



# BA | DESIGN

**MODULBESCHREIBUNGEN**

**STUDIEN- / PRÜFUNGSORDNUNG**

**FAKULTÄT DESIGN**



**Allgemeine Informationen**

Zum Inhalt / Modulares System..... 5

**Modulbeschreibungen**

Cast .....	6	–	15
CGI Computer Generated Imaging .....	16	–	25
Film & Animation .....	26	–	35
Fotografie .....	36	–	45
Grafikdesign.....	46	–	55
Illustration .....	56	–	65
Interaktion .....	66	–	75
Raum- und Eventdesign .....	76	–	85
Typografie.....	86	–	95
Verbale Kommunikation.....	96	–	105
Praxisteil.....	106	–	107
Bachelor .....	108	–	115

**Wahlpflichtvorlesungen**

Wahrnehmen   Analysieren   Gestalten .....	115	–	119
Angewandtes Design .....	120	–	122
Kontext .....	124	–	126
Alltagskultur .....	128	–	130

**Studiensatzung**

Studienordnung Fakultät Design..... 133 – 137

Mit den vorliegenden „Modulbeschreibungen“ erhalten Sie einen kompakten Überblick über das Studienangebot des Bachelor-Studiengangs Design an der Georg-Simon-Ohm Hochschule Nürnberg.

Basis für das Modulangebot in der Fakultät Design bilden insgesamt zehn Darstellungsmedien, die in ihrer Qualifikation hinsichtlich gestalterischen Handelns als gleichwertig angesehen werden. Ihre spezifischen Inhalte werden auf den nachfolgenden Seiten in alphabetischer Reihenfolge detailliert beschrieben.

Module der Fakultät Design sind zielgerichtet projektorientiert und werden von einem/r Professor/in verantwortlich geleitet. Ein Modul integriert dabei verschiedene Lehrveranstaltungen, die als Modulbestandteil gelten und daher auch einzeln oder als „integrierte Modulprüfung“ abgeprüft werden können. Veranstaltungstyp, Anzahl und Verteilung der Leistungspunkte sowie die Art der Prüfung finden Sie auf den entsprechenden Seiten in den grau hinterlegten Tabellenübersichten.

Das Studium ist in drei Studienabschnitte unterteilt.

Der erste Studienabschnitt umfasst das erste Semester und gilt als Orientierungsstufe: Alle Darstellungsmedien werden im Rahmen von Pflichtmodulen im Einzelnen vorgestellt.

Der zweite Studienabschnitt reicht vom zweiten bis zum sechsten Semester. Die darin angebotenen Module sind thematisch in semesterbezogene Modulgruppen – auf den Seiten rot gekennzeichnet – zusammengefasst:

Die Module des zweiten Semesters stehen unter dem Thema **Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten**. Theorie der Wahrnehmung, Frage der Rezeption, Rekonstruktion der Konzeption, Gestalten als Summe des Begreifens sind Gegenstand der inhaltlichen Auseinandersetzung.

**Angewandtes Design** beschreibt die Module im dritten Semester. Im Fokus stehen dabei Aufgabenstellung, Briefing, Recherche und Realisierung, Präsentation und Erarbeitung konkreter Lösungsprozesse.

Das vierte Semester konzentriert sich auf Design im **Kontext** bei Berücksichtigung und Erarbeitung der fiktionalen, emotionalen, sensuellen und ikonischen Kontextbedingungen.

Das Praxissemester wird unter Betreuung durch die Fakultät außerhalb der Hochschule durchgeführt und führt in das Berufsfeld des Designers ein. Aus dem praktischen Studiensemester sind die zwei begleitenden Pflichtveranstaltungen erst im 6. Semester zu belegen.

Den Abschluss des zweiten Studienabschnitts und nach dem Praxissemester zu bilden sind die Module des sechsten Semesters, die alle dem Thema **Alltagskultur** gewidmet sind. Design und Lebenswelt, sowie Cross-Medialität werden erarbeitet, die Verantwortlichkeit des Designers in der Gesellschaft rückt ins Zentrum der inhaltlichen und gestalterischen Auseinandersetzung.

Im dritten Studienabschnitt wird die **Bachelorarbeit** angefertigt, begleitet und ergänzt durch für das Tätigkeitsfeld des Designers notwendige Module.

Im zweiten Teil des vorliegenden Heftes werden die derzeit gültigen Prüfungs- und Studienordnungen angehängt.

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Grundlagen

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Einführung in das innovative Gebiet der audiovisuellen Kommunikation in den neuen Medien – ein Gebiet, das aufgrund von neuen Möglichkeiten in Technik und Gestaltung vor einer rasanten Entwicklung steht. Die Orientierungsstufe vermittelt erste Rahmen- und Grundlagenkenntnisse und ist die Basis für das Erlernen der Kompetenzen in den folgenden Modulen. Übung: Realisierung eines Podcasts (audio)
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einordnung der Cast-Entwicklung in die Mediensysteme und –nutzung, Anwendungsbeispiele in Wirtschaft, Medienbranche und neuen Plattformen, Einführung in Strategie, Planung, Realisierung und Erfolgskontrolle von Cast-Formaten.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Praxisnahes Basiswissen über die Entstehung und den Einsatz des neuen Mediums Cast im Wechselspiel des Web 2.0, der konventionellen Medien und einer zunehmend mobilen Mediengesellschaft. Erwerb erster Fertigkeiten in der Umsetzung
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen audiovisuelle Kommunikation

## Grundlagen Cast

Vorlesung mit Übung	36	Präsenzstunden
Studien-/Prüfungsaufwand	27	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	27	Stunden Gestalterisches Arbeiten
IV-Prüfung		Präsentation
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 5

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Cast
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Konzeption & Erstellung eines unabhängigen Cast-Formats (Entwicklung eines Cast-Serial)
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einführung in das dramaturgische Arbeiten und in journalistische Grundfertigkeiten (Recherche, Formate, Erstellung, Gestalten), Analysieren und Erkennen von Mechanismen und Strukturen anhand von Praxisbeispielen. Einführung in Sounddesign als Gestaltungselement. Konzeption eines Cast-Serial (Themenfindung, Zielgruppen- & Nutzungsdefinition, Festlegung einer einheitlichen Struktur, Tonalität, etc.), Produktion (Opener, Closer, Gestaltung, Bearbeitung, Sound etc.), Positionierung & Einsatz von Seed & Viral Effekten, Analyse & Auswertung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erlernen von dramaturgischen & journalistischen Arbeitsmethoden sowie Sounddesign-Kompetenz und deren aktuellen Anwendung im Medium Cast sowie der eigenen Umsetzung in Konzeption, Realisierung und erfolgreichen Formatlaunch.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Unabhängiges Cast-Format Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Unabhängiges Cast-Serial</b>	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		108	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Präsentation/Klausur <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Sound-Design</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 15

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Bewegtbild- und Virales Marketing, Spot-Derivate
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einführung in die Grundregeln des Marketings und der virtuellen Markenführung. Verschiedene Gestaltungsformen von viralen Kampagnen, Online-Verlängerungen konventioneller Kampagnen und neuer Möglichkeiten. Methoden der Marktforschung und Wirkungsanalysen. Erstellung und Präsentation von Konzept, Storyboard und Moods einer viralen Kampagne sowie dessen Positionierung im Web, filmische oder animatorische Umsetzung, Gestaltungsformen zur integrierten Nutzer-Individualisierung. Aktivierung in Web-Plattformen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erwerb von Marketingkenntnissen, Kampagnen- und Media-planung, zielgruppen- und medienrelevante audiovisuelle Kommunikation zur Unterstützung spezifischer Marketingziele. Fähigkeiten in Konzeption, Planung und Umsetzung von virtuellen Kampagnen. Projektmanagement und Teamarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: virale Bewegtbild-Kampagne Übung: Interaktives Bewegtbild-Design Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Online-Bewegtbild Kampagne</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		108	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation/Klausur
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Interaktives Bewegtbild- Design</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 25

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Online TV – Audiovisuelle Kommunikation im Kontext
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einführung in die Methoden und Instrumentarien der Kommunikation, Informationsvermittlung, Imagebildung sowie deren Erweiterung im Rahmen des Web 2.0 Einsatz und Wirkungsweise von Webcasts und Corporate TV, Rich Media Technologie, Interaktivierung z.B. mit Chat-funktionen, Contentangebote mit Added Value, (Live-)Streaming. Erstellung und Präsentation einer Konzeption für ein Online TV Format (Formatdefinition, Programm-Struktur, Tonalität), redaktionelle, gestalterische und produktionstechnische Umsetzung, Anwendung der Streaming- und Rich Media-Technologie. Multiscreen-Ausspielung.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erwerb von Kenntnissen in professioneller Kommunikation, strategisches TV-Programming, Aufbau einer konsistenten und nachhaltigen Marken-/TV-Plattformführung in den neuen Medien. Fähigkeiten in strategischer Konzeption, Planung und Umsetzung von neuen Kommunikationsmedien für Unternehmen/TV-Medien. Projektmanagement und Teamarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Online TV Format Übung: Streaming-/Rich Media-Technologie Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Online TV Format</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		108	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation/Klausur
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Streaming-/Rich Media-Technologie</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 35

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Cross Motion – Aufbau eines integrierten audiovisuellen Kommunikations-Projekts mit Bestimmung und Erstellung der crossmedialen Maßnahmen
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einführung in die strategische Kommunikation und Anwendung des Erlernten aus allen Modulgruppen im Rahmen eines praktischen Projektes unter Berücksichtigung der aktuellen Entwicklung in diesem Bereich
<b>Lehrziele</b>	Ideenfindung und Festlegung einer kreativ-orientierten Kommunikationsstrategie mit Umsetzung in verschiedene Bewegtbild-Maßnahmen und Ausbau der erworbenen Fähigkeiten anhand eines komplexen audiovisuellen Kommunikationskonzepts
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Crossmediales & Interaktives Bewegtbild-Projekt Übung: Strategische Kommunikation Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Crossmediales Bewegtbild-Projekt</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		108	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Strategische Kommunikation</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>



## CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Grundlagen

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Die Vorlesungen geben einen Überblick über die Geschichte der Fotografie bis zu aktuellen Tendenzen in der visuellen Bildsprache, sowie über die technischen Entwicklungen und heutigen digitalen Möglichkeiten der Bildgestaltung
<b>Inhalte des Moduls</b>	Fotografie und digital erstellte Bilderfindungen als Kommunikationsmittel und Sprache erkennen. Übungen zu oben genannten Themen
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erkennen der Verbindung zwischen Wahrnehmen, Vorstellen und Darstellen, Sehen lernen, als Bildautor mittels Fotografie und Computer Generated Imaging CGI Inhalte visuell zu kommunizieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Fotografie, CGI

<b>Grundlagen Fotografie, CGI</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
		15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		45	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung		Klausur und Gestalterische Arbeiten
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 1

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul CGI
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Einführung in die Zeichengebung in der Fotografie. An Beispielen werden die Bedeutungen der Bildzeichen analysiert. Grundlagen des digitalen Compositing und der Darstellung im virtuellen Raum werden untersucht.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Neben Aufgaben und Übungen zum Thema Zeichengebung in der Fotografie und CGI, stehen die Themen Licht, Form und Farbe im Vordergrund. Einführung in die digitale Fototechnik, Imaging, und 3d Visualisierung. Vertiefung der digitalen Bildbearbeitung und Colormanagement
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Gegebene Aufgaben- und Problemstellungen visuell formulieren. Gezielter Einsatz der fotografischen Mittel Licht, Form, Farbe und Raum. Teamfähigkeit. Synchronisierung realer und virtueller Welten.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Reality-Based Visualization CGI I Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: 3d Modeling und Shading

<b>Reality-Based Visualization CGI I</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Seminararbeit/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>3d Modelling und Shading</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 11

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Möglichkeiten der digitalen Montage Fotorealistische Visualisierungen eigener und vorgegebener Bildkonzepte mittels virtuellem Raum und fotografischen Abbildungen. Zusammenführung beider Bildwelten.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Material und Obeflächenbeschreibungen werden im realen und virtuellem Raum untersucht und definiert. Reale und virtuelle Kamera, Raumgeometrie, reales und virtuelles Licht, Images Based Lighting, Erstellung von High Dynamic Range Images, HDRI, zur Beleuchtung von 3d Modellen und 3d Räumen. Vertiefung der digitalen Bildbearbeitung, Geometrie, lighting
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Entwicklung und Durchführung von fotorealistischen Darstellungskonzepten. Zielorientierter Einsatz der bildsprachlichen Ausdrucksmittel. Teamfähigkeit. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache im virtuellen Raum.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Reality-Based Visualization CGI II Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: 3d Lighting und Rendering

<b>Reality-Based Visualization CGI II</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Seminararbeit/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>3d Lighting und Rendering</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 21

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Angewandtes Design Reality-Based Visualization CGI II
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Reality-Based Visualization Die Möglichkeiten der Prävisualisierung von Designentwürfen aus den Bereichen Architektur, Produkt- und Transportation-design werden vermittelt. Künstlerische und werbliche Inszenierungen werden nach eigenen Konzepten in Übungen und Aufgaben umgesetzt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Reale und virtuelle Kamera, Raumgeometrie, reales und virtuelles Licht, Images Based Lighting, Erstellung von High Dynamic Range Images, HDRI, zur Beleuchtung von 3D Modellen und 3D Räumen. Materialdarstellung, Vertiefung der digitalen Bildbearbeitung und Visualisierung im 3d Programm Maya und/oder XSI.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Entwicklung und Umsetzung eigenständiger Bildkonzepte, basierend auf den neuesten Darstellungsmöglichkeiten im 3D-Raum. Fotorealistische Prävisualisierung von eigenen und gegebenen Designentwürfen. Teamfähigkeit.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Reality-Based Visualization CGI III. HDRI Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Rendering und Lighting

<b>Reality-Based Visualization CGI III</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Seminararbeit/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Rendering und Lighting</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

## CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 31

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Kontext Reality-Based Visualization CGI III
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Reality-Based Visualization Realisation von CGI-Konzeptionen in Kooperation mit Industriepartnern. Fahrzeugvisualisierung. In dieser Lehrveranstaltung werden nach eigenen und gegebenen Briefings praxisbezogene Visualisierungskonzepte entwickelt und umgesetzt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Briefing, Konzeptentwicklung, Projektplanung und Projektdurchführung. Einsatz aller bisher erlernter Kenntnisse im Bereich der Reality-Based Visualization, CGI und HDR Imaging. Rendering
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Das Einbringen eigener und gegebener bildsprachlicher Elemente in auftragsbezogene Darstellungskonzepte. Projektmanagement und Produktionsabwicklung. Teamfähigkeit.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Reality-Based Visualization CGI IV Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Vortragreihe der Fakultät Design Übung: Postproduction und Finish

<b>Reality-Based Visualization CGI IV</b>	Seminar Studien-/Prüfungsaufwand	36 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Gestal- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Seminararbeit/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung Studien-/Prüfungsaufwand	24 36	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Vortragsreihe Designers'Circle</b>	Vortrag Studien-/Prüfungsaufwand	18 12	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>
<b>Postproduction und Finish</b>	Übung Studien-/Prüfungsaufwand	24 36	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		30	Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Grundlagen

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: „Film & Animation“ wird in Nürnberg als traditionsreiches Medium in einem sich stetig entwickelnden Prozess gesehen, welches mit digitalen Werkzeugen zu neuen Bildaussagen gelangt. Die Orientierungsstufe ist die Basis für das Erlernen der Kompetenzen in den darauf folgenden Modulen. Die Module sind hierarchisch strukturiert. Übung: Realisierung eines Werbespots
<b>Inhalte des Moduls</b>	In Teamarbeit lernen die Studierenden anhand der Herstellungsphasen eines Commercials den Produktionsablauf kennen. Beginnend mit dem Erstellen eines Konzepts und der Umsetzung als Storyboard und Animatic. Weiterhin werden die Grundlagen in Kamera-, Licht- und Studioteknik, sowie relevanter Soft- und Hardware erarbeitet.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Das Modul dient dazu, den Studenten praxisnah Basiswissen im Studienfach „Film & Animation“ zu vermitteln. Dabei wird auch die Teamfähigkeit geschult. Lernziel ist das Verstehen eines sinnvollen Workflows innerhalb der Filmherstellung und der dazu nötigen digitalen und analogen Werkzeuge.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Film & Animation

### Grundlagen „Film & Animation“

Vorlesung mit Übung	30	Präsenzstunden
Studien-/Prüfungsaufwand	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	50	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung		Präsentation
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 3

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Film & Animation
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Erstellen einer „Station ID“ (Bewegtbild-Verpackung für TV-Sender/Broadcast)
<b>Inhalte des Moduls</b>	Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten: - Situationsanalyse, Themenkonzept, Kundenpräsentation, Storyboard, Animatic. - Filmische Umsetzung, Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder Mischformen. - Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton). - Finales Produkt.  Der Theorieteil umfasst auch die Historie der Filmtechnik von den Anfängen bis in die Gegenwart, sowie die analoge Bildbearbeitung.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Transferleistung zwischen Filmemachen, Konzeption und Gestalten.  In Teamarbeit werden verschiedene Facetten und Anforderungsprofile eines Gestaltungskomplexes in einem sinnvollen Arbeitsablauf von der Ideenfindung über den Herstellungsprozess bis hin zum finalen Projekt geübt.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Station ID Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>„Film &amp; Animation“ (1. Modulgruppe)</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation/Klausur
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 13

### → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Erstellen eines Music Videos
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung und Präsentation von Konzept, Drehbuch, Storyboard und Animate</li> <li>- Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).</li> <li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li> <li>- Finales Produkt.</li> </ul> <p>Der Theorieteil beschäftigt sich vor allem mit der digitalen Bildbearbeitung.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>In Teamarbeit wird auf experimenteller Ebene oder mittels narrativer Inhalte die filmische Interpretation von Musik realisiert.</p> <p>Erlernen der dazu nötigen Film- und Kamerasprache.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Erstellen eines Music Videos</p> <p>Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen</p>

<b>„Film &amp; Animation“ (2. Modulgruppe)</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	IV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	IV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>



## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 23

### → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Gestalten eines Filmvorspannes „Title-Design“
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung und Präsentation von Konzept, Storyboard und Animatic.</li> <li>- Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).</li> <li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li> <li>- Finales Produkt</li> </ul> <p>Der Theorieteil bezieht sich vor allem auf die Filmgeschichte.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum Gestalten einer genreorientierten, abgeschlossenen Bewegtbild -Grafik oder einer Kombination von Grafik und filmischer Inszenierung: Der Film vor dem Film Vertiefen der angewandten Techniken.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Gestalten eines Filmvorspannes „Title-Design“ Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>„Film &amp; Animation“ (3. Modulgruppe)</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation/Klausur
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 33

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Realisieren eines szenischen oder animierten Kurzfilms
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Es steht außer Frage, dass die digitale Revolution das Filmmachen verändert hat und weiter verändern wird. Dieser Tatsache trägt unser Studienkonzept Rechnung.</p> <p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Basis dafür bildet die klassische Dramaturgie, sowie das Schreiben von Konzepten und Drehbüchern.</li> <li>- Erstellung und Präsentation von Synopsis, Storyboard und Animatic.</li> <li>- Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).</li> <li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li> <li>- Finales Produkt</li> </ul>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kenntnisse des Storytellings im digitalen Zeitalter. In Teamarbeit wird ein szenischer oder animierter Kurzfilm realisiert: Die neuen Aufgaben der Regie im Kontext der digitalen Bildgestaltung.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Szenischer klassischer oder animierten Kurzfilm Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>„Film &amp; Animation“ (4. Modulgruppe)</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# FOTOGRAFIE

Hr. Kussinger / Prof. Michael Jostmeier  
Grundlagen

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Einführung in die Grundlagen der Fotografie mit zwei gestalterischen Übungen Historischer Abriss über die gestalterische und technische Entwicklung der Fotografie; Auseinandersetzung mit vorhandenem Bildmaterial; Erstellen einer eigenen Bildserie;
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vorlesungsreihe zur Geschichte der Fotografie; Ausstellungsbesuch zur werblichen und künstlerischen Fotografie; Übung zur Entwicklung von Beurteilungskriterien und zur Bildanalyse; Diskussion von Beurteilungskriterien zur Analyse fotografischer Bilder;
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Einordnen der Fotografie in den Kontext der technischen und künstlerischen Entwicklungen des 19. und 20. Jahrhunderts; Erkennen des Unterschieds zwischen Beschreiben und Bewerten bei fotografischen Bilderzeugnissen; Erstellen von Begründungen zu Werturteilen über fotografische Bilder;
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Fotografie

<b>Grundlagen Fotografie</b>	Vorlesung mit Übungen		
	Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
		15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		45	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Klausur/Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# FOTOGRAFIE

Hr. Kussinger / Prof. Michael Jostmeier  
Modul 4

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Fotografie
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Durch die Kamera sehen; vorhandenes Licht nutzen; Lichtsituationen konstruieren; eigene Ausdrucksvarianten mit der Kamera erkunden, eigene Bilder präsentieren
<b>Inhalte des Moduls</b>	Standpunkt und Perspektive; Lichtaufbau und Lichtwirkungen; Einzelbild und Bildserie; Bildauswahl und Bildpräsentation; Besonderheiten des fotografischen Sehens
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Experimentelles Erforschen der Bedingungen der fotografischen Bildproduktion; Lernen des gezielten Einsetzens fotografischer Parameter wie Licht, Perspektive usw. zur eigenen Bildaussage; Entwickeln kommunikativer Fähigkeiten in Bezug zur eigenen Bildproduktion
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Natürliches Licht und Studioliht Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Fotografieren und Bilderpräsentation

<b>Natürliches Licht und Studioliht</b>	Seminar			
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	12	Präsenzstunden Vor- und Nachbearbeitung
		96		Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache			Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung			
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	36	Präsenzstunden Vor- und Nachbereitung
		–		Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung Sprache			Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Fotografieren und Bildpräsentation</b>	Übung			
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	–	Präsenzstunden Vor- und Nachbereitung
		96		Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache			Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>	

# FOTOGRAFIE

Fr. Döbler / Prof. Michael Jostmeier  
Modul 14

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Analyse der Bedingungen auftragsgebundener Fotografie; Analyse notwendiger Vorarbeiten; Produktfotografie im Fotostudio; Präsentation
<b>Inhalte des Moduls</b>	Briefings lesen und analysieren; Layouts lesen und analysieren; Auswahl adäquater bildsprachlicher Elemente; fotografische Realisierung; Präsentation der realisierten Lösung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Einüben sach- und emotionsorientierter fotografischer Stilmittel; Entwicklung und Durchführung einer auftragsgebundenen fotografischen Bildstrecke;
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Werbefotografie Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Werbliche Fotografie und Bildpräsentation

<b>Werbefotografie</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Werbliche Fotografie und Bildpräsentation</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		–	Stunden Vor- und Nachbereitung
		156	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>

# FOTOGRAFIE

Hr. Kussinger / Prof. Michael Jostmeier  
Modul 24

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare: Mit der Fotografie Orte, Ereignisse und Personen beschreiben; eigene Bildsprache entwickeln, hinterfragen und vertreten
<b>Inhalte des Moduls</b>	Bildsprachenanalyse; Konzeptentwicklung; fotografisch- dokumentarische Bildproduktion; Bildpräsentation
<b>Lehrziele</b>	Auswahl von technischen Hilfsmitteln;
<b>Kompetenzen</b>	Erstellen von Konzeptionen zur Lösung kommunikativer Aufgaben; Erkennen des Unterschieds von Haltung und Gestaltung, Beschreibung und Interpretation; Sicherheit erlernen bei der Präsentation der eigenen Bildproduktion
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Bildsprache Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Seminar: Dokumentarische Bildproduktion

<b>Bildsprache</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12 48	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		–	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Dokumentarische Bildproduktion</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		156	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>

# FOTOGRAFIE

Hr. Minx / Prof. Michael Jostmeier  
Modul 34

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare: Ideenfindung, Konzeption und Visualisierung einer Bildgeschichte; Kriterienkenntnis zur Unterscheidung von Intention und Rezeption, von Fiktion und Wirklichkeit
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzepterstellung; Projektplanung zur Realisierung einer Bildgeschichte; Realisierung der Bildgeschichte
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Entwicklung und Umsetzung eigenständiger Bildkonzepte; Kritikfähigkeit; argumentationssichere Bildpräsentation
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Fotografie und Wirklichkeit Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Vortragsreihe der Fakultät Design Seminar: FotoInszenierung

<b>Fotografie und Wirklichkeit</b>	Seminar			
	Studien-/Prüfungsaufwand	12 48	–	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	Seminararbeit
	Leistungspunkte	<b>2</b>		<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung			
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36	–	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	Klausur/Seminararbeit
	Leistungspunkte	<b>2</b>		<b>LP</b>
<b>Vortragsreihe Designers'Circle</b>	Vortrag			
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 12	–	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	integrierte Modulprüfung
	Leistungspunkte	<b>1</b>		<b>LP</b>
<b>Fotoinszenierung</b>	Seminar			
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 6 120	–	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	Präsentation
	Leistungspunkte	<b>5</b>		<b>LP</b>

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Grundlagen

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung und Übung: Definition und Grundlagen von Grafik Design mit Sichtung und Beurteilung beispielhafter Arbeiten aus diversen Bereichen des Kommunikations Designs.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Recherche diverser Medien und Kommunikationsmittel. Entwurf einer Aufgabe im Bereich Grafik Design mit gemeinsamen Besprechungen und Korrekturen bzgl. gestalterischer und inhaltlicher Qualität. Vorausblick auf die Inhalte kommender Module des Lehrgebiets.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Beurteilung der Bedeutung und des Stellenwerts von Grafik Design im zeitgemäßen Kommunikations Design mit der Wechselwirkung von Form und Inhalt einer gestalterischen und kommunikativen Botschaft.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Grafikdesign

<b>Grundlagen Grafikdesign</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 12 42	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>



# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 8

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Grafikdesign
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung, Seminar und Übung: Analyse und Recherche zum Thema Schrift im Grafik Design unter Berücksichtigung der Wahrnehmungs- und Gestaltungskriterien. Detailliertes Kennenlernen und Analysieren von klassischen Schriften und deren Entwerfer, beginnend aus der Renaissance bis in die Gegenwart. Konzept, Entwurf und Realisation eines Buches.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Schriftgeschichte und Schriftanalyse der Schriftklassifizierung/ Schriftfamilien und deren Unterscheidungsmerkmale mit anschließender Gestaltung eines Buches zum Thema „Schriften erkennen“ unter Berücksichtigung der allgemeinen Gestaltungsgrundlagen und Parameter wie Gliederung, typografischer Raster, Einheit von Text und Bild, Proportion, Kontrast, Farbe etc. und Herstellung.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kompetenz auf dem Gebiet der Schriftarten für die richtige adäquate Anwendung im Kommunikations Design. Durch die praktische gestalterische Anwendung (Grafik Design) wird das theoretisch erlernte Wissen (Schrift) fixiert.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung Schrift - Seminar und Übung Grafik Design Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Schrift im Grafikdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# GRAFIKDESIGN

Hr. Reger / Prof. Peter Krüll  
Modul 18

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafikdesign aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Hier soll ein breites Gestaltungsfeld aller Möglichkeiten des Grafik Designs erarbeitet werden mit inhaltlicher und formaler Vernetzung aller Kommunikationsmedien.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzeption, Entwurf und Realisation diverser Printmedien zu den jeweils möglichen Themen wie Buch, Magazin, Broschüre, Kalender, Plakat, Verpackung, etc. Entwicklung von Bild- und Wortmarke, Piktogramm und Orientierungssystem.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Grafik Design mit seinen umfangreichen Themen steht im Spannungsfeld zwischen Kreativität, den technischen Möglichkeiten und den Anforderungen des Marktes. Qualität in Markenästhetik und Verantwortungsästhetik. Im gestalterischen Entwurf muss erkennbar werden, dass der Designer (Studierender) das richtige Medium, das passende Kommunikationsmittel eingesetzt hat und somit seine Absicht der Vermittlung deutlich wird. Gestalten heißt, eine authentische Form hervorzubringen, die sich individuell und prägnant einer Zielgruppe mitteilt. Gestalterische Praxis auf theoretischer Grundlage.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Grafik Design in der Anwendung Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Grafik Design in der Anwendung</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## GRAFIKDESIGN

Hr. Reger / Prof. Peter Krüll  
Modul 28

### → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafikdesign aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Semantische, syntaktische und pragmatische Zeichenfunktionen. Vom Wortbild zur Wortmarke. Vom Signet zum Corporate Design.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzept und Entwurf eines Corporate Designs für ein Unternehmen, eine Institution oder ein kulturelles Festival. Am Beispiel des Unternehmens sollen alle Optionen der Visualisierung ins Konzept mit einbezogen werden. Von den Geschäftspapieren bis z.B. zum Fuhrpark. Die Entwicklung des Firmenzeichens, des Signets oder der Wortmarke bildet dabei die Basis des visuellen Auftritts. Die konsequent durchdachte Gestaltungslinie bestimmt letztlich die Qualität des Corporate Designs.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Der Designer (Studierender) sollte in Struktur- und Gestaltungsqualität eine positive Wirkung erzielen. Mit Form und Funktion, Zweck und Wirtschaftlichkeit, Phantasie und Haltung, Disziplin und Denkkraft wichtige Voraussetzungen erfüllen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Corporate Design Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Corporate Design</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Klausur/Semiararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 38

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafikdesign aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Alltagskommunikation besteht auf der Einheit der Anschauung im gesellschaftlichen Bereich. Sie versteht sich in den Formen des Ausdrucks. Das Experiment auf ästhetisch künstlerischer Basis wird zum Kultobjekt der Alltagskultur oder der Szene. Zeitströmungen müssen aufgegriffen werden. Die Botschaft (für Musikszenen, Kultsportarten wie Surfen) muss als Ganzes rezipiert werden.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gesellschaftlich kulturelle Informationen, wie es z.B. das Plakat transportiert, auch die Werbung, sind oft Zeuge für einen ganzen Zeitraum, einer allgemeinen Entwicklung oder Dokument der Designgeschichte. In ihr spiegelt sich der Zeitgeist. Motivation als Eigenleistung ist wichtig, die aber auch geweckt werden muss. Grafik Design in der Werbung, Grafik Design als Experiment, Grafik Design im Wettbewerb. Plakat, Buch, Magazin ...
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Findung und Realisation einer individuellen Leistung mit gestalterischer Qualität auf hohem Niveau. Prägung eigenen Stils und Persönlichkeit mit Verantwortungsbewusstsein im gestalterischen Umfeld, Kontinuität im Tun.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Grafik Design im kulturellen Umfeld Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Kommunikation im öffentlichen Raum</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 180	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## ILLUSTRATION

Prof. Sibylle Schenker  
Grundlagen

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausblick auf das fachliche Spektrum der Illustration und die professionellen Ansprüche an einen Illustrator.</li> <li>- Illustration als synthetischer Bestandteil und korrelierendes Element des Kommunikationsdesigns.</li> <li>- praktische und theoretische Reflexion der Illustration als Link zwischen zeichnerischen Grundlagen und grafisch. Gestaltung</li> </ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Zeichnerisch-künstlerische Auseinandersetzung zu einem übergeordneten Semesterthema oder einer Themengruppe</p> <p>Ausblick auf Kunst- und Designgeschichte im Kontext des Semesterthemas / der Themengruppe</p> <p>Ausblick auf Möglichkeiten der künstlerischen Techniken</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Verständnis für die Bedeutung der Illustration im Gesamtkontext des Kommunikationsdesigns und im Grenzbereich zwischen angewandter und freier Kunst</p> <p>Reflexionsfähigkeit und grundlegendes Urteilsvermögen über:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- die eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten und</li> <li>- die persönlichen Intentionen in diesem professionellen Kontext</li> </ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Illustration

<b>Grundlagen Illustration</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
		15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		45	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## ILLUSTRATION

Prof. Sibylle Schenker  
Modul 6

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Illustration
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: gestalterische Bewältigung eines knappen bildinhaltlichen Zusammenhangs; reflektieren, erfassen und umsetzen von Inhalten mit adäquaten gestalterischen Mitteln (in Hinsicht auf das Charakteristische, Beabsichtigte und Notwendige); theoretisch-argumentative, diskursive und praktische Auseinandersetzung
<b>Inhalte des Moduls</b>	Schrift und Bild / Sprache und Bild / Musik und Bild / Realität und Abbild; Doppelt analytisches Arbeiten (Analyse von Gesetzmäßigkeiten und Analyse des selbst Geschaffenen);
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Stil- und Qualitätsbewusstsein; analytische Rezeptions- und Argumentationskompetenz; basale Visualisierungskompetenz
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Wirkungs- und Realisierungszusammenhänge visueller Transaktionen Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Figürliches Zeichnen I

<b>Wirkungs- und Realisierungszusammenhänge visueller Transaktionen</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		132	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Figürliches Zeichnen I</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		–	Stunden Vor- und Nachbereitung
		36	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## ILLUSTRATION

Prof. Sibylle Schenker  
Modul 16

### → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Komplexaufgabe/Lösung einer umfassenden gestalterischen Problemstellung (von der Ideenfindung bis zur Präsentation des vollständigen Gestaltungsergebnisses); Inhalt und Medium adäquate Umsetzung in Verbindung zu Typografie und Material/gestalterischer Spannungsbogen
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vermittlung industrieller und künstlerisch-grafischer Techniken hinsichtlich ihres stilbildenden Vermögens; Stilrichtungen in der Illustration; Umsetzung von Techniken und ihre umgekehrte Wirkung und Potenz hinsichtlich Ideenfindung und bildnerischer Gestaltung
<b>Lehrziele</b>	Mediale Adäquanz
<b>Kompetenzen</b>	Bildgestalterische und dramaturgische Um- und Übersetzungskompetenz Erkennen der Einbettung von Illustration in einen gestalterischen Gesamtkontext und die daraus folgende Erkenntnis der Notwendigkeit von künftiger Teamarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Wechselwirkung von Material, Herangehensweise, Technik und inhaltlicher Auseinandersetzung Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Figürliches Zeichnen II Übung: Druckgrafische Grundlagen/verschiedene Medien

<b>Wechselwirkung von Material, Herangehensweise, Technik und inhaltliche Auseinandersetzung</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		102	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>5</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Figürliches Zeichnen II</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		–	Stunden Vor- und Nachbereitung
		36	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Druckgrafische Grundlagen</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		6	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>

## ILLUSTRATION

Prof. Sibylle Schenker  
Modul 26

### → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Angewandtes Design oder nach Absprache Grundkenntnisse in bild- und textbe-/verarbeitenden Computer-Programmen
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Realisierung eines selbst akquirierten oder vorgegebenen Gestaltungsprojekts ausgehend vom praxisorientierten Briefing (Kommunikationsproblematik) bis zur praktischen Realisierung in allen erforderlichen Medienformaten Vermittlung / Diskussion von inhaltlichen Anwendungskontexten
<b>Inhalte des Moduls</b>	Illustration als Dienstleistung; Illustration als weiterführende, expressive Interpretation und Ausdruck von Zeitgeist Positionierung der Illustration in den Medien Teamwork: Spezialisierung, Art Direction, Projektmanagement
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Medien- und Anwendungskompetenz; souveräne mediale Bewegungsfreiheit Fähigkeit zu konzeptionellem, ganzheitlichem, anwendungs- und funktionsorientiertem Arbeiten (Inhalt) Fähigkeit zu medienübergreifender Planung und Realisierung gestalterischer Gesamtkonzepte (Technik) Fähigkeit zur sinnhaften Synthese von Inhalt und Funktionsanforderung, Medien/Technik und Design
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Illustration im Gesamtzusammenhang des inhaltlichen und medialen Bezugsrahmens Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Illustration im Gesamtzusammenhang des inhaltl./medialen Bezugsrahmens</b>	Seminar			
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden	
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung	
		180	Stunden Gestalterisches Arbeiten	
	LV-Prüfung		Präsentation	
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung			
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden	
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung	
		–	Stunden Selbst-Studium	
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit	
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	



## ILLUSTRATION

Prof. Sibylle Schenker  
Modul 36

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Kontext oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Erarbeitung einer Problemlösung aus der alltagskulturellen Praxis mit einem hohen Maß an organisatorischer und intellektueller Eigenständigkeit; Medienunabhängige und entwicklungsorientierte Ideenfindung, Konzeption und Visualisierung zu einem vorgegebenen Thema. Dokumentation und Präsentation der Arbeit
<b>Inhalte des Moduls</b>	Verzeitlichung und Verräumlichung von Illustration Konzeptentwicklung, Projektarbeit, Dokumentation und Präsentation
<b>Lehrziele</b>	Individuation, Kommunikations- und Kritikfähigkeit; Künstlerisch und intellektuell eigenständiges und experimentelles Arbeiten; Kreativität und Originalität bei der Ideenentwicklung und der medialen Realisierung; Mentale Freiheit als Voraussetzung zu sowohl organisatorisch als auch künstlerisch eigenständigen Lösungen von Kommunikationsaufgaben
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Illustrative Aufgabenstellungen und -lösungen in der alltagskulturellen Praxis Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Vortragsreihe der Fakultät Design

<b>Illustrative Aufgabenstellung und -lösungen in der alltagskulturellen Praxis</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>7</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Vortragsreihe Designers'Circle</b>	Vortrag		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTION

Hr. Glomann / Prof. Walter Mehl  
Grundlagen

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Einführung in das Interaktionsdesign und die zugrunde liegenden Techniken und Werkzeuge
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vom Design zum Interaktionsdesign, Überblick und Status Quo des Interaktionsdesign heute, Ausrichtungen in Wirtschaft, Alltag, Kultur und Kunst, Anwendungsbeispiele von interaktiven Systemen, Einführung in Planung, Konzeption, Realisierung und Evaluation interaktiver Systeme. Einführende praktische Übungen
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Grundwissen über Inhalte, Ausrichtungen, Methoden und Techniken von Interaktionsdesign mit ersten eigenen Übungen für zeitbasiertes, dynamisches Gestalten / Erwerb erster Fertigkeiten der Umsetzung.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Interaktion

<b>Grundlagen Interaktion</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
		30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		30	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTION

Hr. Zitzmann / Prof. Walter Mehl  
Modul 7

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Interaktion
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: WebDesign Einführung in das WebDesign als grundlegende Ausrichtung von Interaktionsdesign mit Projekt, Werkzeugschulung und Usability.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gestaltung auf Bildschirmen und (mit) interaktiven Medien Planung, Modellierung und Gestaltung interaktiver Systeme. Methoden der Analyse und Genese. Software-Ergonomie als nutzerangepasste Entwicklung und Gestaltung von Software und multimedialen/interaktiven Systemen. Einführung in Begriff und Methode der Gebrauchstauglichkeit, und der Konstruktion, Durchführung und Auswertung von Usability-Tests. Veranschaulichung der gestalterischen Relevanz an Praxisbeispielen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Ermittlung von Gestaltungsfreiräumen im Spannungsfeld von Technik, Funktionalität u. Ästhetik. Entwurf und Design von Screens und Benutzeroberflächen sowie einfachen interaktiven Systemen. Einbezug menschlicher Voraussetzungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten in Systemkonzeptionen und /-auslegung. Kompetenzerwerb zur Evaluation laufender Systementwicklungen. Erwerb von Teamfähigkeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Einführung in Ergonomie und Usability mit Übungen Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Schulung/Vertiefte Kenntnisse HTML / CSS

<b>Webdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Einführung in Ergonomie und Usability</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>HTML/CSS Schulung</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTION

Hr. Zitzmann / Prof. Walter Mehl  
Modul 17

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare und Übung: Mensch-Technik-Interaktion. Entwicklung von Interaktionsdesign im komplexeren Umfeld der Mensch-Technik-Interaktion mit Projekt, Werkzeugschulung und Evaluation
<b>Inhalte des Moduls</b>	Projektplanung, Recherche, Selektion, Materialaufbereitung, Konzeption, Entwurf und Präsentation eines interaktiven Systems aus dem Bereich Mensch-Technik mit Evaluation. Vorab dazu Analyse eines ausgewählten Systems. Kritischer gestalterischer Diskurs in Gruppen mit regelmäßigen Präsentationen. Entwicklungsarbeit im Team mit Rollen- und Arbeitsaufgaben- definitionen und Coaching (Projektmanagement)
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verknüpfung planerischer, methodischer und kreativer Fähigkeiten zu einem schrittweise optimierten, iterativ wachsenden Projektergebnis. Bündelung von Kenntnissen und Fertigkeiten zu komplexen, funktionsfähigen, gebrauchstauglichen und ästhetisch ansprechenden interaktiven Systementwürfen. Vernetztes Denken, Planen und Gestalten. Nutzung von Synergien und Kompetenzen in der Gruppe. Evaluationsentwicklung
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Mensch-Technik-Interaktion Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Flash und Actionscript I* - Schulung Seminar: Erstellung/Einbindung dynamischer Inhalte (PHP/MySQL) - Schulung

<b>Mensch - Technik - Interaktion</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Flash / Actionscript I Schulung</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 12 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Erstellung/Einbindung dynamischer Inhalte (PHP/MySQL) Schulung</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 12 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTION

Hr. Triendl / Prof. Walter Mehl  
Modul 27

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare: Game Design / Digital Storytelling Entwicklung von Interaktionsdesign im Bereich Game Design und/oder Digital Storytelling mit Projekt, Werkzeugschulung und Evaluation.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gestaltung auf Bildschirmen und (mit) interaktiven Medien. Planung, Modellierung und Gestaltung interaktiver Systeme. Methoden der Analyse und Genese. Software-Ergonomie als nutzerangepaßte Entwicklung und Gestaltung von Software und multimedialen/interaktiven Systemen. Einführung in Begriff und Methode der Gebrauchstauglichkeit, und der Konstruktion, Durchführung und Auswertung von Usability-Tests. Gestalterische Relevanz und Praxisbeispiele. Autorentätigkeit für Spiel und/oder Digital Storytelling sowie deren Planung und Umsetzung in gestaltbare und programmierbare Funktionen und Prozesse.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verknüpfung planerischer, methodischer und kreativer Fähigkeiten zu einem schrittweise optimierten, iterativ wachsenden Projektergebnis. Bündelung von Kenntnissen und Fertigkeiten zu komplexen, funktionsfähigen, gebrauchstauglichen und ästhetisch ansprechenden interaktiven Systementwürfen. Vernetztes Denken, Planen und Gestalten. Nutzung von Synergien und Kompetenzen in der Gruppe. Evaluationsentwicklung. Erwerb von Autorenkompetenz/Transformationskompetenz bei vorhandenen Spielinhalten/-regeln oder Geschichten/Stories.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Game Design / Storytelling Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Seminar: Projektmanagement (Softwareentwicklung)

<b>Game Design / Digital Storytelling</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 120	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestal- terisches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Projektmanagement (Softwareentwicklung)</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 12 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTION

Hr. Keller / Prof. Walter Mehl  
Modul 37

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare und Übung: Interaktionsdesign mit selbstgewählter Ausrichtung Entwicklung von Interaktionsdesign in den Bereichen Web-Design, Mensch-Technik-Interaktion oder Game Design / Digital Storytelling mit Projekt, Werkzeugschulung, Evaluation.* <small>*Bereiche Mensch-Technik-Interaktion bzw. Game Design / Digital Storytelling müssen vorab gewählt gewesen sein</small>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Siehe Inhalte aus den Modulgruppen - Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten - Angewandtes Design - Kontext Darstellungsmedium Interaktionsdesign
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Festigung und Ausbau der erworbenen Fähigkeiten und Kompetenzen aus den vorhergehenden Modulen, ggf. mit Zielrichtung Bachelorarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Interaktionsdesign Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Übung: Flash und Actionscript II - Schulung Seminar: Content Management - Schulung

<b>Interaktionsdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		–	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		84	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Flash / Actionscript II Schulung</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Content Management Schulung</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Grundlagen

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Vorlesung und Übung: Definition und Grundlagen von Erlebnisgestaltung mit Sichtung und Beurteilung beispielhafter Arbeiten aus dem Anwendungsgebiet der räumlichen Kommunikation.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Relevante Gestaltungsmittel werden nach ihren Eigenschaften, wie Größe, Form, Farbe, Material und Anordnungsmöglichkeiten im Raum untersucht. Übungen mit Typografie, Farbe und Bild im Raum zur gezielten Übermittlung von Botschaften.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verständnis für die Bedeutung des Raum als Darstellungsmedium. Durch Betrachtung und Analyse von inszenierten und nichtinszenierten Räumen, erfassen wir Aufbau, Abläufe und ihre Aussagen. Sensibilisierung für den gestalteten und ereignisreichen Ort.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Raum- und Eventdesign

### Grundlagen Raum- und Event

Vorlesung mit Übung		
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	30	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung Sprache		Klausur/Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 2

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Interaktion
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Untersuchungen der Wechselwirkung zwischen Mensch, Botschaft und Medium im Raum durch Vorlesung, Projekte und Exkursion.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sowohl die Geschichte eines Ortes als auch seine physischen Gegebenheiten beeinflussen unsere Wahrnehmung und erfordern eine bestimmte Gestaltungsreaktion. Es wird anhand von Einzel- und Gruppenprojekten erlernt, Raum zu deuten und für die Kommunikation einer bestimmten Botschaft gezielt zu gestalten.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Aufbau und Entwicklung von Konzepten der Kommunikation für unterschiedliche Raum- und Nutzungsanforderungen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Raumerlebniss und -einflussnahme Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Raumerlebnis- und Einflussnahme</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 180	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>



## RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 12

### → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Konzeption und Entwicklung von raumbezogenen Design zur Realisationsreife.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Von der Anforderungsanalyse, Projektplanung, Ideenentwicklung, Visualisierung bis zur Produktion hochschulnaher Projekte, wie der Designer`s Night oder dem Auftritt der Fakultät Design auf der photokina, werden alle Stufen der Projektentwicklung in Gruppen ausgearbeitet. Ideenreiche Kommunikationsentwicklung für reale Anlässe.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Komplexe Anforderungen der räumlichen Situation, als auch der Benutzung zu erkennen, mit eigenständige Ideen zu bearbeiten und bis zur möglichen Umsetzung zu konzipieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Raumerlebniss im Maßstab 1:1 Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Workshop Ideenfindung am Modell

<b>Raumerlebnis im Maßstab 1:1</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 54 120	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>7</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Ideenfindung am Modell</b>	Workshop		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 12 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>

## RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 22

### → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Gestaltung im, mit und für den Raum als Marketinginstrument der Markenkommunikation.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Seminar: Eigenständige Kommunikation im Raum ist wesentlich für einen differenzierten und wiedererkennbaren Gesamteindruck eines Unternehmens. Entwicklung eines Konzepts für eine Produkt- oder Markeninszenierung in detaillierter Auseinandersetzung mit der Markenpersönlichkeit. Wahl und Gestaltung der Kanäle und Medien für inszenierte Begegnung zwischen Mensch und Marke. Die Marke wird im Raum erlebbar.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Markenidentität in den Raum übertragen. Eigenständige stimmige Interpretationen innerhalb der gegebenen Markenkommunikation entwickeln, formulieren und visualisieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Markenerlebnis Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen Workshop Licht

<b>Markenerlebnis</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>7</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Licht</b>	Workshop		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>

## RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 32

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Es werden Fragen zur Erinnerungskultur und ihrer Gestaltung im Ausstellungskontext thematisiert und bearbeitet. Ausstellungsgestaltung als Teil der öffentlichen Wahrnehmung.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ordnungssysteme entwickeln, Erzählstrukturen finden, komplexe Sachverhalte in Designideen übertragen. In Teilen oder Ganzen Ausstellungsthemen gestalten und in Kommunikationsräume mit Erlebniswert übersetzen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Wertung und Gestaltung von Informationshierarchien. Abstraktion von gesellschaftlich relevante Themen interpretieren und als eigenständige Ausstellungskonzepts formulieren. Der Designer als Vermittler.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Ausstellungsdesign Eine Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Ausstellungsdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 180	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Grundlagen

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen gestalterischer Prozesse: In theoretisch-diskursiver und praktischer Erarbeitung wird erkennbar, dass Inhalt und Information zusammengehören - Inhalt, Aussage, Mitteilung - Wahrnehmungs- /Gestaltprinzipien - Typografische Form als ästhetisches Objekt - Typografische Form als gestalterisches Mittel
<b>Inhalte des Moduls</b>	Realisierung kleiner gestalterischer Aufgaben Typografische Parameter
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Steigerung des Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Darstellungsvermögens - erkennen, dass der Inhalt der Information vom Gestalter verstanden werden muss - erkennen, dass der Inhalt als gestaltete Botschaft dem Verständnis verpflichtet, doch dabei formale Originalität nicht ausgeschlossen ist.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Typografie

## Grundlagen Typografie

Vorlesung mit Übung		
Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	42	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung		Präsentationen
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 9

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Typografie
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Typografie zum Betrachten – der Buchstabe als gestaltete Form</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In der Fläche. Auffinden von gestalterischen Spannungsfeldern in der Entwurfskomposition</li> <li>- Als Form: Experimentelles Entdecken der formbestimmenden Parameter</li> <li>- In der Wirkung: Unterschiedliche Charakterausprägungen verschiedener typografischer Formen</li> </ul> <p>Vom Entwurf zum Exponat – Inszenierung im Ausstellungskontext mit räumlicher Komponente.</p> <p>Semesterbegleitend wird in zeichnerischen Grundübungen das Erfassen von Raum- und Flächenverhältnissen erlernt. Konkrete Kompositionsübungen vertiefen den gestalterischen Umgang mit Fläche und Form.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Realisieren quantitativ kleinerer Gestaltungsaufgaben mit experimenteller Ausrichtung („risikoreiches Gestalten“). Entwerfen und Ausarbeiten eines Ausstellungsexponats.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Ausdrucksqualität</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erkennen der dritten Größe (Ausdrucksqualität)</li> <li>- erkennen gestalterischer Qualität</li> <li>- Fähigkeit, einfachere gestalterische Arbeiten lösen zu können</li> </ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Typografie zum Betrachten – Fläche, Form, Wirkung</p> <p>Übung: Experimentieren, Entwerfen und Komponieren</p> <p>Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen</p>

<b>Typografie zum Betrachten</b>	Seminar		
<b>Fäche, Form, Wirkung</b>	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		132	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Experimentieren</b>	Übung		
<b>Entwerfen, Komponieren</b>	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 19

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Typografie aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Typografie zum Kommunizieren – Orientierung, System, Makro-/Mikrotypografie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Inhalt bestimmt die Gestaltung. Verstehen, Gliedern und und Hierarchisieren. Das Layout schafft Orientierung.</li> <li>- Qualität im Spannungsfeld von bedruckter und unbedruckter Fläche, Kontrast, Rhythmus. System und Konsistenz.</li> <li>- Makroästhetik: visuelle Anordnung, Größe, Proportion prägen den Gesamteindruck und erzeugen Aufmerksamkeit.</li> <li>- Mikroästhetik: Das Verhältnis zwischen gut gestalteten sekundären Elementen (Schriftcharakter, Schriftform und Schriftgegenform, Abstände etc.) ermöglicht anspruchsvolle Kommunikation (Lesetypografie).</li> </ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Erarbeiten quantitativ kleinerer Übungsaufgaben. Entwerfen, Gestalten und Realisieren einer komplexeren Druckschrift zur Veröffentlichung fakultäts- bzw. hochschul-interner Kommunikation.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Typografisches Gestalten im Gesamtentwurf. Fähigkeit, komplexere, aber im Umfang kleinere gestaltheische Aufgaben unter „Laborbedingungen“ zu realisieren
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Typografie zum Lesen – Orientierung, System, Makro-/Mikrotypografie. Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen.

<b>Typografie zum Kommunizieren</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 180	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	IV-Prüfung Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 29

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Typografie aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Auftragsdesign – zwischen Auftraggeber und Entwerfer. Unter realitätsnahen Bedingungen werden (typografische) Entwurfskompetenzen erprobt und erweitert. - Was, für wen, wie? Briefing, Konzeptentwicklung, Ausführung - Gestalten im Rahmen von Vorgaben - Ideen finden, Lösungen formulieren, Entwürfe präsentieren - Auftraggeber überzeugen
<b>Inhalte des Moduls</b>	Komplexe Aufgaben: Realisieren zweier Gestaltungsprojekte Kooperation mit externen Spezialisten: Gastdozenten aus der Kreativwirtschaft als Auftraggeber
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Komplexes Gestalten Fähigkeit, anhand eines Briefings komplexe, im Umfang größere, gestalterische Aufgaben zielgruppenorientiert unter „realen Auftraggeberbedingungen“ zu realisieren
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Auftragsdesign – zwischen Auftraggeber und Entwerfer Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Auftragsdesign – zwischen Auftraggeber und Entwerfer</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 39

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Typografie aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Realisierung komplexer, praxisbezogener Projekte in allen medialen Bereichen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suche nach Alternativen</li> <li>- Konzept steht vor dem Medium, ist Ausgangspunkt gestalterischer Arbeit</li> <li>- Begriffe/Funktionen, die nicht unmittelbar abbildbar sind</li> <li>- Übersetzungen unsichtbarer Funktionen ins Bildliche</li> </ul> <p>Theorie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestalterische Parameter aus Typografie/Grafik-Design</li> <li>- Analyse von Arbeitsbeispielen aus der Praxis</li> </ul> <p>Ausführliche Präsentation mit Konzept</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eigenständige Realisierung komplexer Gestaltungsprojekte</li> <li>2. Workshops, Vorträge</li> <li>3. Exkursionen</li> </ol>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eigenständige Realisierung komplexer Gestaltungsprojekte</li> <li>- Design als kulturelles Handeln</li> <li>- Erkennen individueller Stärken</li> </ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Typografie als kulturelles Handeln Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Typografie als kulturelles Handeln</b>	Seminar	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 150	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Gestalte- risches Arbeiten
	LV-Prüfung	Sprache		Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte		<b>7</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung	Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Vortragsreihe Designers'Circle</b>	Vortrag	Studien-/Prüfungsaufwand	18 12 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung	Sprache		integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte		<b>1</b>	<b>LP</b>



## VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Grundlagen

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen des Textens – erste, zeitlich eng begrenzte Formulier- und Schreibversuche.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Texten für verschiedene Anwendungen und Zusammenhänge</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- von Einblicken in Textsorten, Gattungen und Genres bis hin zu ersten eigenen Versuchen in Verbaler Kommunikation.</li> <li>- Themen wie: „Die Macht der Worte“, „Zu den Kulturtechniken Lesen und Schreiben“ etc. ...</li> <li>- Berufsfeldrelevante Aufgaben, inkl. Präsentation und Kritik: Recherche und Konzept, Werbetext (Claim/ Slogan, Headline, Copy), Naming und Branding, Creative Writing ...</li> </ul>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anfänge des professionellen Textens: Sprache als eigenes Feld der Erfahrung und des Wissens erkennen. Bewusstes Wahrnehmen und Verstehen des Ausdrucks- und Gestaltungsmittels Sprache. Begreifen von Ästhetik, Hintergrund und Wirkung. Sensibilisierung für formalisierte und instrumentalisierte Sprache. Präsentieren und moderieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen des Textens

<b>Grundlagen Text</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		42	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung		Klausur
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 10

→ **Wahrnehmen** | **Analysieren** | **Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Verbale Kommunikation
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Ein neuer, erweiterter und sicherer Umgang mit Sprache als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel. - Fiktionales und Non-Fiktionales - Multimediale Sprachgestaltung I (Medien: Print u./od. Web)
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sprache als Kommunikations- und Ausdrucksmittel - Sprache und Zielgruppen - Sprache zwischen Fakt und Fiktion - Beispielhafte Gestaltung signifikanter Textsorten (aus Literatur, Journalismus, Öffentlichkeitsarbeit oder Werbung) - Sprache im Medienverbund, z.B. zu Funktionen von und Beziehungen zwischen Text und Bild in Print u./od. Web.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Sprache wahrnehmen in ihrer Stellung zwischen Funktion und Ästhetik, Wirklichkeit und Erfindung. Eigene Texte verfassen und präsentieren. Konzepte entwickeln, Schreiben und Umschreiben, Teamarbeit praktizieren, Strittiges diskutieren und selbst argumentieren, Feedback geben und bekommen und die eigene Kritikfähigkeit schärfen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zweiteiliges Seminar (Fiktionales und non-fiktionales Schreiben) meist in Kooperation mit anderen Modulen (z.B. Fotografie, Illustration etc.) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten. Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Fiktionales Schreiben</b>	Seminar I		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 62 40	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst- studium
	IV-Prüfung Sprache		Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- studium
	IV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Non-fiktionales Schreiben</b>	Seminar II		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 42 60	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst- studium
	IV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 20

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Scheiben fürs Hören - Multimediale Sprachgestaltung II (Medien: akustische Medien – Radio, Podcast, Hörbuch, Audioguide) - Interview, Transkription, Hörtext, Sprachaufnahme u./od. Moderation, Feature/ Image-Audio oder Werbespots für den Hörfunk
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ein besserer Stil und bessere Präsentationen durch eine „hörende Rhetorik“ – Zuhören und Recherche – Das Interview als Gespräch - Wie Menschen sprechen - Professionelle Entwicklungsprozesse und Projektmanagement an Hand konkreter Aufgabenstellungen mit anschließender Präsentation.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Sprache als medial begreifen lernen. Erleben wie relevant Hören und Zuhören sind. Und (meist vor dem Hintergrund der Informationsvermittlung) medial sensibel mit Sprache umgehen. Den souveränen Umgang mit komplexen Aufgabenstellungen einüben, in enger Verzahnung von Form und Inhalt - und inkl. Zeit- und Projektmanagement.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zweiteiliges Seminar (Interview und Feature) Vertiefung: Übungen in Audiotechnik und angewandtem Sounddesign. Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten. Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Interview</b>	Seminar I		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 32 40	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Feature</b>	Seminar II		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18 32 40	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>
<b>Audiotechnik / ange- wandtes Sounddesign</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 12 24	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Integrierte Modulprüfung <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 30

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Angewandtes Design oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Multimediale Sprachgestaltung III (AV-Medien: Film/ Fernsehen/ Videocast) – Sprache und Film – Drehbücher für Kurzfilm (Animations- und Realfilm) oder Werbefilm – Beschreibung, Regieanweisung und Dialog - Storytelling – (Evtl. auch: Sprache im Gamedesign, non-lineare Drehbücher etc.).
<b>Inhalte des Moduls</b>	Storytelling in der Praxis. - Sprache und Sprechen im audiovisuellen Kontext und der Autor im Kontext des teamorientierten Mediums Film. - Sprache und Medienästhetik, am Beispiel des Filmischen. - Drehbuchübungen (Logline, Charakter, Konflikt, Plot Points) und ein fertiges Kurzfilm-Drehbuch und seine Präsentation. - Zusätzlich noch: Hinweise für das Praxissemester, hinsichtlich (sprachlicher) Kreativität und Arbeitsalltag, Ideenfindung und Produktionsprozess.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Eine adäquate Sprache für audiovisuelle Medienangebote finden. Die Möglichkeiten und das weite Anwendungsfeld des Storytelling kennen lernen. Konsequentes Umsetzen nach ästhetischen Prämissen. – Und: (Sprachlich) Kreativ sein in unterschiedlichen Rahmen und Kontexten.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Ein Seminar (Drehbuchschreiben) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten. Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Drehbuchschreiben</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36 24 180	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbearbeitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 36 –	Präsenzstunden Stunden Vor- und Nachbereitung Stunden Selbst- Studium
	LV-Prüfung Sprache		Klausur/Seminararbeit <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 40

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Kontext oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	In Alltagskultur reagiert Verbale Kommunikation auf Alltagsphänomene und konkrete, möglichst alltagsnahe Aufgabenstellungen aus Fakultät, Wirtschaft, Medien oder Kulturinstitutionen. – Dabei werden bestimmte Aspekte multimedialer Sprachgestaltung (I – III) wiederholt und vertieft.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die jeweiligen Inhalte schulden sich zum Teil den notwendigen Aufgaben in Kooperationen und Projekten. – Doch zusätzlich werden je nach Interessen der Studierenden und den zeitlichen Rahmenbedingungen weitere Reflexionen angeboten: zu Sprachmacht in Alltag, Politik und wirtschaftlichen Zusammenhängen, zu Sprache und Aufmerksamkeitsökonomie, sowie zu Trends und technisch induzierten Veränderungen der Verbalen Kommunikation etc.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kompetenzen aus den vorherigen Semestern werden gesichert, erweitert und vertieft – und auf einer neuen Ebene reflektiert. Diskursive Elemente runden das Verständnis von Sprache und Medien, Sprache und Ästhetik, Sprache und Nutzen ab, vor allem auch gemäß der Frage, wie man auf sich verändernde Bedingungen, Haltungen und Ziele reagieren kann.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar (Konzipieren, Planen, Realisieren) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten. Vorlesung aus der Gruppe der Wahlpflichtvorlesungen

<b>Konzipieren</b>	Seminar		
<b>Planen</b>	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
<b>Realisieren</b>		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Selbst-Studium
	IV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>
<b>Wahlpflichtvorlesung</b>	Vorlesung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbereitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	IV-Prüfung		Klausur/Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>

## PRAXISTEIL

Prof. Jürgen Schopper | Prof. Peter Krüll  
Modul 41, 42, 43

### → Praxisteil mit Seminar

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an den Modulen der Modulgruppe „Angewandtes Design“ Nachweis von Mindestens 90 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Praxisteil mit begleitendem Seminar und Lehrveranstaltung: Einführung in Berufsalltag und Designtätigkeiten durch Kennenlernen der Aufgaben in der Praxis, welche den angebotenen Design-Modulen thematisch und inhaltlich entsprechen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Fähigkeit, erworbene Kenntnisse in die Praxis umzusetzen. Verständnis für Forderungen aus der Praxis (Kundensituation) und Rückschlüsse auf Konzeption, Gestaltung, Planung und Ausführung. Mitarbeit in allen Projektphasen. Vertiefung der Kenntnisse des Design-Prozesses als wesentlicher Bestandteil der Alltagskultur.
<b>Lehrziele</b>	Fähigkeit zum sachkundigen Durchdenken von Vorgängen, Verfahren und Problemen. Fähigkeit, Entscheidungen unter Berücksichtigung gestalterischer, technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte zu erarbeiten.
<b>Kompetenzen</b>	
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Praxisteil (41): Praktische Mitarbeit PraxisSeminar (42): die Studierenden referieren über die im Praxisteil geleisteten Arbeiten und ihre individuellen Erfahrungen Theoretische Lehrveranstaltung (43): Präsentationstechnik mit Vorstellung der Praxisteilberichte

<b>Praxisteil</b>	Praktische Mitarbeit	Studien-/Prüfungsaufwand	780	Präsenzstunden	–	Stunden Vor- und Nachbearbeitung	–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung	Sprache		Praktikumszeugnis	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch		
	Leistungspunkte		<b>26</b>	<b>LP</b>				
<b>PraxisSeminar</b>	Seminar	Studien-/Prüfungsaufwand	10	Präsenzstunden	–	Stunden Vor- und Nachbereitung	50	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung	Sprache		Schriftl. Bericht und Referat	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch		
	Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>				
<b>Präsentation</b>	Blockveranstaltung	Studien-/Prüfungsaufwand	10	Präsenzstunden	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung	20	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung	Sprache		Ergebnispräsentation	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch		
	Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>				

## BACHELOR

Betreuende Professoren  
Modul 44

### → Bachelorarbeit

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe „Alltagskultur“. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Selbstständiges Erarbeiten einer komplexen Gestaltungsaufgabe nach eigener Wahl
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Bachelorarbeit beinhaltet die Realisation einer multi-medialen oder medienspezifischen Entwurfsarbeit einschließlich einer schriftlichen Kurzfassung des Gestaltungskonzeptes
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Die Bachelorarbeit dient dem Nachweis, projektorientierte Problemstellungen des Kommunikationsdesigns konzeptionell, gestalterisch, wie medienspezifisch anzugehen und sie unter Berücksichtigung theoretischer und technischer Kenntnisse zu lösen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	–

<b>Bachelorarbeit</b>	Praktische Mitarbeit		
	Studien-/Prüfungsaufwand	360	Stunden Gestalterisches Arbeiten
		–	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		–	Stunden Selbst-Studium
	LV-Prüfung Sprache		Ergebnispräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>12</b>	<b>LP</b>

## BACHELOR

Prof. Dr. Christoph Schaden / Prof. Christine Albert  
Modul 45

### → Konzeption

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe „Alltagskultur“. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Selbstständiges Erarbeiten eines komplexen Kommunikationskonzeptes nach eigener Wahl
<b>Inhalte des Moduls</b>	Das Modul beinhaltet die Produkt-/Unternehmensanalyse, Untersuchungen des Marktes und der gesellschaftspolitischen Entwicklung und des kompetitiven Umfeldes. Zielgruppenbeschreibung und Definition des Kommunikationszieles. Festlegung einer Positionierung mit Nutzenbeschreibung und -begründung. Definition der Tonality und Erarbeitung der Medienstrategie
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anwendung des theoretischen Wissens an einem Fallbeispiel
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Konzeption

<b>Konzeption</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 156	Präsenzstunden Stunden schriftliche Ausarbeitung
	LV-Prüfung Sprache		Ergebnispräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>



## BACHELOR

Dr. Maria Kräuter / Prof. Burkard Vetter  
Modul 46

### → Existenzgründung und Businessplanung

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe „Alltagskultur“. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vermittlung von theoretischen Grundlagen der Existenzgründung und der weiteren selbständigen Berufsausübung in Designberufen. Entwicklung von Gründungsidee und Businessplan.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Besonderheiten der Gründung in Designberufen</li> <li>- Gründungskonzept/Businessplan – Aufbau und Inhalte</li> <li>- (Selbst-)Marketing</li> <li>- Formen der Berufsausübung (Freier Beruf oder Gewerbe, freie Mitarbeit, Selbständigkeit mit einem Auftraggeber, Scheinselbständigkeit etc.)</li> <li>- Künstlersozialversicherung / Künstlersozialabgabe</li> <li>- Steuerliche Rahmenbedingungen, Versicherungen (Überblick)</li> <li>- Öffentliche Fördermittel / Förderungen der Agentur für Arbeit</li> <li>- Rechtliche Grundlagen (u.a. Rechtsformen, Namensrecht)</li> <li>- Entwicklung einer Gründungsidee</li> <li>- Erarbeitung eines Businessplans</li> </ul>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Vermittlung praxisrelevanten Wissens; Vertiefung der theoretischen Lehrinhalte und Transfer der erworbenen Kenntnisse durch die Entwicklung eines eigenen Businessplans
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Existenzgründung und Businessplanung

<b>Existenzgründung und Businessplanung</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24 156	Präsenzstunden Stunden schriftliche Ausarbeitung
	LV-Prüfung Sprache		Ergebnispräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>

## BACHELOR

Natalie Golob / Franziska Schmuck / Prof. Burkard Vetter  
Modul 47

### → Rhetorik / Präsentation

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe „Alltagskultur“ Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Erarbeitung einer Präsentation nach eigener Themenstellung, Mitarbeit an einer gemeinsamen Ausstellung der Bachelor-Arbeiten des Semesters.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Beseitigung von Hemmschwellen bei allen Redeanlässen. Habitus und Körpersprache; Augen, Mimik, Gestik. Zielsetzungen, Zuhörer-Analyse, Planung des Redeerfolges. Methoden der Ideenentwicklung und Vorbereitung, sowie sinnvoller Einsatz von Hilfsmitteln.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum sicheren Auftreten und kompetenten Vortrag. Kennenlernen elementarer Grundsätze der Präsentation.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Rhetorik / Präsentation

<b>Rhetorik/Präsentation</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		156	Stunden Vor- und Nachbereitung
	LV-Prüfung		Vortrag / Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

### Wahrnehmungspsychologie

**Kurzbeschreibung** Einführung in die Wahrnehmungspsychologie mit Schwerpunkt auf Faktoren, die den aktiven Prozess der menschlichen Sinneswahrnehmung bestimmen; Demonstration von Wahrnehmungsphänomenen, die Aufschluss geben, wie das Gehirn die Wahrnehmung organisiert; Demonstration der Notwendigkeit zuverlässiger Methoden zur Generierung verlässlicher Erkenntnisse.

**Lehrziele**  
**Kompetenzen** Vermittlung von Grundwissen über die Mechanismen der Informationsverarbeitung, Erleben, Verhalten und Handeln des menschlichen Sinneswahrnehmung; Erkenntnis des evolutionären „Sinns“ hinter Wahrnehmungsphänomenen; tiefere Kenntnis von Täuschungsmöglichkeiten, Denkfallen, Fehleinschätzungen und – angesichts der Täuschbarkeit – Akzeptanz und Bekanntschaft mit zuverlässigen Erkenntnismethoden.

### Grundlagen der Bildanalyse

**Kurzbeschreibung** Vorlesung/dialogischer Unterricht: Einführung in elementare bildanalytische Diskurse. Vermittlung von grundlegenden semantischen Bildparametern (Allegorie, Symbol, Zeichen). Reflektion über medienspezifische, phänomenologische und ontologische Aspekte des Bildes (Raumzeitkontinuum, deiktischer Impuls, triadische Beziehung). Vorstellung und Anwendung des ikonografisch-ikonologischen Analyseverfahrens von Erwin Panofsky (1955) und des ikonografischen Phasenmodells von Roelof van Straten (1985).

**Lehrziele**  
**Kompetenzen** Wahrnehmungsschärfung. Erarbeitung von Analysetechniken zur systematischen Bildbetrachtung. Differenzierung von deskriptiven und interpretationsbasierten Erkenntnismustern. Selbständige Anwendung der ikonografischen Methode. Entwicklung von Bildkompetenz für die Designtätigkeit.

### Designgeschichte

**Kurzbeschreibung** Vorlesung/dialogischer Unterricht: Einführung in die Geschichte des Produkt- und Industriedesigns. Erarbeitung von Kriterien zur methodischen Betrachtung von Designprodukten. Vorlesungsreihe zur Geschichte des Designs am Konstrukt der Moderne. Vermittlung relevanter historischer Positionen von Biedermeier über Bauhaus bis Postmoderne. Gemeinsame Erarbeitung und Diskussion von analytischen Parametern.

**Lehrziele**  
**Kompetenzen** Einführende theoretische Wissensvermittlung zum Themenfeld. Vermittlung von Basiswissen.

### Kommunikations- und Medientheorie

**Kurzbeschreibung** Vorlesung: Einführung in die Kommunikations- und Medientheorie. Konventionalität des Zeichengebrauchs, Interpersonale Kommunikation, Rolle der Massenmedien in der sozialen Interaktion und in der individuellen Aneignung, Text-Begriff und Intertextualität, gesellschaftliche Kommunikation und Herstellung von Öffentlichkeit via Massenmedien.

**Lehrziele**  
**Kompetenzen** Verständnis des sozialen Gebrauchs von Symbolen, der kommunikativen Aushandlung von Bedeutung, der kommunikativen Grundlagen von Weltwissen, der gesellschaftlichen Herstellung von Kommunikationsformen und -inhalten. Befähigung zur kritischen Analyse von Medieninhalten, Medienformaten, kommunikativen Strategien / Absichten und (ästhetischen) Darstellungsformen. Reflexion eigener Kommunikationsweisen und -stile.

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

### Ideenentwicklung und Ideenmanagement

<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung. Kreativitätsmanagement als Entdecken und Trainieren der eigenen kreativen Fähigkeiten. Betrachtung der wesentlichen Aspekte von Kreativität: persönliche und körperliche Voraussetzungen, Teamarbeit, Ausübung aller wichtigen Techniken (Präsentationstechnik, Rhetorik). Vermittlung der wichtigsten Grundlagen im professionellen Umgang mit Kreativität – Strategie, Konzept und Management.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Individueller und teamintegrierter Zugang zum eigenen Kreativpotential. Fähigkeit zur überzeugenden Vermittlung eigener Ideen an andere. Sicherheit im Anwenden von Präsentationstechniken und Rhetorik.</p>

### Feedback-Kultur / Teamtraining

<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung/dialogischer Unterricht: Grundlagen und Chancen einer routinierten Feedback-Kultur; Reflektieren eigener Feedbackrituale; Aktives Zuhören und Entwickeln eigener Gesprächsmuster (Übungen); Grundlagen Transaktionsanalyse (Kommunikationsstörungen erkennen und Handlungsalternativen individuell entwickeln); Vermittlung und Erfahren einfacher Kommunikations- und Teamentwicklungsmodelle; Analyse verschiedener Teamentwicklungsphasen; Rollenklärung in einem Team</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Erkennen individueller Kommunikationsstile; Erlernen lösungsorientierter Kommunikationstrategien in Konfliktsituationen; Entwickeln eines eigenen Rollenverständnisses in einem Team; Erlernen und Anwenden bewusster Abläufe im Prozessmanagement</p>

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Angewandtes Design

### Werbepsychologie

**Kurzbeschreibung** Vorlesung mit vielen Praxisbeispielen: Das Individuum als Konsument – Gesellschaftlicher Wertewandel, Trends und ihre Auswirkungen auf das Individuum als Konsument. Psychografie in der Marktforschung – Grobe Zielgruppendefinition in der Marketing-Kommunikation anhand quantitativer und qualitativer Daten. Consumer Insights – Verfeinerte Zielgruppenbeschreibung durch projektive Methoden und Tiefeninterviews, Generierung von Consumer Insights. Die Wirkung von Marken – Vom Produkt zur Marke, die gewichtige Rolle des Unbewussten, Entstehung von Kaufentscheidungen.

**Lehrziele** Bewusstsein, dass gesellschaftliche Strömungen Auswirkungen auf das Individuum als Konsument haben; Verständnis von in der Werbepaxis gebräuchlichen Methoden und Begriffen zur Zielgruppenbeschreibung; Kenntnis des Konzepts „Consumer Insight“; Bewusstsein für die Wirkung von Marken; Verständnis von Arbeitsweise und Entwicklungsprozessen in Agenturen; Befähigung, kreative Entwicklungsarbeit auf eine definierte Zielgruppe hin auszurichten.

### Marketing und Werbeplanung

**Kurzbeschreibung** Vorlesung mit praxisorientierten Casestudies: Leicht verständliche und umfassende Einführung in die marktwirtschaftlichen Teilbereiche Marketing und Werbung. Der Wandel vom Produktwettbewerb zum Kommunikations- und Markenwettbewerb, die Vielfalt an Kommunikationsinstrumente, Zielgruppendefinition, Konzeptionsaufbau der Werbestrategien, sowie die Budgetplanungen, erfordern eine stringente und effiziente Planung.

**Lehrziele** Nachvollziehen der vermittelten Grundbegrifflichkeiten. **Kompetenzen** Überblick: Bereich Marketing und die Funktionen der einzelnen Marketinginstrumente. Vertiefte Erfahrung im Bereich Promotion (Kommunikationspolitik, PR und Werbung). Verstehen von Wirkungsweisen und Zusammenhängen zur Förderung eigenständiger kreativer Impulse.

### Geschichte der Werbung

**Kurzbeschreibung** Vorlesung/dialogischer Unterricht: Einführung in die Geschichte der Werbung. Definition, Funktionalität, Diskussion Grundlegende Einführung zu den verschiedenen Rezeptionsebenen von Werbung unter Einbezug erkenntnistheoretische Schlüsseltexte (Schirner u.a.). Schwerpunkt: Werbung im öffentlichen Raum.

**Lehrziele** Vermittlung und Transfer der semiotischen Bildanalyse von Roland Barthes (1964). Erarbeitung einer eigenen kritischen Position zu den Funktionen und affektiven Wirkungsstrategien von Werbung. **Kompetenzen**

### Drucktechnik / Colormanagement

**Kurzbeschreibung** Vorlesung mit praxisbezogenen Übungen. Einführung in die Grundlagen der Drucktechnik. Theoretische Grundlagen der Farbtheorie und des Color Managements. Wirkungsweisen von Kalibrierung, Charakterisierung und Profilierung. Begriffserklärung und praktische Übungen in Layout- und Bildbearbeitungsprogrammen.

**Lehrziele** Drucktechnisches Grundverständnis. **Kompetenzen** Anwendungsbezogenes Zuordnen von Druckobjekt und -technik. Geübter Umgang mit Farbfächern. Kritisches Erkennen der Möglichkeiten und Grenzen des Color Managements. Eigenes Erstellen von Arbeitsfarbräumen in Creative Suite Programmen.

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ **Angewandtes Design**

### Sprachen

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Allgemein- und fachsprachliche Lehrveranstaltungen gemäß dem gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen. In den Grundstufen werden einfache Alltagssituationen in der Fremdsprache eingeübt. Förderung der Internationalisierung der Studieninhalte durch grundlegende sprachliche Vorbereitung auf Auslandsaufenthalte.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Anwendung der Fremdsprache in Alltag und Beruf. Grammatik, Wortschatz und Aussprache, Hör- und Textverständnis.

---

### Projektmanagement

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesungen mit Übungen. Einführung in die Grundlagen des Projektmanagements mit Teamübungen; Planung, Steuerung und Dokumentation eines Beispielprojektes; Erstellen von Projektplänen zu Aufgaben, Ablauf und Kosten; Projektplanung als Basis für Angebotserstellung
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Kennen und Anwenden der Begriffe und Grundzüge des Projektmanagements; Planen eigener Projekte und Mitarbeiten in Projektteams; Definieren von Zielen, Planen und Steuern von Aufwand und Terminen von Projekten; Arbeiten und Präsentieren im Team

---

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Kontext

### Marketing 2

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Einführung in die Grundlagen des Marketing. Entwicklung des Marketing. Der Marketingprozess und seine Bedeutung in der Wirtschaft. Die Elemente des Marketing und ihre Anwendung in der Praxis
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verstehen und Anwenden der grundsätzlichen Marketingtools und deren Bedeutung im Arbeitsumfeld. Erkennen von Zielen und Anforderungen aus dem Marketing für Kommunikation und Design. Erstellen von Positionierungen, Analysen und Strategien für Kommunikationskonzepte, basierend auf Marktstrategien

### Designgeschichte 2

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Designhistorische Aspekte ausgewählter Designobjekte. Untersuchende Darstellung am Beispiel der Originale. Kriterienanalyse zur methodischen Betrachtung von Design im musealen Kontext. Diskussion von analytischen Parametern.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Weiterführende theoretische Wissensvermittlung und deren Bedeutung im Kunst- und Designbereich. Vermittlung von erweitertem Basiswissen.

### Dramaturgie und Storytelling

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übungen: Einführung in Prinzipien des Storytellings. Einführung in Grundlagen der Dramaturgie. Was ist eine Geschichte? Was ist Handlung? Wichtigste Begriffe. Storytelling und Design (Mit einem Ausblick auf Visual Storytelling). Übungen zu Spannungsaufbau, Performance und Erzählweisen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verständnis und Anwendung wichtigster Begriffe und Prinzipien. Nutzung von Dramaturgie und Storytelling zur Analyse und als Inspirationsquelle. Kompetenzen eigenen Storytellings.

### Rhetorik

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Praxisbeispielen: Vortragssicher Präsentieren – Zielsetzungen, Zuhörer-Analyse, Planung des Redeerfolges. Wirkungsanalyse individuellen Auftretens.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum sicheren Auftreten und kompetenten Vortrag. Kennenlernen elementarer Grundsätze der Präsentation.

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Kontext

### Sprachen 2

<b>Kurzbeschreibung</b>	Weiterführende allgemein- und fachsprachliche Lehrveranstaltungen gemäß dem gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen. Die höhere Niveaustufe beinhaltet fachsprachliches Vokabular und komplexe Situationen aus Alltag und Beruf wie z.B. Präsentationen oder Verhandlungen. Förderung der Internationalisierung der Studieninhalte durch gezielte sprachliche Vorbereitung auf Auslandsaufenthalte.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anwendung der Fremdsprache in Alltag und speziellen beruflichen Situationen. Weiterführung/Vertiefung von Grammatik, fachspezifischem Wortschatz, Hör- und Textverständnis. Präsentation der Fachinhalte des Studiengangs in der Fremdsprache.

### Das bewegte Bild 1

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: In dieser Veranstaltung wird die Geschichte des bewegten Bildes von den Anfängen im späten 19. Jahrhundert bis zu den 1930er Jahren betrachtet. Anhand vieler Filmausschnitte werden die Entwicklung von Filmstil, Filmsprache und der Art zu erzählen, die amerikanische Filmgeschichte, der deutsche Expressionismus und der sowjetische Montagefilm verfolgt.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Überblick und Detailkenntnisse bezüglich der Geschichte und der Entwicklung des bewegten Bildes. Erkennung stilistischer und dramaturgischer Merkmale von Filmen mehrerer Epochen. Begegnung und Auseinandersetzung mit wichtigen Filmen und Regisseuren.



## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

### → Alltagskultur

#### Ästhetik / Ethik

<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Ästhetik und Ethik als philosophische Disziplinen (i. S. der Reflexion von Grundlagen und Hintergrundannahmen unseres Urteilens und Handelns). Geschichte ästhetischer Theorien (exemplarisch) von Platon bis Adorno. Grundlagen ethischer Argumentation Ästhetisches und ethisches Urteilen im Kontext der Technisierung und Medialisierung alltäglicher Lebensräume und des unbegrenzten Zugriffs auf Information. Medienethik zwischen Liberalismus und Kritischer Theorie
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Schulung kritischer Argumentation. Erweiterung der Fähigkeit, das eigene Selbstverständnis und Handeln begründet (in ästhetischen und ethischen Kategorien) zu reflektieren. Freude am Denken und der argumentativen Auseinandersetzung.

#### Recht / Urheberrecht

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Grundbegriffe des Rechts; allgemeine Rechtslehre; Vertragsrecht unter besonderer Berücksichtigung des Werkvertrags; Abgrenzung zu anderen Vertragsarten, insbesondere Dienstvertrag/Arbeitsvertrag; Urheberrecht einschließlich Verwertungsrechten; Geschmacksmusterrecht; gewerblicher Rechtsschutz.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Verstehen und Anwenden gesetzlicher Regelungen; Sensibilisierung für rechtliche Fragestellungen; Schutz vor Übervorteilung bei bestimmten Vertragsgestaltungen.

#### Kunstgeschichte

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung und Diskussion: Entwicklung von phänomenologischen und ontologischen Fragestellungen des Bildes anhand von Schlüsselbildern und Basistexten der Kunstgeschichte. Vermittlung kunsthistorischer Termini und Forschungsperspektiven.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	· Erhöhung der analytischen Bildkompetenz · Vermittlung kunsthistorischer Kernaspekte für das Bilddesign · Einübung diskursiver Dialogtechniken

#### Strategieforschung / Trendforschung

<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Trend, Megatrend, Gegentrend – zum Phänomen, den Möglichkeiten der Diagnose und der Analysemethodik. · Definition und Grundlagen der Trendforschung · Gesellschaftliche Trends, Konsum- und Branchentrends · Prognosen – von der Analyse zur strategischen Planung
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum Erkennen von Trends und Benennen der wichtigsten Schlüsselbegriffe und semiotischen Zeichen Recherchieren und Beweisführung (Studien, Statistiken) Marktabgleich und Entwickeln eines passenden Marketingkonzepts

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Alltagskultur

### Das bewegte Bild 2

---

#### Kurzbeschreibung

Vorlesung:  
Geschichte des bewegten Bilds von den 1930er Jahren bis heute. Als Schwerpunkte gelten die amerikanische Filmgeschichte (einschließlich Film Noir und The New Hollywood), der italienische Neorealismus und die französische ‚Nouvelle Vague‘. Mit vielen Filmausschnitten werden wichtige Spielfilme und die Arbeit einzelner Regisseure genauer betrachtet.

---

#### Lehrziele Kompetenzen

Überblick und Detailkenntnisse bezüglich der Geschichte und der Entwicklung des bewegten Bildes. Erkennung stilistischer und dramaturgischer Merkmale von Filmen mehrerer Epochen. Begegnung und Auseinandersetzung mit wichtigen Filmen und Regisseuren. Einführung in die systematische Filmanalyse.

## STUDIEN- / PRÜFUNGSORDNUNG FAKULTÄT DESIGN

### → Bachelorstudiengang Design

Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg (B-DE) vom 31. Oktober 2007

---

In der konsolidierten – nicht amtlichen Fassung – der Änderungssatzung vom 22. November 2010. Rechtsänderungen, die mit Wirkung vom 01. Oktober 2010 in Kraft getreten sind, erscheinen hervorgehoben „blau“.

---

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2, Art. 58 Abs. 1, Art. 61 Abs. 2, Abs. 8 Satz 2 und Art. 66 Abs. 1 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) vom 23. Mai 2006 (GVBl. S. 245) erlässt die Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg folgende Satzung:

#### § 1 Zweck der Studien- und Prüfungsordnung

Diese Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern vom 17. Oktober 2001 (GVBl. S. 686), der Allgemeine Prüfungsordnung der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg vom 19. Oktober 2007 (Amtsblatt der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg 2007, lfd. Nr. 37; [www.ohm-hochschule.de](http://www.ohm-hochschule.de)) und der Satzung über die praktischen Studiensemester an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg (PraSa) vom 19. Oktober 2007 (Amtsblatt der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg 2007, lfd. Nr. 38; ([www.ohm-hochschule.de](http://www.ohm-hochschule.de)) in der jeweiligen Fassung.

#### § 2 Regelstudienzeit, Aufbau des Studiums

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt sieben Semester.
- (2) Das Studium gliedert sich in drei Studienabschnitte. Der erste Studienabschnitt umfasst das erste Semester. Es werden vor allem design-relevante Grundlagen vermittelt und dient der Orientierung.
- (3) Der zweite Studienabschnitt umfasst vier Theorie- und Praxis verbindende Semester, sowie ein praktisches Studiensemester, das als fünftes Semester geführt wird.
- (4) Der dritte Studienabschnitt beinhaltet die Anfertigung der Bachelorarbeit und Zusatzkompetenzmodule.

### § 3 Qualifikationsvoraussetzung

Qualifikationsvoraussetzung für das Studium ist neben den allgemeinen Qualifikationsvoraussetzungen das Bestehen einer hochschulinternen Eignungsprüfung gemäß der Satzung über die Eignungsprüfung für den Bachelorstudiengang Design an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg (EISA B-DE) (Amtsblatt der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg 2007; [www.ohm-hochschule.de](http://www.ohm-hochschule.de)) in ihrer jeweiligen Fassung.

### § 4 Module und Prüfungsleistungen

- (1) Die Module, ihre Stundenzahl und Leistungspunkte, die Art der Lehrveranstaltungen, die Prüfungsleistungen und die Zulassungsbedingungen, sind in der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung festgelegt. Die Regelungen werden für die Wahlpflichtmodule durch den Studienplan ergänzt.
- (2) Alle Module sind entweder Pflichtmodule oder Wahlpflichtmodule:
  - a) Pflichtmodule sind die Module des Studienganges, die für alle Studierenden verbindlich sind.
  - b) Wahlpflichtmodule sind die Module, die einzeln oder in Gruppen alternativ angeboten werden. Jeder Student bzw. jede Studentin muss unter ihnen nach Maßgabe dieser Studien- und Prüfungsordnung eine bestimmte Auswahl treffen. Die gewählten Module werden wie Pflichtmodule behandelt.

### § 5 Studienziel und Studieninhalte

Ziel des Studiums ist die Qualifizierung für berufliche Tätigkeitsfelder als Designer oder Designerin (erster berufsqualifizierender Abschluss) und die Vermittlung der Befähigung zum gestalterischen und wissenschaftlichen Arbeiten in weiterführenden gestaltungsorientierten Masterstudiengängen.

Das Studienkonzept zielt auf den Aufbau von reflexiven, handlungsorientierten und kulturellen Kompetenzen im Kontext von themenzentriertem und projektorientiertem Lernen. Im Studium werden für das Design wichtige Schlüsselqualifikationen, wie Flexibilität, eigenverantwortliches Handeln und die Fähigkeit, individuelle und im Team kreative Lösungen zu entwickeln, gefördert. Das Studium fördert Kritikfähigkeit und Argumentationssicherheit. Das Studium leitet an, sich gegenüber Veränderungen der beruflichen Anforderungen lernfähig zu verhalten und neue Arbeitsbereiche zu erschließen.

Das Studium vermittelt Grundlagen aus dem gestalterischen, konzeptionellen und technischen Bereich des Designs, sowie allgemeine kommunikationstheoretische, gesellschaftliche und kulturhistorische Grundlagen.

Das Studium vermittelt Fachkenntnisse zur Konzeption, Planung, zum Entwurf, zur Gestaltung, zur Realisation und zum Einsatz von Kommunikationsmitteln.

### § 6 Studienplan

- (1) Die Fakultät erstellt zur Sicherstellung des Lehrangebots und zur Information der Studierenden einen Studienplan, der nicht Teil der Studien- und

Prüfungsordnung ist und aus dem sich der Ablauf des Studiums im Einzelnen ergibt. Er wird vom Fakultätsrat beschlossen und ist hochschulöffentlich bekannt zu machen. Die Bekanntmachung neuer Regelungen muss spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, das sie erstmals betreffen. Der Studienplan enthält insbesondere Regelungen und Angaben über:

- die Aufteilung der Semesterwochenstunden je Modul und Studiensemester,
  - die Lehrveranstaltungsarten in den einzelnen Modulen, die Studienziele und -inhalte der Module,
  - die praxisbegleitenden Fächer im praktischen Studiensemester,
  - nähere Bestimmungen über studienbegleitende Leistungs- und Teilnahmenachweise
  - die Festlegung der Unterrichtssprache für jedes Fach, soweit diese nicht Deutsch ist.
- (2) Ein Anspruch darauf, dass sämtliche Wahlpflichtmodule und Wahlpflichtvorlesungen tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. Desgleichen besteht kein Anspruch darauf, dass solche Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.

### § 7 Eintritt in den zweiten Studienabschnitt und in das praktische Studiensemester

- (1) Bis zum Ende des zweiten Fachsemesters sind die Prüfungen aller Pflichtmodule des ersten Studienabschnitts erstmalig abzulegen (Grundlagen- und Orientierungsprüfung). Bei Nichteinhaltung dieser Frist gelten die Prüfungen in den genannten Modulen als erstmalig abgelegt und nicht bestanden.
- (2) Zum Eintritt in das dritte Studiensemester ist nur berechtigt, wer 30 Leistungspunkte aus den Modulen des ersten Studienabschnittes erzielt hat.
- (3) Zum Eintritt in das praktische Studiensemester ist nur berechtigt, wer alle Module des ersten Studienabschnittes mit Erfolg bestanden und insgesamt mindestens 90 Leistungspunkte erbracht hat. Sind die Voraussetzungen nach Satz 1 bis zum Beginn des sechsten Studiensemesters nicht erbracht, so sind fehlende Leistungspunkte innerhalb der Fristen zu erbringen, die nach der Rahmenprüfungsordnung der Fachhochschulen für die Wiederholung von Prüfungen gelten.
- (4) In Härtefällen, insbesondere bei Auslandspraktika, kann die Prüfungskommission auf Antrag Ausnahmen nach Art und Umfang festlegen.

### § 8 Leistungspunkte

- (1) Für jedes erfolgreich abgeschlossene Modul erhalten die Studierenden die in der Anlage festgelegte Zahl von Leistungspunkten. Die Vergabe von Leistungspunkten orientiert sich am European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS).
- (2) Für Wahlfächer werden keine anrechenbaren Leistungspunkte vergeben.

## § 9 Praktisches Studiensemester

- (1) Das praktische Studiensemester, das als fünftes Studiensemester geführt wird, umfasst 20 Wochen.
- (2) Die das praktische Studiensemester ergänzenden Fächer werden im Studienplan geführt.
- (3) Das praktische Studiensemester kann auf Antrag des bzw. der Studierenden mit Zustimmung der Prüfungskommission durch ein Studiensemester an einer ausländischen Hochschule ersetzt werden, wenn eine adäquate Praxistätigkeit vor Aufnahme des Studiums nachgewiesen werden kann.

## § 10 Prüfungskommission

Die Prüfungskommission besteht aus einem vorsitzenden Mitglied und allen weiteren Professoren und Professorinnen der Fakultät Design.

## § 11 Bachelorarbeit

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zur Bachelorarbeit ist das Bestehen eines Moduls der Modulgruppe Alltagskultur, das Erreichen von 170 Leistungspunkten und die erfolgreiche Ableistung des praktischen Teils des praktischen Studiensemesters.
- (2) Die Bachelorarbeit wird frühestens im sechsten Studiensemester am 31. Juli für ein Wintersemester bzw. am 31. Januar für ein Sommersemester ausgegeben.
- (3) Die Prüfungskommission bestimmt die Termine für die Anfertigung der Bachelorarbeit.
- (4) Die Studierenden stellen fristgerecht nach den Bestimmungen der Prüfungskommission schriftlich einen Antrag auf Zulassung zur Bachelorarbeit.
- (5) Die Aufgabensteller formulieren in Absprache mit den jeweiligen Studierenden das Thema und geben es zum festgesetzten Zeitpunkt an diese aus.
- (6) Die Studierenden legen zum festgesetzten Termin die Bachelorarbeit den Prüfern oder Prüferinnen vor.
- (7) Die Prüfungskommission bestellt mindestens drei Prüfer oder Prüferinnen, die für die Bewertung der Bachelorarbeit zuständig sind.
- (8) Die Bachelorarbeit ist mit mündlichen Erläuterungen in Gegenwart der zuständigen Prüfer und Prüferinnen im Rahmen eines Kolloquiums zu präsentieren.
- (9) Über die an der Hochschule verbleibende Dokumentation der Bachelorarbeit befindet die Prüfungskommission.

## § 12 Bestehen der Bachelorarbeit

Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn 210 Leistungspunkten erbracht sind und alle in der Anlage genannten Module erfolgreich abgeschlossen wurden.

## § 13 Bildung von Endnoten, Bildung der Prüfungsgesamtnote

- (1) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Teilprüfungsleistungen, errechnet sich die Modulnote aus dem, mit den jeweils zugeordneten Leistungspunkten, gewichteten Durchschnitt der Noten der Teilprüfungsleistungen.
- (2) Für jede Teilprüfung eines Moduls muss mindestens die Note ausreichend erzielt werden.
- (3) Zur Bildung der Prüfungsgesamtnote werden die Endnoten aller Pflicht- und Wahlpflichtmodule und der Bachelorarbeit aus dem zweiten und dritten Studienabschnitt mit den jeweils zugeordneten Leistungspunkten gewichtet und daraus der arithmetische Mittelwert gebildet; das Ergebnis wird auf eine Stelle nach dem Komma gerundet.

## § 14 Zeugnis und Diploma Supplement

Über die bestandene Bachelorprüfung werden ein Zeugnis gemäß dem jeweiligen Muster, [welches im Studienbüro eingesehen werden kann](#), und ein Diploma Supplement ausgestellt. Die darin beschriebenen Modulkombinationen ergeben sich aus der Wahl der Studierenden zum Ende des dritten Fachsemesters.

## § 15 Akademischer Grad

Den Absolventen und Absolventinnen des Bachelorstudienganges wird der akademische Grad „Bachelor of Arts“ (Kurzform „B. A.“) verliehen. Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde gemäß dem jeweiligen Muster, [welches im Studienbüro eingesehen werden kann](#), ausgestellt.

## § 16 In-Kraft-Treten

- (1) Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt mit Wirkung vom 01. Oktober 2007 in Kraft.
- (2) Sie gilt für alle Studierenden, die nach dem Sommersemester 2007 das Studium in diesem Studiengang aufnehmen.
- (3) Sie gilt ferner für Studierende, die das Studium vor dem Wintersemester 2007/08 aufgenommen haben, dann aber beurlaubt waren oder das Studium unterbrochen haben und bei dessen Wiederaufnahme ein gegenüber dem bisherigen Studienplan geändertes Studienangebot vorfinden.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg vom 24. Juli 2007 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung des Präsidenten der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg vom 31. Oktober 2007.

Nürnberg, 31. Oktober 2007

Prof. Dr. Michael Braun, Präsident

Diese Satzung wurde im Amtsblatt der Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg 2007, lfd. Nr. 40, [www.ohm-hochschule.de](http://www.ohm-hochschule.de), veröffentlicht. Die Veröffentlichung wurde am 01. November 2007 durch Aushang in der Hochschule bekannt gegeben.

**BACHELORSTUDIENGANG DESIGN**  
**TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG**  
**GEORG SIMON OHM**

Wassertorstraße 10  
Gebäudeteil WG  
D-90489 Nürnberg  
Tel +49 911 5880-2690  
[info@th-nuernberg.de](mailto:info@th-nuernberg.de)