbständig zu entwickeln und diese auf einen Entwurfsprozess anzuwenden. Dabei wird auch der Prozess an sich in seiner systemischen Struktur erfasst.</p> <p>Durch das hohe Maß an Selbststudium und Gruppenarbeit werden Disziplin und soziale Kompetenz enorm gestärkt. Die Studierenden arbeiten häufig in Gruppen und erfahren sich als Teamplayer. Sie lernen realistisch ihre Fähigkeiten im Team einzuschätzen und müssen Entscheidungen treffen. Sie machen erstmals die Erfahrung, ihre eigene Kompetenz gegenüber Projektpartnern, die aus ganz anderen Bereichen kommen, deutlich zu machen.</p> <p>In der „Fachspezifischen Ergänzung“ entwickeln sich die Studierenden zu vielseitigen Experten für Darstellungstechniken projektbezogener Medien.</p>
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Strategie und Konzeption, Problemlösungskompetenz, strukturierte Prozessplanung) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit, Konflikt- und Transferfähigkeiten, Projektmanagement)
Lehr- / Unterrichtsformen	Wechsel zwischen Seminar und Projektarbeit
Prüfungsleistungen / -formen	<p>Erstellung von projektrelevanten Visualisierungen in Form von Zeichnungen, Modellen, CAD-Dateien o.ä., abhängig vom jeweiligen Projekt. Reflektierende Dokumentation der jeweiligen Semesterarbeit in Schrift und Bild.</p> <p>Das Fach „Konzeption und Entwurf“ wird in einem Kolloquium (Präsentation mit Fragerunde) geprüft. Das Fach „Projektspezifische Ergänzung“ wird mit einem unbenoteten Teilnahmechein abgeschlossen.</p>
Teilnahmevoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - einschlägiges Wissen in Darstellung, Gestaltung, technischem Wissen, das in der Regel durch Abschluss der vorangehenden Module im BA Design erworben wurde. - je nach Projektangebot können von den Dozenten bestimmte Kurse „Fachspezifischer Technikgrundlagen“ zur Voraussetzung gemacht werden. Auf diese Weise werden die Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign ausgebildet.
Gruppengröße	<ol style="list-style-type: none"> 1. bis max. 15 pro Betreuer 2. 10 – 60

Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	je nach Fachauswahl von den Dozenten bestimmt

<p>17 und 18 Projekt 2 und 3</p>	<p>Modultyp Wahlpflichtmodul (Dichte der Wahlangebote kann variieren)</p>				
<p>Modulbeauftragte Beucker, Gorin, Grahl</p>	<p>Credits 12 Cr</p>	<p>Workload 360 h</p>	<p>Studiensemester 4.+ 6. Semester</p>	<p>Dauer 1 Semester</p>	<p>Turnus ½ jährlich</p>
<p>Hauptamtlich Lehrende</p> <p>1. a. Beck b. Beucker c. Gorin d. Grahl e. Gummert-Hauser f. Hahn g. Jung h. Kemsä i. Klegin j. Kraus k. Rösner l. Specht m. Stücke n. Wagner o. Wild</p> <p>2. p. Hänisch q. Jakobs r. Michalk s. Reese t. Schaarschmidt u. Weber</p> <p>3. v. Schmid w. Buchholz</p>	<p>Zugehörige Lehrveranstaltungen</p> <p>1. Projekte in Konzeption und Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsumgüter- und Gerätedesign (c,d) - Keramik-, Porzellan-, Glasdesign (f) - Farbkonzepte (k) - Surface-Design (k, n) - Kleinserien+Unikate (c, d, f, i, k, n) - Social Design (b) - Public Design (b) - Corporate und Branddesign (g) - Gebäudegestaltung (c) - Messedesign (d) - experimentelles Raumdesign (i, l) - Werbung & PR (g) - Digital Products (j) - Editorial Design (e) - experimentelles Mediendesign (h) - Illustration (a, m) - Information Design (o) <p>2. Projektspezifische Ergänzung</p> <p><i>in den Werkstätten und Laboren des Fachbereichs (p-u)</i></p> <p>3. Theoretische Ergänzung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Designdenken/ Designmethoden 	<p>Kontaktzeit</p> <p>1. 6 SWS / 96 h</p> <p>2. 2 SWS / 32 h</p> <p>3. 2 SWS / 32 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>144h</p> <p>28 h</p> <p>28 h</p>	<p>Credits</p> <p>8 Cr</p> <p>2 Cr</p> <p>2 Cr</p>	
<p>Inhalte</p>	<p>Das Projektmodul „Projekt 2 bzw. 3“ bietet Angebote zur Erlernung der Projektarbeit in unterschiedlichen Designausrichtungen. Die Projektarbeit baut auf den Grundlagen in Gestaltung, Darstellung, Technikwissen und Designtheorie und -wissenschaft auf und integriert dieses Wissen in die Konzeption und Erstellung einer gestalterischen Form. Neben dem</p>				

	<p>gestalterischen Output des Projektes geht es insbesondere auch um die methodische Arbeit am Entwurfsweg. Einerseits gelingt auf diese Weise eine fundiert fachliche Ausprägung, die bei kontinuierlicher Verfolgung der gleichen Ausrichtung dazu führen kann, dass sich Studierende zu Experten für eine der angebotenen Richtungen entwickeln. Andererseits gewährleistet die stetige Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Entwurfsmethoden, dass die Studierenden Design als komplexen Prozess verinnerlichen, der auf die unterschiedlichsten Kontexte anwendbar ist. Die Möglichkeiten zur Kontextübertragung der jeweiligen Designprozesse werden durch eine theoretische Reflexion des Semesterprojektes erlangt.</p> <p>Das Modul besteht aus dem Fach „Konzeption und Entwurf“, das mit einer „Projektspezifischen Ergänzung“ kombiniert wird. Die Ausrichtung im Fach „Konzeption und Entwurf“ bestimmt die Wahl der fachspezifischen Ergänzung.</p> <p>Die Angebote bieten ein Spektrum, das es ermöglicht, verschiedene angewandte Facetten der Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign abzudecken. Häufig werden in die Projektarbeit konkrete Aufgabenstellungen aus der Wirtschaft oder der öffentlichen Hand einbezogen.</p> <p>Spezielles Ziel bei allen Projekten ist die Durchlässigkeit und die Vernetzung der Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign. Diese Grenzüberschreitung geht, dem Leitbild der Hochschule folgend „Grenzen überwinden“, bis hin zur Transdisziplinarität durch die Nutzung der Ressourcen der Hochschule Niederrhein in Form von anderen Fachbereichen.</p> <p>Eine erfolgreiche Projektarbeit gibt es bereits mit vielen Fachbereichen, speziell ausgeprägt sind diese mittlerweile im Bereich der Wirtschaftswissenschaften und dem Sozialwesen. Weitere Kooperationen entstehen durch die forschende Designarbeit im Kompetenzzentrum Social Design</p> <p>Durch die „Theoretische Ergänzung“ wird das Modul wissenschaftlich ergänzt, so dass neben gestalterischen Kompetenzen zunehmend auch wissenschaftlich fundierte Herangehensweisen an ein übergreifendes methoden- und prozessorientiertes Designverständnis erarbeitet werden.</p>
<p>Lernziele / Kompetenzen</p>	<p>Anhand eines zu bearbeitenden Projektthemas soll die Bewältigung eines Designprozesses In den Entwicklungsabschnitten Analyse, Konzeption und Entwurf, Visualisierung und Präsentation erlernt werden.</p> <p>Im Fach „Konzeption und Entwurf“ werden die Studierenden in die Lage versetzt, designrelevante Kriterien selbständig zu entwickeln und diese auf einen Entwurfsprozess anzuwenden. Dabei wird auch der Prozess an sich in seiner systemischen Struktur erfasst.</p> <p>Durch das hohe Maß an Selbststudium und Gruppenarbeit werden Disziplin und soziale Kompetenz enorm gestärkt. Die Studierenden arbeiten häufig in Gruppen und erfahren sich als Teamplayer. Sie lernen realistisch ihre Fähigkeiten im Team einzuschätzen und müssen Entscheidungen treffen. Sie machen erstmals die Erfahrung, ihre eigene Kompetenz gegenüber Projektpartnern, die aus ganz anderen Bereichen kommen, deutlich zu machen.</p> <p>In der „Fachspezifischen Ergänzung“ entwickeln sich die Studierenden zu vielseitigen Experten für Darstellungstechniken projektbezogener Medien.</p> <p>In der „Theoretischen Ergänzung“ werden Studierende befähigt Designprozesse wissenschaftlich zu reflektieren.</p>
<p>Schlüsselqualifikationen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Strategie und Konzeption, Problemlösungskompetenz, strukturierte Prozessplanung) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit, Konflikt- und Transferfähigkeiten, Projektmanagement) - wissenschaftliches Arbeiten
<p>Lehr- / Unterrichtsformen</p>	<p>Wechsel zwischen Seminar und Projektarbeit</p>
<p>Prüfungsleistungen / -formen</p>	<p>Erstellung von projektrelevanten Visualisierungen in Form von Zeichnungen, Modellen, CAD-Dateien o. ä. , abhängig vom jeweiligen Projekt. Reflektierende Dokumentation der jeweiligen Semesterarbeit.</p> <p>Das Fach „Konzeption und Entwurf“ wird in einem Kolloquium (Präsentation mit Fragerunde) geprüft.</p> <p>Das Fach „Projektspezifische Ergänzung“ wird mit einem unbenoteten Teilnahmechein abgeschlossen.</p> <p>Das Fach „Theoretische Ergänzung“ wird mit einem benoteten Leistungsnachweis abgeschlossen.</p>

Teilnahmevoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">- einschlägiges Wissen in Darstellung, Gestaltung, technischem Wissen, das in der Regel durch Abschluss der vorangehenden Module im BA Design erworben wurde.- in der Regel wurde bereits ein anderes Projektmodul belegt- je nach Projektangebot können von den Dozenten bestimmte Kurse „Fachspezifischer Technikgrundlagen“ zur Voraussetzung gemacht werden. Auf diese Weise werden die Studienschwerpunkte Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign ausgebildet.
Gruppengröße	<ol style="list-style-type: none">1. bis max. 15 pro Betreuer2. 10 – 603. 60 – 120
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	je nach Fachauswahl von den Dozenten bestimmt

19 Freie Projekte 1	Modultyp Pflichtmodul (bestehend aus einem von drei Wahlpflichtfächern)				
Modulbeauftragter Beucker	Credits 8 Cr	Workload 240 h	Studiensemester 6. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus SS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende alle Professuren im FB	Zugehörige Lehrveranstaltungen Einzelbetreuung nach Vereinbarung bzw. Angebote von AGs		Kontaktzeit 4 SWS / 64 h	Selbststudium 176 h	Credits 8 Cr
Inhalte	<p>Das Projektmodul „Freie Projekte 1“ bietet den Studierenden erweiterte Möglichkeiten zur individuellen Profilierung. Das Modul dient dazu, Spielräume für gestalterische Experimente und/oder Vertiefungen zu schaffen. Weitgehend selbstverantwortlich entwickeln und bearbeiten die Studierenden eine Problemstellung für ein Gestaltungsthema in einem der drei folgenden Angebote:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in einem selbst definierten Rahmen für den jeweils geeignete Professoren als betreuende Paten gefunden werden. - im Rahmen einer AG des Fachbereichs im Zusammenhang mit einer Ausstellung - im Rahmen einer AG des Fachbereichs im Zusammenhang mit einer Veröffentlichungsreihe <p>Die Projektarbeit baut auf ersten Erfahrungen in der Projektarbeit auf und vertieft Aufgabenstellungen, die im Interessenspektrum der jeweiligen Studierenden liegen. Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, das eigene Umfeld aktiv mitzugestalten und fachrichtungsübergreifend am gemeinsamen Ganzen mitzuarbeiten. Das beinhaltet Einsichten in komplexe Aufgaben- und Organisationsbereiche sowie die unmittelbare Anwendung innovativer und nachhaltiger Gestaltungskonzepte, auch im Hinblick auf soziale Prozesse.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>In den Modulen „Freie Projekte“ werden die Studierenden in die Lage versetzt, designrelevante Problemstellungen und neue Tätigkeitsfelder selbständig zu erarbeiten und diese mit angemessenen Designprozessen zu bewältigen.</p> <p>Das Modul zielt auf die Vermittlung selbständiger Designarbeit. Es wird anleitend durch Professoren im Fachbereich begleitet. In den „AGs“ ist die Themenstellung vordefiniert, in den „individuellen Projekten“ von den Studierenden selbst erarbeitet.</p> <p>Die Studierenden sind damit fähig, richtungsübergreifende Gestaltungsprobleme in ihrer Fachbereichsumgebung selbstständig zu thematisieren und Lösungen zu entwickeln. Sie organisieren sich nach ihren jeweiligen Fähigkeiten im Team und setzen sich selbstständig Ziele und längerfristige Zeitpläne.</p> <p>Sie kommunizieren und präsentieren ihre Ergebnisse nachhaltig und mit adäquaten Medien.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Engagement und Eigeninitiative, Selbstmanagement) - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Strategie und Konzeption, Problemlösungskompetenz) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit, Konflikt- und Transferfähigkeiten, Projektmanagement, unternehmerisches Verhalten, Verantwortungsbewusstsein und ethisches Verhalten) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	weitgehend selbständige Projektarbeit unter punktueller zielgerichteter Anleitung				
Prüfungsleistungen / -formen	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von projektrelevanten Darstellungen abhängig vom jeweiligen Projekt - Dokumentation der jeweiligen Semesterarbeit. 				
Teilnahmevoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - einschlägiges Wissen in Theorie, Darstellung, Gestaltung, technischem Wissen, das in der Regel durch Abschluss der vorangehenden Module im BA Design erworben wurde - mindestens ein Projektmodul 				

Gruppengröße	individuelle Betreuung oder bis max. 15
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	wird je nach Bedarf von den Dozenten empfohlen

20 Freie Projekte 2	Modultyp Pflichtmodul (bestehend aus einem von drei Wahlpflichtfächern)				
Modulbeauftragter Beucker	Credits 6 Cr	Workload 180 h	Studiensemester 7. Semester	Dauer 1 Semester	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende alle Professuren im FB	Zugehörige Lehrveranstaltungen Einzelbetreuung nach Vereinbarung bzw. Angebote von AGs		Kontaktzeit 4 SWS / 64 h	Selbststudium 116 h	Credits 6 Cr
Inhalte	<p>Das Projektmodul „Freie Projekte 2“ bietet den Studierenden erweiterte Möglichkeiten zur individuellen Profilierung und der Vertiefung eigener Kompetenzen. Weitgehend selbstverantwortlich entwickeln und bearbeiten die Studierenden eine Problemstellung für ein Gestaltungsthema in einem der drei folgenden Angebote:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in einem selbst definierten Rahmen für den jeweils geeignete Professoren als betreuende Paten gefunden werden. - im Rahmen einer AG des Fachbereichs im Zusammenhang mit einer Ausstellung - im Rahmen einer AG des Fachbereichs im Zusammenhang mit einer Veröffentlichungsreihe <p>Die Projektarbeit baut auf ersten Erfahrungen in der Projektarbeit auf und vertieft Aufgabenstellungen, die im Interessensspektrum der jeweiligen Studierenden liegen. Im Rahmen individueller Projekte können u.a. Forschungsthemen bearbeitet werden, die die BA-Arbeit inhaltlich begleiten. Im Rahmen der AGs erhalten die Studierenden die Möglichkeit, das eigene Umfeld aktiv mitzugestalten und fachrichtungsübergreifend am gemeinsamen Ganzen mitzuarbeiten.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>In den Modulen „freie Projekte 2“ werden die Studierenden in die Lage versetzt, designrelevante Problemstellungen und neue Tätigkeitsfelder selbständig zu erarbeiten und diese mit angemessenen Designprozessen zu bewältigen. Das Modul zielt auf die Vermittlung selbständiger Designarbeit in Forschung und Gestaltung. Es wird anleitend durch Professoren im Fachbereich begleitet. In den „AGs“ ist die Themenstellung vordefiniert, in den „individuellen Projekten“ von den Studierenden selbst erarbeitet. Die Studierenden sind damit fähig, richtungsübergreifende Gestaltungsprobleme in ihrer Fachbereichsumgebung selbstständig zu thematisieren und Lösungen zu entwickeln. Sie organisieren sich nach ihren jeweiligen Fähigkeiten im Team und setzen sich selbstständig Ziele und längerfristige Zeitpläne. Sie kommunizieren und präsentieren ihre Ergebnisse nachhaltig und mit adäquaten Medien.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Engagement und Eigeninitiative, Selbstmanagement) - Methodenkompetenz (Gestaltungs- und Designprozess, Strategie und Konzeption, Problemlösungskompetenz) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit, Konflikt- und Transferfähigkeiten, Projektmanagement, unternehmerisches Verhalten, Verantwortungsbewusstsein und ethisches Verhalten) 				
Lehr- / Unterrichtsformen	weitgehend selbständige Projektarbeit unter punktueller zielgerichteter Anleitung				
Prüfungsleistungen / -formen	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von projektrelevanten Darstellungen abhängig vom jeweiligen Projekt - Dokumentation der jeweiligen Semesterarbeit - das Modul „freie Projekte 2“ wird in einem Kolloquium (Präsentation mit Fragerunde) geprüft 				
Teilnahmevoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - einschlägiges Wissen in Theorie, Darstellung, Gestaltung, technischem Wissen, das in der Regel durch Abschluss der vorangehenden Module im BA Design erworben wurde - mindestens zwei Projektmodule 				

Gruppengröße	individuelle Betreuung oder bis max. 15
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	wird je nach Bedarf von den Dozenten empfohlen

21 Praxissemester Auslandssemester	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Buchholz/Beucker	Credits 32 Cr	Workload 960 h	Studiensemester 5. Semester	Dauer Mind.12 Wochen	Turnus WS
Hauptamtlich Lehrende Alle hauptamtlich Lehrenden im FB	Zugehörige Lehrveranstaltungen 1. Fachpraktikum oder Auslandssemester 2. Praktikumsbericht		Kontaktzeit	Selbststudium 810 h 150 h	Credits 27 Cr 5 Cr
Inhalte	<p>Das Praxissemester ist ein in das Studium integrierter und vom Fachbereich betreuter Ausbildungsabschnitt. Es soll in nationalen oder internationalen Unternehmen aus den Bereichen Corporate-Design, Digital Media-Design, Editorialdesign, Graphikdesign, Public Relations, Werbung oder in einem Design-, Architektur- oder Landschaftsarchitekturbüro, im Messebau oder in Entwicklungs- Werbe- bzw. Marketingabteilungen renommierter Unternehmen absolviert werden. (Vgl. auch anhängende Tabelle)</p> <p>Das Fachpraktikum kann auch in Form eines Auslandssemesters an einer unserer Partnerhochschulen absolviert werden. Hier kann gezielt durch Beratung der Studierenden das persönliche Kompetenzprofil durch die Wahl der geeigneten Partnerhochschule geschärft werden.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben Erfahrungen in der beruflichen Praxis und erkennen die Bedeutung von Design in Wirtschaft und Gesellschaft. Durch den Einsatz in der Praxis können bereits erworbene Fähigkeiten selbständig evaluiert werden. Die Selbstwahrnehmung wird erhöht und durch Rückkoppelung kann die Motivation der Studierenden nochmals eine erhebliche Steigerung erfahren. Durch die Wahl eines Auslandssemesters erwerben die Studierenden, abgesehen von der Herausforderung eine Fremdsprache zu leben und in dieser auch zu lernen, ein erhebliches Maß an sozialer und interkultureller Kompetenz.</p> <p>Das Praktikum/Auslandssemester wirkt unterstützend bei der individuellen Profilierung. Die Auswahl des Praktikumsplatzes bzw. der Hochschule ergänzt daher idealerweise die von den Studierenden gewählten Spezialisierungen in Kommunikationsdesign, Raum- und Umgebungsdesign und Produktdesign.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstkompetenz (Mobilität und Flexibilität, Selbstmanagement, Selbsteinschätzung) - Fachpraktische Kompetenz - Methodenkompetenz (Problemlösungskompetenz) - Sozialkompetenz (Teamfähigkeit, Konflikt- und Transferfähigkeit) 				
Prüfungsleistungen / -formen	<ul style="list-style-type: none"> - Über das Praxis bzw. Auslandssemester wird ein Bericht mit Arbeitsbeispielen verfasst - Es ist eine vom Arbeitgeber/Partnerhochschule abgezeichnete Bescheinigung über die geleistete Praktikumszeit einzureichen - Bericht und Bescheinigung werden von einer Fachbereichskommission geprüft 				
Teilnahmevoraussetzungen	Nachweis von mindestens 90 im Studiengang Design angerechneten ECTS.				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“				

Mögliche Inhalte im Fachpraktikum (empfohlen zu den individuellen Studienschwerpunkten)

Studienschwerpunkte	mögliche Designprojekte aus den Bereichen	mögliche projektbegleitende Tätigkeiten in den Bereichen
Produktdesign	Konsumgüter- und Gerätedesign	Akquisition, Briefing, Präsentation, Konzeption, Entwurf, Entwurfsdarstellung, Konstruktion, Technische Realisation
	Keramik-, Porzellan- und Glasdesign	
	Textildesign	
	Farbdesign	
	Surfacedesign	
	Design von Kleinserien und Unikaten	
	Corporate & Branddesign	
Raum- und Umgebungsdesign	Gebäudegestaltung	Akquisition, Briefing, Präsentation, Konzeption, Entwurf, Entwurfsdarstellung, Konstruktion, Technische Realisation
	Messedesign	
	Farbkonzepte im Bereich Interieur und Architektur	
	Public Design	
	Surfacedesign im Bereich Interieur und Architektur	
	Corporate & Branddesign	
Kommunikationsdesign	Werbung + PR	Akquisition, Briefing, Präsentation, Konzeption, Entwurf, Entwurfsdarstellung, Technische Realisation
	Webdesign	
	Editorialdesign	
	Mediendesign	
	Illustration	
	Packaging Design	
	Corporate & Branddesign	

Bachelor-Abschluss

22 B.A.-Abschluss	Modultyp Pflichtmodul				
Modulbeauftragter Beucker	Credits 15 Cr	Workload 450 h	Studiensemester 7. Semester	Dauer 12 Wochen	Turnus WS / jährlich
Hauptamtlich Lehrende alle Professuren im FB	Zugehörige Lehrveranstaltungen 1. B.A.-Arbeit 2. Kolloquium/ Präsentation		Kontaktzeit 6 h (individuelle Betreuung nach Absprache)	Selbststudium 354 h 90 h	Credits 12 Cr 3 Cr
Inhalte	<p>Das Modul „BA-Abschluss“ umfasst eine selbständig erarbeitete Designleistung bestehend aus einem Projekt mit begleitender wissenschaftlich theoretischer Arbeit sowie einer Präsentation mit Kolloquium.</p> <p>Das Projektthema wird von den Studierenden in enger Absprache mit den jeweiligen Betreuer/innen der B.A.-Abschlussarbeit entwickelt oder ergibt sich aus einem vorformulierten Angebot der Lehrenden.</p> <p>In der Regel baut die B.A.-Arbeit auf den von den Studierenden individuell zusammengestellten Studienschwerpunkten Kommunikationsdesign, Produktdesign und Raum- und Umgebungsdesign auf und vertieft diese.</p>				
Lernziele / Kompetenzen	<p>Anhand eines komplexen Projektthemas wird die Bewältigung eines Designprozesses in wissenschaftlicher und praktischer Hinsicht demonstriert.</p> <p>In der BA-Arbeit, werden designrelevante Kriterien selbständig entwickelt und auf einen Entwurfsprozess praktisch angewendet. Die Komplexität des bearbeiteten Themas und dessen Bearbeitung wird in einem wissenschaftlichen Theorieteil der Arbeit zusammengefasst. Das Modul wird mit einer Präsentation abgeschlossen und in einem Kolloquium geprüft. In dieser Präsentation stellen die Kandidaten unter Beweis, wie sie die im Studium erworbene Kompetenz in Gestaltung und kritischer Reflexion auf ein Anwendungsfeld übertragen können. Die gestalterisch angemessene Aufbereitung der Präsentation ist eine wesentliche Leistung der BA-Abschlussarbeit und erfolgt ausschließlich im Selbststudium.</p>				
Schlüsselqualifikationen	<ul style="list-style-type: none"> - Methodenkompetenz (Projekt- und Innovationsmanagement, wissenschaftliche Kompetenz, Medienfertigkeiten) - Präsentationskompetenz 				
Lehr- / Unterrichtsformen	Projektarbeit mit individueller Betreuung				
Prüfungsleistungen / -formen	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von projektrelevanten Visualisierungen und einer wissenschaftlichen Abhandlung - Vorstellung der Arbeitsergebnisse in einer Präsentation - Das Modul wird in einem Kolloquium (Präsentation mit Fragerunde) geprüft 				
Teilnahmevoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - Abschluss aller im Curriculum aufgeführten Module außer „Designperspektiven 2“ und „Freie Projekte 2“. - Je nach Themenauswahl können von den Betreuern der Arbeit bestimmte Projekterfahrungen zur Voraussetzung gemacht werden. Dies ist individuell mit den Betreuern abzustimmen. 				
Gruppengröße	individuelle Betreuung				

Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengang „Design“
Ausgewählte Literatur	je nach Fachauswahl von den Dozenten bestimmt
Sonstige Informationen	Bei sehr komplexen Themenstellungen der B.A.-Arbeit, können Teilaspekte des Themas im Modul „Freie Projekte 2“ erarbeitet werden.