



Modulhandbuch des Studiengangs

Digital Media

Bachelor of Arts (B.A.)

Technische Hochschule Ulm

vom 09.11.2025

Inhaltsverzeichnis

1. Pflichtmodule.....	3
1.1. Bachelorarbeit mit Seminar.....	4
1.2. Betriebswirtschaftslehre.....	5
1.3. Bild- und Filmgestaltung.....	6
1.4. Bildkonzeption.....	7
1.5. Brand Identity.....	8
1.6. Computergrafik.....	10
1.7. Fotografie.....	12
1.8. Grundlagen 2D und 3D.....	13
1.9. Grundlagen Zeichnen und Farbe.....	15
1.10. Interaction Design 1.....	17
1.11. Interaction Design 2.....	19
1.12. Interface Design.....	21
1.13. Lern- und Spielsysteme.....	23
1.14. Mediengestaltung.....	24
1.15. Praktikum.....	27
1.16. Programmieren 1.....	28
1.17. Programmieren 2.....	29
1.18. Strategisches Design.....	30
1.19. User Experience Design.....	32
1.20. Verteilte Systeme.....	34
1.21. Videokonzeption und -produktion.....	35
1.22. Webentwicklung.....	36
2. Wahlpflichtmodule.....	37
2.1. Audio Workshop.....	38
2.2. Aufbaukurs Fotografie.....	39
2.3. Designmanagement.....	41
2.4. Experimental Storytelling.....	42
2.5. Klassische Animation.....	44
2.6. Kunst und Design.....	45
2.7. Storyboard Workshop.....	46
2.8. Visuelle Systeme.....	47
3. Schwerpunkte.....	49
3.1. fachübergreifendes WPF - Zusatzqualifikation Industriedesign.....	49
3.1.1 Designprozess und -strategie.....	50
3.1.2 Ergonomie und Universaldesign.....	52
3.1.3 Grundlagen Industriedesign und Darstellungstechniken.....	53
3.1.4 Interfacegestaltung und Usability.....	55

Studiengänge

BWL	Betriebswirtschaft (09/2025)
CTS	Computer Science (09/2018)
ICS	Computer Science International Bachelor (03/2016)
DSM	Data Science in der Medizin (03/2021)
DM	Digital Media (03/2018)
DP	Digitale Produktion (09/2019)
EET	Electrical Engineering and Information Technology (09/2024)
ET	Elektrotechnik und Informationstechnik (03/2018)
EIM	Energieinformationsmanagement (09/2019)
ER	Energy Research and Digital Transformation
EE	Elektrische Energiesysteme und der Elektromobilität (9/2015)
ENT	Energietechnik (09/2019)
EW	Energiewirtschaft (09/2025)
EWI	Energiewirtschaft international (09/2019)
FE	Fahrzeugelektronik (03/2015)
FZ	Fahrzeugtechnik (03/2022)
INF	Informatik (09/2018)
ISY	Intelligent Systems (09/2019)
LET	Lebensmitteltechnologie (09/2025)
IG	Informationsmanagement im Gesundheitswesen (03/2016)
MB	Maschinenbau (03/2022)
MC	Mechatronik (03/2018)
MMD	Medical Devices - Research and Development (03/2018)
MIN	Medizinische Informatik (09/2025)
MT	Medizintechnik (03/2018)
PHY	Physiotherapie (09/2023)
PM	Produktionsmanagement (09/2019)
SY	Systems Engineering und Management (09/2016)
UWT	Umwelttechnik (09/2019)
WF	Wirtschaftsinformatik (03/2016)
WIF	Wirtschaftsinformatik, Schwerpunkt Energie (09/2021)
WI	Wirtschaftsingenieurwesen (03/2016)
WIN	Wirtschaftsingenieurwesen (03/2022)
WL	Wirtschaftsingenieurwesen / Logistik (03/2016)

1. Pflichtmodule

1.1. Bachelorarbeit mit Seminar

Modulkürzel MB2400039000	ECTS 17	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 7. Semester		Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Bachelorarbeit mit Seminar					
Modulverantwortung			Lehrpersonal		
Lernergebnisse Anwendung von bisher erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten in einer Projektarbeit. Einüben von eigenständigem Arbeiten inkl. Planung und Präsentation. Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden: - Selbständig Projektaktivitäten durchführen, - Methoden des Projektmanagements anwenden (z.B. Projekteplanen, den Fortschritt kontrollieren, Ergebnisse sichern), - Fachwissen und eigene Erfahrungen formulieren und argumentieren, - Eigene Arbeiten und Ergebnisse beurteilen und interpretieren, in Projektbesprechungen routiniert erklären und diskutieren.					
Inhalt - Selbstständige Erarbeitung und Umsetzung eines Fachthemas - Literaturarbeit - Fach- und Erfahrungsberichte als Referate - Diskussionen - Besprechung des Fortschritts in der Bachelorarbeit - Präsentation des Abschlussberichtes zur Bachelorarbeit					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Theisen, Manuel R.: Wissenschaftliches Arbeiten: Technik - Methodik - Form. München: Verlag Vahlen, 2011. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung. • Hering, L.; Hering, H.: <i>Technische Berichte</i>. Springer Vieweg, 2015. 					
Lehr- und Lernform		Seminar, Projektarbeit			
Prüfungsform		praktische Arbeit		Vorleistung	
Aufbauende Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		150h	360h	0h	510h

1.2. Betriebswirtschaftslehre

Modulkürzel MB2104752000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 6. Semester	Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Betriebswirtschaftslehre				
Modulverantwortung		Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Studierende bekommen einen anwendungsorientierten Überblick über die Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre (BWL). Diese Kenntnisse sind unverzichtbar, um später z. B. eine verantwortungsvolle Rolle in Entwicklungsprozessen übernehmen zu können. Die erworbenen Kompetenzen sind für die Berufsqualifizierung und die Karrieremöglichkeiten von besonderem Wert.				
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden				
Fachkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> • betriebswirtschaftliche Funktionen definieren und in ihren Zusammenhängen beschreiben • konstitutive Entscheidungen (u.a. Gesellschaftsformen, Standortfaktoren) und Unternehmensverbindungen beschreiben und anwenden • wirtschaftswissenschaftliche Prinzip sowie betriebswirtschaftliche Methoden bzw. Verfahren verstehen und anwenden • den Willensbildungsprozess sowie die Planung, Organisation und Kontrolle in Unternehmen differenzieren, bestimmen und beurteilen 				
Methodenkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> • Lösungsansätze zu betriebswirtschaftlichen Problemstellungen im Rahmen von Fallstudien entwickeln, diskutieren und präsentieren • wissenschaftliche Literatur analysieren und diskutieren 				
Sozial- und Selbstkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> • in Kleingruppen sachbezogen argumentieren und die eigene Rolle in Kleingruppen wahrnehmen 				
Inhalt				
Teil 1: Grundlagen				
1 Betriebe und Unternehmen				
2 Ziele, Strategien, Geschäftsmodelle				
3 Rechtsformen				
Teil 2: Managementaufgaben				
4 Organisation				
5 Planung und Kontrolle				
6 Mitarbeiterführung				
Teil 3: Von der Idee zum Verkaufserfolg				
7 Innovationsmanagement				
8 Produktions- und Beschaffungsmanagement				
9 Marketing				
Teil 4: Rechnungswesen				
10 Grundlagen des Rechnungswesens				
11 Externes Rechnungswesen				
12 Kosten- und Leistungsrechnung (KLR)				
13 Investitions- und Finanzplanung				
Literaturhinweise				
<ul style="list-style-type: none"> • Wettengl: <i>Schnellkurs BWL</i>. Weinheim: Wiley, 2015. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung..				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (4 SWS)		
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung	
Aufbauende Module		Operatives und strategisches Marketing		
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit
		60h	90h	0h
				Gesamtzeit
				150h

1.3. Bild- und Filmgestaltung

Modulkürzel MB2103061000	ECTS 4	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 1. Semester		Turnus nur Wintersemester
Modultitel Bild- und Filmgestaltung					
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida			Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Gestaltungsprinzipien und -methoden im Bereich des fotografischen Bildes und des Films verstehen • grundlegende Gestaltungsprinzipien und -methoden in fotografischen oder filmischen Darstellungen erkennen, analysieren und diskutieren ausgewählte fotografische und filmische Werke und deren Autoren/-innen im historischen, sozialen und gestalterischen Kontext einordnen					
Inhalt Modulelement »Grundlagen«: Einführung in die Bild- und Filmgestaltung: Spektrum der Bild- und Filmgestaltung, Abgrenzung, Begriffe und Definitionen, ethische Aspekte der Bild- und Filmgestaltung Modulelement »Einzelbild«: bildgestalterische Mittel in der Fotografie: Bildformat, Ausschnitt, Standpunkt, Perspektive und Brennweite, Kontrast und Tonwertverteilung, Lichtcharakteristik, Farbdesign, Bildaufbau und -komposition, wahrnehmungspsychologische Aspekte; Exkurs: Vorstellung der Werke ausgewählter Fotografinnen und Fotografen (auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext) Modulelement »Serien und Sequenzen«: Bildgeschichten und sequenzielle Abläufe, Foto-Reportage und Foto-Essay, Gebrauchsanweisungen, Chronofotografie; wissenschaftliche Dokumentation; Exkurs: Vorstellung der Werke ausgewählter Fotografinnen und Fotografen (auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext) Modulelement »Film«: Anfänge des Mediums Film; Prinzip der Bewegtbildwahrnehmung; Filmische Einheiten, Filmformate, Bewegung von Kamera und Objekt, Mise en Scene, Kadrierung, Continuity-Prinzip. Produktionsaspekte; Montageprinzipien; Erzählprinzipien und -perspektiven; Ton und Filmmusik, Schauspielen und Darstellen, Filmgenres; Exkurs: Vorstellung der Werke ausgewählter Filmemacherinnen und Filmemacher (auch im Hinblick auf den historischen, sozialen und gestalterischen Kontext) Analyse und Diskussion ausgewählter Bild- und Filmbeispiele					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • <i>Eigenes Script, eigenes Bildarchiv, eigene fotografische Arbeiten.</i> • <i>Ausgewählte themenspezifische Ausschnitte aus Filmen.</i> • Brauchitsch, Boris von: <i>Kleine Geschichte der Fotografie.</i> Stuttgart: Verlag Reclam, 2002. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (4 SWS)			
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung		
Aufbauende Module		Fotografie, Aufbaukurs Fotografie, Aufbaukurs Experimental Storytelling, Bildkonzeption, Fachmodul Interactive Storytelling, Motion Design			
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	60h	0h	120h

1.4. Bildkonzeption

Modulkürzel MB2103593000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 3. Semester		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Bildkonzeption					
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida			Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Methoden und Prinzipien der Bildkonzeption verstehen • grundlegende Methoden und Prinzipien der Bildkonzeption im multimedialen Umfeld anwenden • Bildideen bzw. inhaltlich zusammenhängende Bildkonzepte entwickeln und diese in unterschiedlichen Varianten und Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren • Entwürfe nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medialen bzw. zielgruppenspezifischen Rahmenbedingungen einordnen • Gestaltungsentscheidungen innerhalb des Entwurfsprozesses erklären und begründen • Bildkonzeptionen nach Maßgabe der jeweiligen Vorentwürfe (Prävisualisierung) mit ausgewählten Mitteln der digitalen Bildbearbeitung realisieren die jeweiligen Projektergebnisse und den Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren					
Inhalt Modulelement »Grundlagen«: Einführung in die Bildkonzeption und die Bildgestaltung unter besonderer Berücksichtigung der Bildsprache; Fachbegriffe; medien spezifische Anforderungen und Randbedingungen; Modulelement »Bildkonzeption«: kommunikative Elemente des Bildes; Bildsprache und bildsprachliche Elemente, Bildwirkung und Bildbotschaft im Kontext der Zielgruppen und der medialen Verwendung; Entwurfsprozess, Entwurfs- und Darstellungsmethoden; Prävisualisierung von Bildkonzepten mit zeichnerischen und illustrativen Mitteln; Auswahlprozess; medien spezifische Anforderungen sowie damit verbundenen Gestaltungs- und Qualitätskriterien; Diskussion ausgewählter Gestaltungsprinzipien von Bildcollagen und Bildmontagen; Modulelement »Analyse und Diskussion«: Besprechung und Diskussion ausgewählte Bildbeispiele aus der Praxis Modulelement »Training«: Bildgestaltungs-Praxis Modulelement »Projekt-Realisation«: individueller, fachlich begleiteter Entwurfsprozess; Präsentation der Arbeitsergebnisse des Semesterprojektes					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Gaida, Manfred: <i>Eigenes Script, eigenes Bildarchiv, eigene fotografische Arbeiten.</i> Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (3 SWS), Übung (1 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	praktische Arbeit
Aufbauende Module		Motion Design			
Vorausgesetzte Module		Bild- und Filmgestaltung, Zeichnerische Darstellung, Fotografie			
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

1.5. Brand Identity

Modulkürzel MB2400031000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 3. Semester	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Brand Identity				
Modulverantwortung Prof. Tobias Becker		Lehrpersonal Prof. Tobias Becker		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse				
Fachkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden bearbeiten Aufgaben- und Problemstellungen im Bereich des Brand Designs und der Intermedialen Kommunikation eigenständig und fachlich angemessen. Die Studierenden verstehen zentrale Prinzipien von Brand Identity, Corporate Design und intermedialer Markenkommunikation. Sie analysieren bestehende Markenauftritte und Kommunikationsstrategien und leiten daraus eigenständig gestalterische und kommunikative Anforderungen ab. Im Rahmen eines praxisnahen Projekts entwickeln sie eigenständig zentrale Elemente eines visuellen Erscheinungsbildes – einschließlich Logo, Typografie, Farbwelt, Bildsprache und Layoutprinzipien – und setzen diese in intermedialen Anwendungen um. Sie reflektieren die gestalterische, funktionale und kommunikative Wirksamkeit ihrer Lösungen im Anwendungskontext. 				
Lern- und Methodenkompetenz				
Anhand der speziellen Vorgaben und Rahmenbedingungen eines konkreten Projektes im Bereich des Brand Designs und der Intermediale Kommunikation erwerben die Studierenden folgende Lern- und Methodenkompetenzen:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden planen, strukturieren und realisieren ein konkretes Projekt im Bereich Brand Design und intermedialer Kommunikation – von der Recherche über die Konzeption bis zur gestalterischen Umsetzung. Sie nutzen Recherche-, Analyse- und Präsentationstechniken, entwickeln medienübergreifende Kommunikationskonzepte und leiten daraus systematische Gestaltungslösungen ab (z. B. Design Manuals, Styleguides). Sie dokumentieren ihren Gestaltungsprozess und präsentieren ihre Ergebnisse adressatengerecht, reflexiv und medienangemessen. 				
Selbstkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden übernehmen Verantwortung für ihren Projektverlauf, planen Meilensteine und reflektieren eigene gestalterische Entscheidungen im Kontext des Projektziels. Sie entwickeln im Rahmen des Praxisprojekts ein gestalterisches Profil und vertiefen ihre Fähigkeit, strategisches und kreatives Denken zu verbinden. 				
Sozialkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden arbeiten in projektbezogenen Teams oder Kleingruppen an einem gemeinsamen Kommunikationsziel. Sie stimmen sich in der Projektbearbeitung aktiv mit anderen ab, integrieren Feedback in die Weiterentwicklung und übernehmen Rollen im Team. Sie kommunizieren ihre Projektideen überzeugend in Präsentationen und Diskussionen mit Mitstudierenden und Lehrenden. 				
Inhalt				
Modul-Baustein »Brand Design«				
Brand Design befasst sich mit der visuellen Gestaltung und systematischen Entwicklung einer Marke. Im Mittelpunkt stehen grundlegende Prinzipien des Corporate Designs wie Wort-/Bildmarke, Farbwelt, Typografie, Bildsprache und Layoutsysteme. Ziel des Kurses ist es, die Studierenden für die gestalterische Identität von Marken zu sensibilisieren und ihnen erste methodische Werkzeuge an die Hand zu geben, um eigene visuelle Erscheinungsbilder im Rahmen eines betreuten Projekts zu entwickeln. Analytische, konzeptionelle und gestalterische Fähigkeiten werden anhand praktischer Übungen und eines exemplarischen Projektablaufs vermittelt.				
<ul style="list-style-type: none"> Einführung in klassische und zeitgenössische Konzepte von Marke, Markenbildung und Markenführung 				

- Analyse historischer und aktueller Markenauftritte im intermedialen und interkulturellen Kontext
- Betrachtung der soziokulturellen, visuellen und strategischen Grundlagen von Brand Identity und Brand Design
- Entwicklung eines konzeptionellen Verständnisses für strategische Markenpositionierung und deren gestalterische Umsetzung
- Recherche und Analyse von Zielgruppen, Wettbewerbsumfeldern und Anwendungsfeldern
- Entwicklung der Basiselemente eines Corporate Designs: Wort-/Bildmarke, Typografie, Farbwelt, Bildsprache und visuelle Klammer
- Übertragung des visuellen Erscheinungsbildes auf unterschiedliche Medienformate: Print (z. B. Geschäftsausstattung, Broschüren), digitale Anwendungen (z. B. Screens, Mobile Devices, Social Media) und gegebenenfalls räumliche Anwendungen
- Einführung in Unternehmens- und Produktkommunikation sowie relevante Grundlagen des Brand Managements
- Erstellung eines Design Manuals oder Styleguides inklusive Dokumentation von Gestaltungsparametern und Bereitstellung mediengerechter Templates

Modul-Baustein »Intermediale Kommunikation«

Intermediale Kommunikation beschäftigt sich mit der Anwendung und Vermittlung von Markenbotschaften über verschiedene Medien und Plattformen hinweg. Aufbauend auf den Grundlagen des Brand Designs lernen die Studierenden, medienübergreifende Kommunikationsansätze exemplarisch zu entwickeln und gestalterisch umzusetzen. Dabei steht die Auseinandersetzung mit den Anforderungen und Möglichkeiten unterschiedlicher Medienformate im Vordergrund. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für konsistente Markenkommunikation im Wechsel zwischen Print, Digital und Social Media zu entwickeln – unter Anleitung und mit Blick auf realistische Anwendungsbeispiele.

- Einführung in zentrale Begriffe der intermedialen Markenkommunikation: Touchpoints, Content-Formate, Kanalstrategien
- Analyse von Beispielen intermedialer Kommunikation im Kontext realer Marken (z. B. Print ↔ Social Media ↔ Website ↔ Raum)
- Entwicklung eines Kommunikationskonzepts: strategischer Einsatz von Bild, Typografie, Sprache und Medien je nach Zielgruppe und Kanal
- Gestaltung von medienübergreifenden Maßnahmen auf Basis eines konsistenten Markenbildes (z. B. Plakat → Story-Format → Digitalanzeige)
- Experimentelle Übersetzung von Designbausteinen in unterschiedliche Medienformate: Was verändert sich? Was bleibt erhalten?
- Anwendung typografischer, visueller und sprachlicher Mittel im Wechsel zwischen statischen, dynamischen und interaktiven Medien
- Erarbeitung eines Touchpoint-Konzepts (z. B. mediale Präsenz entlang einer Customer Journey)
- Gemeinsame Besprechung und Reflexion: Wie verändert sich die Markenwirkung durch Medium, Kontext, Format und Nutzerinteraktion?
- Vermittlung von Grundlagen zur Planung und Dokumentation intermedialer Kommunikationssysteme (z. B. Moodboards, Wireframes, Content-Guides)
- Präsentation und Begründung intermedialer Kommunikationsmaßnahmen im Rahmen eines übergeordneten Markenprojekts

Literaturhinweise

- Abdullah, R.; Cziwerny, R.: Corporate Design. Kosten und Nutzen. Verlag Hermann Schmidt, 2007
- Baetzgen, Andreas: Brand Design: Strategien für die digitale Welt, Verlag Schäffer-Poeschel, Verlag Schäffer-Poeschel, 2017
- Klaus Birkigt, Marinus Stadler: Corporate Identity. Verlag Moderne Industrie, 2002

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (6 SWS), Übung (2 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.6. Computergrafik

Modulkürzel MB2400034000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 4. Semester		Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Computergrafik					
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann			Lehrpersonal Prof. Thomas Hofmann		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse					
Fachkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden verstehen die prinzipielle Struktur, deren Teilbereiche und die dazugehörigen Funktionen der 3D-Computergrafik. Die Kontrolle der Parameter von Bildkomposition und Visualisierung wird durch das selbständige Planen und detaillierte Ausarbeiten virtueller Darstellungen erkundet und hinterfragt. Die Studierenden kennen und identifizieren Gestaltungsregeln, -prinzipien und -methoden und deren vielseitige Anwendbarkeit. Sie evaluieren und wenden das analytische Vorgehen im Entwurfsprozess an. Erlangen einer fortgeschrittenen gestalterischen Sensibilität. 					
Methodenkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Selbständiges Anwenden grundlegender und weiterführender Methoden und Techniken der computergrafikbasierten Einzelbilderzeugung (Still). Entwickeln einer praktischen, methodischen Vorgehensweise mithilfe von gestalterischen Prinzipien zur korrekten Umsetzung der formalen Problemstellung. Zweidimensionale Visualisierungstechniken werden in Form von Präsentationen und Dokumentationen der Projekte klassifiziert, ausgewählt und angewandt. 					
Selbstkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erkunden und hinterfragen eigenständig Themen aus ihrem Fachgebiet. Sie nutzen dabei verschiedene Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.), klassifizieren das gewonnene Wissen und bereiten es entsprechend auf. 					
Inhalt					
<ul style="list-style-type: none"> Historischer Hintergrund der Computergrafik. Für die Computergrafik relevanten Grundlagen der Geometrie (z.B.: Koordinatensysteme, zwei- und dreidimensionale Elemente, Projektionsmethoden). Vertiefung formalästhetisch orientierter Kriterien: Gestaltungsregeln, Grundlagen der Visualisierung und Bildkomposition. Allgemeine Vermittlung von Aufbau, Struktur und Funktionsweise der Computergrafik-Software. Technisches Basiswissen und Vorgehensweisen bei Modeling, Kamerakontrolle, Beleuchtung, Shading, Erstellen von Materialien und Texturen, Rendering. Selbständige Planung und Ausarbeitung einer CGFX basierten Bilderzeugung. 					
Literaturhinweise					
<ul style="list-style-type: none"> <i>Eigene Tutorials und Handouts.</i> W. Vaughan: <i>digital Modeling</i>. New Riders, 2012. R. Yot: <i>Light for Visual Artist</i>. Laurence King Publishing, 2011. J. Birn: <i>digital Lighting and Rendering</i>. New Riders, 2014. J. Cardoso: <i>Crafting 3D Photorealism</i>. 3dtotal publishing, 2013. 					
Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Labor (2 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Vorausgesetzte Module		Grundlagen Zeichnen und Farbe, Grundlagen 2D und 3D, Bild- und Filmgestaltung, Fotografie			
Aufbauende Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit

	60h	90h	0h	150h
--	-----	-----	----	------

1.7. Fotografie

Modulkürzel MB2400030000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 2. Semester		Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Fotografie					
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida			Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien verstehen • grundlegende fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien in speziellen Bereichen der Fotografie (z.B. Produkt- und People-Fotografie) anwenden • Bildideen bzw. fotografische Bildkonzepte für ausgewählte Bereiche der Fotografie entwickeln und diese bereits in der Planungsphase vor der Aufnahme in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren • Licht- und Beleuchtungsverhältnisse in der Praxis erkennen und bewerten • ausgewählte Licht- und Beleuchtungssituationen im Fotostudio mittels Blitz- und Dauerlicht herstellen und diese gezielt für die Lösung spezieller Aufgabenstellungen im Bereich der Produkt- bzw. People-Fotografie einsetzen • Fotografien nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medien- und zielgruppenspezifischen Anforderungen einordnen • Gestaltungsentscheidungen innerhalb des fotografischen Entwurfsprozesses erklären und begründen die jeweiligen Projektergebnisse und den fotografischen Entwurfsprozess dokumentieren und mündlich präsentieren 					
Inhalt Modulelement »Grundlagen«: Einführung in die Fotografie, technische und gestalterische Grundlagen; Themenschwerpunkt »Lichtgestaltung«: Lichtquellen und Lichtsituationen, Available Light, Kunstlicht, Mischlicht, ausgewählte Beleuchtungssituationen und -techniken im Fotostudio, professionelle Belichtungsmessung Modulelement »Bildkonzeption«: Themenschwerpunkt »Fotografische Methodik und kreativ-konzeptionelle Vorgehensweise«, Phasen der professionellen fotografischen Entwurfsarbeit (z.B. Briefing, Ideenfindung, Bildsprache und Bildstil, Konzept-Prävisualisierung mittels detaillierter Konzeptskizzen und Zeichnungen, fotografische Realisation), praxisnahe Übungen Modulelement »Anwendungskontexte professioneller Fotografie«: Diskussion unterschiedlicher Einsatzkontexte professioneller Fotografie. Besprechung und Analyse vielfältiger Anwendungsbeispiele aus dem Bereich der kommerziellen und der künstlerischen Fotografie; Exkurs Corporate Photography: Einheitliche Bildsprache in der Unternehmenskommunikation. Exkurs Werbefotografie: bildsprachliche Kommunikationsmethoden und deren Verwendung in der Praxis Modulelement »Inszenierung«: Analyse zahlreicher Praxisbeispiele aus dem Bereich People und Still Life Modulelement »Foto-Projekt«: Sensibilisierungsübungen, Aufgaben-Modul People-Fotografie; Aufgaben-Modul Produkt- Fotografie; individueller, fachlich begleiteter Entwurfsprozess; Präsentation der Arbeitsergebnisse					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Gaida, Manfred: Eigenes Script, eigenes Bildarchiv, eigene fotografische Arbeiten. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (3 SWS), Übung (1 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	praktische Arbeit
Aufbauende Module		Bildkonzeption, Aufbaukurs Fotografie, Motion Design			
Vorausgesetzte Module		Bild- und Filmgestaltung, Zeichnerische Darstellung			
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

1.8. Grundlagen 2D und 3D

Modulkürzel MB2400025000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 1. Semester	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Grundlagen 2D und 3D				
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann		Lehrpersonal Prof. Thomas Hofmann		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse				
Fachkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden bearbeiten vorgegebene Aufgabenstellungen im Bereich der 2D- und 3D-Gestaltung eigenständig und mit fachlich angemessenen Mitteln. Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden ein breites gestalterisches und intellektuelles Basisvokabular auf der Basis einer methodischen Syntax des Entwerfens, mit Hilfe von analytischen Bewertungskriterien und kritischen Reflektionen und sind in der Lage es sinnvoll anzuwenden. Sie entwickelten eine Sensibilisierung der visuellen Wahrnehmung und erlernen visuelle Wahrnehmungsregeln und Grundkomponenten der visuellen Kommunikation. Sie erwarben Fachwissen und können eigene Erfahrungen fachspezifisch formulieren und in themenzentrierten Diskussionen argumentieren. Zwei- und dreidimensionale Visualisierungstechniken werden in Form von Präsentationen und Dokumentationen der Projekte erprobt und angewandt. 				
Lern- und Methodenkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden verstehen grundlegende Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien der 2D- und 3D-Gestaltung und wenden sie aufgabenorientiert und zielgruppenorientiert an – insbesondere in Bezug auf die visuelle Ideenentwicklung und deren spezielle Visualisierungsmethoden im Rahmen von gestalterischen Entwurfsprozessen (Skizzenbuch etc.) 				
Selbstkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erkunden und hinterfragen eigenständig Themen aus ihrem Fachgebiet. Sie nutzen dabei verschiedene Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.), klassifizieren das gewonnene Wissen und bereiten es entsprechend auf. Im Rahmen der Projektbearbeitung und vor dem Hintergrund der Projektabgaben organisieren die Studierenden selbstverantwortlich ihren eigenen Arbeitsplan (kontinuierliche Projektbearbeitung, Milestones) 				
Sozialkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> im Rahmen der Projektbesprechungen diskutieren die Studierenden miteinander und tauschen sich fachlich aus. Die Studierenden lösen anspruchsvolle Aufgaben aus ihrem Fachgebiet durch arbeitsteilige, selbst organisierte Gruppenarbeit. 				
Inhalt				
<p>Modul-Baustein »Grundlagen der 2D-Gestaltung«:</p> <p>Die Wahrnehmung: der Wahrnehmungsprozess, Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung; Syntaktische Grundkomponenten: Grunddimensionen: Punkt, Linie, Fläche, Körper, Erweiterte Dimensionen: Form, Helligkeit, Textur/Struktur, Bewegung, Zeichenanalyse und -entwicklung auf Grund der syntaktischen Dimension; Fachsprache und Ausdrucksweisen innerhalb der visuellen Gestaltung; Entwurfsstrategien: Analytische Beurteilungs- und Gestaltungskriterien, Zeichensysteme, Synthetischer Gestaltungsprozess in Hinblick auf ein definiertes Kommunikationsziel, Visualisierungsstandards für Präsentationsfolien, Konzeption und Gestaltung einer mehrseitigen Dokumentation nach Vorgabe.</p>				
<p>Modul-Baustein »Grundlagen der 3D-Gestaltung«:</p> <p>Einführung in die dreidimensionalen gestalterischen Grundlagen über Linie, Fläche, Körper und Raum, Material und Oberfläche, Form und Funktion, Material und Konstruktion.</p> <ul style="list-style-type: none"> Entdecken und Begreifen der Ästhetik dreidimensionaler Strukturen und deren geometrischen Zusammenhänge. Entwickeln und Erproben gestalterischer Prinzipien mithilfe anwendungsorientierter Aufgaben. Eine Beschränkung der Freiheitsgrade in den Aufgaben sorgt für eine Fokussierung auf bestimmte, ausgewählte Aspekte der Gestaltung. Intensive, methodische Auseinandersetzung mit gestalterischen Grundproblemen. Keine Fixierung auf eine einzige Gestaltungslinie, sondern die Entwicklung gestalterischer Sensibilität und Kompetenz. Verknüpfen der praktischen Ausarbeitung mit der Einführung in den designtheoretischen Ansatz der Produktsprache. Dieser dient als Grundlage für die Kommunikationsfähigkeit und Diskursqualität bezüglich Präsentation und Dokumentation der erarbeiteten Projekte. 				
Literaturhinweise				
<ul style="list-style-type: none"> D. Steffen: Design als Produktsprache. form, 2000. 				

- N. Cross: Designerly Ways of Knowing. Springer, 2010.
- S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters: Visuelle Mediengestaltung. Sixth, Berlin: Cornelsen, 2014.
- Jürg Nänni: Visuelle Wahrnehmung: Eine interaktive Entdeckungsreise durch unser Sehsystem. Niggli Verlag, 2008.
- D.D. Hoffman: Visuelle Intelligenz. Third, Klett-Cotta, 2001.
- M. Hess: formvollendet. niggli, 2005.
- R. Knauer: Transformation. Birkhäuser, 2008.
- Wassily Kandinsky: Punkt und Linie zu Fläche, Nachdruck. Benteli, 1986.
- Paul Klee, Jürg Spiller: Form- und Gestaltungslehre, Das bildnerische Denken. Schwabe Basel, 2013.
- Dario Zuffo: Die Grundlagen der visuellen Gestaltung. Niggli Verlag, 1998.
- Moritz Zwimpfer: 2D visuelle Wahrnehmung im zweidimensionalen Bereich. Niggli Verlag, 1994.
- Ellen Lupton: Graphic Design: The New Basics. Abrams Books, 2015.

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module	Bildkonzeption, Videokonzeption und -produktion, Computergrafik			
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.9. Grundlagen Zeichnen und Farbe

Modulkürzel MB2400026000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 1. Semester	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Grundlagen Zeichnen und Farbe				
Modulverantwortung Prof. Tobias Becker		Lehrpersonal Prof. Tobias Becker		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse				
Fachkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden beherrschen grundlegende Methoden des Freihandzeichnens zur Darstellung figürlicher, konstruktiver und räumlicher Gegenstände. Sie verfügen über ein grundlegendes Verständnis für Farbe als Wahrnehmungsphänomen in Abhängigkeit von Licht, Material, Kontext und kulturellen Faktoren. Sie kennen die Prinzipien der additiven und subtraktiven Farbmischung und können individuelle Farbnuancen harmonisch oder kontrastierend kombinieren. Sie verfügen über Grundlagenwissen zu Farbräumen (z. B. CMYK, RGB) sowie zur Farbwirkung in digitalen und analogen Medien. Sie wenden zeichnerische und farbgestalterische Mittel gezielt an, um Form, Proportion, Komposition und Raumwirkung visuell umzusetzen. 				
Lern- und Methodenkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden setzen unterschiedliche zeichnerische Materialien, Werkzeuge und Techniken experimentell und zielgerichtet ein. Sie dokumentieren zeichnerische und gestalterische Prozesse systematisch – z. B. durch Skizzenbücher, Arbeitsblätter oder gestalterische Versuchsreihen – und reflektieren ihre Ergebnisse im Verlauf. Sie wenden Methoden der Farbanalyse, Farbmischung und Farbanwendung in verschiedenen medialen Kontexten an. Sie entwickeln erste eigene gestalterische Strategien im Spannungsfeld von Wahrnehmung, Intuition und methodischem Vorgehen. 				
Selbstkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden arbeiten eigenverantwortlich und ausdauernd an zeichnerischen und farbgestalterischen Aufgaben. Sie planen und strukturieren ihre gestalterischen Arbeitsschritte eigenverantwortlich – z. B. durch Meilensteine, Zwischenziele und kontinuierliche Dokumentation. Sie schärfen ihre Wahrnehmung und entwickeln ein persönliches Gespür für Komposition, Form, Linie und Farbe. Sie entwickeln ein erstes gestalterisches Ausdrucksvermögen und nutzen zeichnerische und farbliche Mittel zur visuellen Kommunikation eigener Ideen. Sie reflektieren ihr gestalterisches Vorgehen kritisch und nutzen Erkenntnisse zur Weiterentwicklung ihrer Arbeit. 				
Sozialkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden präsentieren eigene gestalterische Arbeiten im Plenum und begründen ihre Entscheidungen nachvollziehbar. Sie beteiligen sich aktiv an fachlichen Diskussionen im Plenum und bringen konstruktive Beiträge in gemeinsame Besprechungen ein. Sie setzen sich konstruktiv mit den Arbeiten anderer auseinander, geben differenziertes Feedback und integrieren Rückmeldungen in ihre gestalterische Weiterentwicklung. Sie arbeiten kooperativ in Gruppenprojekten und integrieren unterschiedliche Perspektiven in die gestalterische Entwicklung. 				
Inhalt				
Modul-Baustein »Zeichnerische Darstellung«				
Zeichnen ist eine grundlegende gestalterische Methode zur visuellen Erfassung von Form und Raum sowie zur Reflexion über Wahrnehmung und Wirklichkeit. Die zeichnerische Darstellung schult das Beobachten, das Erfassen von Proportionen und Strukturen sowie den gezielten Einsatz von Linie und Fläche. Ziel des Moduls ist es, zeichnerische Grundlagen wie Naturstudium, Perspektive, isometrische Darstellung, figürliches Zeichnen und Architekturzeichnung in einer praxisnahen				

Auswahl von Techniken, Themenstellungen und Motiven zu vermitteln.

- Grundlagen der zeichnerischen Darstellung: Form, Proportion, Komposition, Perspektive, Licht und Raumwirkung
- Praktische Einführung in Materialien und Techniken der Zeichnung (z. B. Bleistift, Marker, Fineliner)
- Entwicklung eines zeichnerischen Ausdrucks durch Linie, Fläche, Struktur und Schraffur
- Erarbeitung von Darstellungsmethoden zur Visualisierung von Gegenständen, Räumen und konstruierter Realität
- Skizzieren und Scribbeln als Mittel der visuellen Notiz und Ideenentwicklung
- Grundlagen der Figuration: Darstellung von Mensch und Bewegung zur Schulung von Proportion, Haltung und Körpersprache
- Analyse zeichnerischer Mittel zur gezielten Vermittlung von Stofflichkeit, Tiefe und Volumen
- Theoretische Grundlagen zu Bildaufbau, Kompositionslehre, Fachbegriffen und Materialkunde
- Auseinandersetzung mit ausgewählten gestalterischen und illustrativen Positionen zur Schulung von Wahrnehmung und Umsetzung
- Dokumentation und Reflexion zeichnerischer Arbeitsprozesse (z. B. durch Skizzenbuchführung oder Zwischenpräsentationen)

Modul-Baustein »Farbdesign«

Farbe ist ein zentrales Element visueller Kommunikation – sie beeinflusst die Wahrnehmung in Bereichen wie Typografie, Illustration, Grafikdesign, Fotografie, Film, Werbung, Markenidentität sowie Produkt- und Verpackungsgestaltung. Im Modul Farbdesign steht die bewusste Auseinandersetzung mit dem Phänomen Farbe im Mittelpunkt. Die Studierenden werden für subjektive Farbempfindungen sowie für die Wechselwirkungen von Farbe mit Kontext, Raum, Licht und Material sensibilisiert. Ziel ist es, ein gestalterisch fundiertes Verständnis für Farbe zu entwickeln und ihre Anwendung in digitalen und analogen Medien sicher und reflektiert einsetzen zu können.

- Einführung in Grundlagen der Farbtheorie (z. B. nach Küppers) sowie in historische und zeitgenössische Farbsysteme
- Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit der Wirkung von Farben, Farbkontrasten, Farbharmonien und Farbkombinationen
- Additive und subtraktive Farbmischung sowie Einführung in Farbmischgesetze und Farbdarstellung
- Grundlagen zu Farbräumen (RGB und CMYK) und zur Farbwiedergabe in verschiedenen Medien und Produktionsprozessen
- Analyse von Farbe als gestalterischem Mittel in Layouts, grafischen Elementen und typografischen Anwendungen
- Reflexion über Farbe im kulturellen und sozialen Kontext, Farbsemantik und Bedeutung von Farbe in Wahrnehmung und Kommunikation
- Untersuchung der Farbrelativität und kontextabhängigen Farbwirkung im Sinne von Josef Albers – Wahrnehmungsexperimente zur Interaktion von Farbe, Umgebung und Beobachterperspektive
- Aufeinander aufbauende praktische Übungsreihen (analog und digital) zur Wahrnehmung, Analyse und Erprobung farblicher Ausdrucksmöglichkeiten
- Besprechung und Diskussion eigener Farbstudien, Skizzen und Entwürfe im Hinblick auf Wahrnehmung, Gestaltung und gestalterische Wirkung

Literaturhinweise

- Krisztian, Gregor; Schlempp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren. Mainz: Schmidt, 1998.
- Edwards, Betty: Garantiert Zeichnen Lernen. Rowohlt Verlag, 2011.
- Ute Ludwigsen-Kaiser: Zeichnen lernen kann jeder. Englisch Verlag, 2006.
- Eberhard Holder: Designzeichnen. Knauer Verlag, 2003
- Hans Gekeler: Handbuch der Farbe: Systematik, Ästhetik, Praxis. DuMont Buchverlag GmbH & Co. KG, 2007.

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module	Bildkonzeption, Videokonzeption und -produktion, Computergrafik			
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.10. Interaction Design 1

Modulkürzel MB2103837000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 3. Semester	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Interaction Design 1				
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet		Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
<p>Lernergebnisse</p> <p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden verstehen die Prinzipien des User Centered Designs und können diese bei der Gestaltung digitaler Medien anwenden. Sie beherrschen die Grundlagen der Interaktionsgestaltung und können intuitive und benutzerfreundliche Benutzerschnittstellen entwickeln. Die Studierenden kennen den Designprozess und können iterative Gestaltungsmethoden für die Entwicklung von interaktiven Produkten einsetzen. Sie haben Kenntnisse über die Gestaltung von positiven Benutzererlebnissen und können diese in ihren Interaktionskonzepten berücksichtigen. <p>Lern- und Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können Benutzerforschungsmethoden einsetzen, um die Bedürfnisse und Verhaltensweisen der Benutzer zu verstehen. Sie beherrschen Gestaltungstechniken für die Entwicklung von interaktiven Prototypen und können diese zur Evaluierung und Weiterentwicklung von Interaktionskonzepten nutzen. Die Studierenden können den Designprozess anwenden, um benutzerzentrierte Lösungen zu entwickeln und zu optimieren. Sie haben Kenntnisse über Methoden zur Gestaltung von positiven Benutzererlebnissen und können diese in ihren Interaktionsdesigns anwenden. <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können eigenständig an Interaktionsdesignprojekten arbeiten und ihre gestalterischen Entscheidungen kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage, komplexe Problemstellungen zu analysieren und adäquate Lösungen zu entwickeln. Die Studierenden haben ein Bewusstsein für die Bedeutung einer benutzerzentrierten Gestaltung und können diese in ihre Arbeiten einbeziehen. Sie können ihre gestalterischen Entscheidungen vor einem Publikum präsentieren und begründen. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können effektiv in multidisziplinären Teams zusammenarbeiten und ihre Ideen und Meinungen kommunizieren. Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen. Die Studierenden haben ein Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven der Benutzer und können diese in ihre Gestaltungen einbeziehen. 				
<p>Inhalt</p> <p>Das Modul »Interaction Design I« im dritten Semester des Bachelor-Studiengangs »Digital Media« vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich des interaktiven Designs. Durch die Integration von User Centered Design, Interaktionsgestaltung und dem Einsatz eines Designprozesses lernen die Studierenden, ansprechende und benutzerfreundliche interaktive Produkte zu gestalten. Das Modul legt den Grundstein für weiterführende Module im Bereich des Interaktionsdesigns und bereitet die Studierenden darauf vor, professionelle interaktive Medienlösungen zu entwickeln, die den Bedürfnissen und Erwartungen der Benutzer gerecht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> User Centered Design: Analyse und Berücksichtigung der Bedürfnisse, Verhaltensweisen und Erwartungen der Benutzer bei der Gestaltung von interaktiven Medien Interaktionsgestaltung: Entwicklung und Umsetzung intuitiver und effektiver Benutzerschnittstellen Designprozess: Anwendung eines iterativen Designprozesses zur Konzeption und Gestaltung von interaktiven Produkten Gestaltung von Benutzererlebnissen: Schaffung von positiven und ansprechenden Benutzererlebnissen durch die Gestaltung von Interaktionen und Interfaces 				

Literaturhinweise

- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley.
- Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Morgan Kaufmann.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Wiley.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley.
- Saffer, D. (2010). Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. New Riders.
- Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology. MIT Press.
- Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media.

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module	Interaction Design 2			
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.11. Interaction Design 2

Modulkürzel MB2103840000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 4. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Interaction Design 2				
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet		Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
<p>Lernergebnisse</p> <p>Fachkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verstehen die Prinzipien des Interaktionsdesigns im Kontext von Raum und physischen Umgebungen. • Sie können interaktive Erlebnisse konzipieren und gestalten, die eine sinnvolle Interaktion zwischen Mensch und Technologie ermöglichen. • Die Studierenden beherrschen die Techniken des Prototypings und können diese für die Entwicklung und Evaluation von Interaktionskonzepten einsetzen. • Sie haben Kenntnisse im Bereich des Physical Computing und können Hardwarekomponenten in ihre Gestaltungen integrieren. • Die Studierenden können generative Gestaltungstechniken anwenden, um kreative und dynamische Designs zu entwickeln. • Sie haben ein Verständnis für die Besonderheiten des Ausstellungsdesigns und können interaktive Ausstellungen konzipieren und umsetzen. <p>Lern- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können komplexe Anforderungen analysieren und geeignete Interaktionskonzepte für den Raum entwickeln. • Sie beherrschen verschiedene Techniken des Prototypings und können diese für die iterative Gestaltung von Interaktionen einsetzen. • Die Studierenden können Hardwarekomponenten auswählen und in ihre Gestaltungen integrieren, um physische Interaktionen zu ermöglichen. • Sie können generative Gestaltungsprinzipien verstehen und anwenden, um vielfältige und dynamische Gestaltungslösungen zu erzeugen. • Die Studierenden sind in der Lage, Ausstellungen zu konzipieren und zu gestalten, die interaktive Erlebnisse bieten. <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können eigenständig an interaktiven Designprojekten im Raum arbeiten. • Sie können ihre Gestaltungsentscheidungen kritisch reflektieren und verbessern. • Die Studierenden haben ein Bewusstsein für die Auswirkungen von Interaktionsdesign auf den Benutzer und die Umgebung. • Sie können ihre gestalterischen Entscheidungen vor einem Publikum präsentieren und begründen. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können in multidisziplinären Teams zusammenarbeiten und effektiv kommunizieren. • Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen. • Die Studierenden können ihre gestalterischen Entscheidungen im Kontext des Ausstellungsdesigns mit anderen Stakeholdern diskutieren und abstimmen. • Sie haben ein Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven der Benutzer und können diese in ihre Gestaltungen einbeziehen 				
<p>Inhalt</p> <p>Das Modul »Interaction Design II« im vierten Semester des Bachelor-Studiengangs »Digital Media Design« ermöglicht den Studierenden die Vertiefung ihrer Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich des Interaktionsdesigns mit besonderem Fokus auf den Raum. Es stellt sicher, dass die Studierenden in der Lage sind, kreative, nutzerzentrierte und innovative interaktive Erlebnisse in physischen Umgebungen zu gestalten und umzusetzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktion im Raum: Gestaltung von interaktiven Erlebnissen in physischen Umgebungen • Prototyping: Entwicklung von Prototypen zur explorativen Gestaltung von Interaktionskonzepten • Physical Computing: Integration von Hardwarekomponenten in interaktive Designs • Generative Gestaltung: Einsatz von algorithmischen Prozessen zur kreativen Gestaltung • Ausstellungsdesign: Konzeption und Gestaltung von interaktiven Ausstellungen 				
<p>Literaturhinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moggridge, B. (2007). Designing Interactions. MIT Press. 				

- Gross, B. et al. (2018). Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js. Princeton Architectural Press.
- O'Sullivan, D., & Igoe, T. (2004). Physical Computing
- Heinemann, L., & Thissen, F. (2018). Prototyping Interfaces: Interaktives Design zum Anfassen. dpunkt.verlag.
- Reas, C., & Fry, B. (2014). Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. The MIT Press.
- Bleecker, J. (2006). Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction. Near Future Laboratory.
- Dalsgaard, P., & Hansen, N. B. (2016). The Routledge Companion to Digital Ethnography. Routledge.
- Hughes, P. (2015). Exhibition Design: An Introduction Laurence King Publishing.

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module	Interaction Design 1			
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	60h	90h	0h	150h

1.12. Interface Design

Modulkürzel MB2400028000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 2. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Interface Design				
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet		Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
<p>Lernergebnisse</p> <p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden beherrschen die Grundlagen des Interface Designs und können benutzerfreundliche und ästhetisch ansprechende Benutzerschnittstellen gestalten. Sie haben Kenntnisse im Bereich des Visual Designs und können visuelle Gestaltungselemente wie Farben, Typografie und Layouts gezielt einsetzen. Die Studierenden können Webseiten und webbasierte Anwendungen entwerfen und umsetzen, unter Berücksichtigung von Usability und Benutzererwartungen. <p>Lern- und Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden beherrschen Tools und Software zur Gestaltung von Benutzerschnittstellen und können diese effektiv einsetzen. Sie haben Kenntnisse über visuelle Gestaltungstechniken und können diese zur Erstellung ästhetischer und wirkungsvoller Gestaltungselemente nutzen. Die Studierenden können Webdesign-Methoden anwenden, um benutzerfreundliche und ansprechende Webseiten zu entwickeln. <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können eigenständig an Interface Design-Projekten arbeiten und ihre gestalterischen Entscheidungen reflektieren. Sie sind in der Lage, komplexe Gestaltungsaufgaben zu analysieren und kreative Lösungen zu entwickeln. Die Studierenden haben ein Bewusstsein für die Bedeutung von ästhetischem Design und können dies in ihre Arbeiten einbeziehen. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erproben die Zusammenarbeit im Team und lernen ihre Ideen und Meinungen zu kommunizieren. Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen. Die Studierenden haben ein Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven der Benutzer und können diese in ihre Gestaltungen einbeziehen. 				
<p>Inhalt</p> <p>Das Modul »Interface Design« im zweiten Semester des Bachelor-Studiengangs »Digital Media« vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der Gestaltung von Benutzerschnittstellen für digitale Medien. Durch die Integration von Interface Design, Visual Design und Web Design lernen die Studierenden, benutzerfreundliche und ästhetisch ansprechende Benutzeroberflächen zu konzipieren und umzusetzen. Das Modul stellt die Grundlage für weitere fortgeschrittene Module im Bereich des Interface und Interaction Designs dar und bereitet die Studierenden darauf vor, professionelle interaktive Medienlösungen zu entwickeln, die den Bedürfnissen der Benutzer gerecht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Interface Design: Gestaltung von benutzerfreundlichen und ästhetisch ansprechenden grafischen Benutzerschnittstellen für digitale Medien Visual Design: Entwicklung von visuellen Gestaltungselementen wie Farben, Typografie und Layouts Web Design: Konzeption und Umsetzung von benutzerfreundlichen und ansprechend gestalteten Webseiten und webbasierten Anwendungen 				
<p>Literaturhinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media. Shillington, N. (2019). The Graphic Design School: A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image, and Digital Media. Thames & Hudson. Heller, S., & Talarico, L. (2012). Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design. Wiley. Krug, S. (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders. 				

<ul style="list-style-type: none"> Tufte, E. R. (2006). The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Press. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.13. Lern- und Spielsysteme

Modulkürzel MB2400035000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 6. Semester		Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Lern- und Spielsysteme					
Modulverantwortung			Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls beherrschen die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • didaktische Grundlagen für interaktive Lernprozesse und den Einsatz von Spielen in der Lehre in Form von Serious Games • und erwarben Kompetenzen für mediendidaktische Konzeptionen und interaktive Anwendungen, die zudem gestalterische und programmiertechnische Komponenten integrieren. • Sie lernten einen vertieften projekt-, teamorientierten Produktionsablauf mit integrierter Dokumentation kennen und können diesen auf Prozessdarstellung und Evaluierung des Projekts anwenden. • Sie beherrschen Contenterstellung unter redaktionellen, technischen, gestalterischen und sozialen Gesichtspunkten. Die erlangte Kompetenz wird durch die Konzeption, Gestaltung und Realisierung einer in sich abgeschlossenen Lernspielapplikation nach vorgegebenem Thema nachgewiesen.					
Inhalt Mediendidaktik: Didaktische Modelle; Lernprozess; Lerninhalte u. -ziele; Lern-u. Interaktionstypen; Lehrmethode; Lernphasen; Lernmotivierung; Lernorganisation; Aufgabentypen; Modularisierung der Lerninhalte: Clustern; Sprachduktus; Spieleentwicklung: Designdokument, Arten von Computerspielen, Spieleentwicklungsumgebungen Konzeption und Projektmanagement: Zieldefinition; Recherche; Projektorganisation; Produktionsablauf: Exposé, Grobkonzept, Feinkonzept; Drehbuch; Phasenmanagement: Milestones, Qualitätskriterien Interaktions- und Navigationskonzepte: visuelle Informationsarchitektur; Instruktions- und Navigierungsform; kognitive Qualität, Design: Stil-, Farb-, Bild-, Typografie-, Audio-, Videokonzept, Dokumentation und Präsentation und Evaluation: projektbegleitende Qualitätssicherung					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • <i>Eigene Skripte.</i> • Steffen-Peter Ballstaedt: Visualisieren. UTB, 2011. • Yiyu Cai, Sui Lin Goei: Simulations, Serious Games and Their Applications, Springer-Verlag, 2014 • Susanne Strahringer, Christian Leyh: Gamification und Serious Games : Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen, Springer-Verlag, 2017 • Helmut M. Niegemann: Kompendium E-Learning. Verlag Springer, 2012. • F. Kron, A. Sofos: Grundwissen Didaktik. UTB, 2014. • G. Nieding, P. Ohler: Lernen mit Medien. UTB, 2015. • Michael Kerres: Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. De Gruyter Oldenbourg, 2013. • Günter Daniel Rey: E-Learning. Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Verlag Huber, 2009. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

1.14. Mediengestaltung

Modulkürzel MB2400029000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 2. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Mediengestaltung				
Modulverantwortung Prof. Tobias Becker		Lehrpersonal Prof. Tobias Becker		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse Mediengestaltung				
<p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse der medienübergreifenden visuellen Kommunikation und können diese auf analoge und digitale Gestaltungskontexte anwenden. • Sie entwickeln und nutzen Satzspiegel, Gestaltungsraster und Layoutsysteme zur Gestaltung unterschiedlicher Medienformate. • Sie beherrschen zentrale Gestaltungsprinzipien wie Kontrast, Ausgewogenheit, Rhythmus und Hierarchie und setzen diese gezielt in Print- und Digitalmedien ein. • Sie verfügen über ein typografisches Grundrepertoire, einschließlich Schriftklassifikation, Mikro- und Makrotypografie, Lesetypografie sowie detailtypografischer Regeln. • Sie wenden typografische Prinzipien sicher an – vom Buchstaben über Satz und Textblock bis hin zur Gestaltung von Mengentexten und Bildanordnungen. • Sie analysieren und gestalten Layouts unter Berücksichtigung von Zielgruppen, Kommunikationszielen und typografischer Semantik. • Sie setzen grundlegende Werkzeuge und Software (z. B. Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop) sicher für gestalterische Aufgaben ein. <p>Lern- und Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden analysieren Kommunikationsstrategien und leiten daraus passende Gestaltungskonzepte ab. • Sie entwickeln Entwürfe methodisch fundiert – etwa durch Scribbles, Moodboards oder Layoutvarianten. • Sie setzen typografische Systeme und Gestaltungsraster gezielt zur Strukturierung von Inhalten ein. • Sie reflektieren und begründen gestalterische Entscheidungen anhand inhaltlicher, formaler und kontextueller Kriterien. • Sie präsentieren ihre Konzepte nachvollziehbar, adressatengerecht und medienübergreifend. <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden arbeiten selbstständig, zielgerichtet und strukturiert an gestalterischen Aufgaben. • Sie planen und organisieren ihre Arbeitsprozesse eigenverantwortlich im Rahmen von Projektanforderungen. • Sie setzen Kreativitätstechniken reflektiert ein und entwickeln ein erstes gestalterisches Profil zwischen Regelbewusstsein und gestalterischer Intuition. • Sie beobachten gestalterische Entwicklungen und setzen sich mit aktuellen Trends kritisch auseinander. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden arbeiten konstruktiv und kooperativ in Team- und Gruppenprojekten. • Sie kommunizieren ihre gestalterischen Entscheidungen überzeugend und sind in der Lage, diese im Plenum zu präsentieren und zu vertreten. • Sie nehmen konstruktives Feedback an, geben es adressatengerecht weiter und integrieren es in die Weiterentwicklung ihrer Arbeit. • Sie zeigen Offenheit gegenüber unterschiedlichen gestalterischen Lösungsansätzen und Perspektiven. • Sie berücksichtigen bei ihrer Gestaltung die Bedürfnisse und Sichtweisen unterschiedlicher Zielgruppen. 				
<p>Modul-Baustein »Grundlagen der Mediengestaltung«:</p> <p>Der Modul-Baustein vermittelt theoretische, ästhetische und gestalterische Grundlagen der Mediengestaltung. Neben soliden handwerklichen Fähigkeiten und programmtechnischem Wissen soll die Sensibilisierung der Wahrnehmung geschult werden. Die Studierenden erarbeiten analoge und digitale Medien in unterschiedlichen Formaten und reflektieren diese.</p>				
Lehrinhalte				

- Grundlagen der medienübergreifenden visuellen Kommunikation und Einführung in kreative Entwurfsmethoden
- Einführung in die Konstruktion von Satzspiegeln und Gestaltungsrastern sowie deren Anwendung im Layoutprozess.
- Ordnungsprinzipien der Gestaltung: Symmetrie, Rhythmus, Reihung, Muster, Struktur.
- Einführung in den Umgang mit Vektorgrafiken und pixelbasierten Bilddaten; Grundlagen zu Auflösung, Farbmodus und Farbtiefe digitaler Daten.
- Grundlagen des redaktionellen Gestaltens (Editorial Design).
- Einführung in digitale Werkzeuge und gängige Layout- und Grafikprogramme
- Entwicklung ästhetischer und gestalterischer Grundkompetenzen im Umgang mit Fläche, Farbe, Form, Struktur und Material in zweidimensionalen Gestaltungsprozessen.
- Gestaltung und konzeptionelle Entwicklung von Print- und Digitalmedien mit selbst erarbeiteten Inhalten.

Modul-Baustein » Typografie«:

Durch typografische Gestaltung wird Sprache in jeder Art von medialer Anwendung sichtbar gemacht und sie beeinflusst nahezu alle Bereiche der visuellen Kommunikation. Im Modul-Baustein Typografie sollen die Studierenden sensibilisiert werden, Typografie als essenzielles Werkzeug zu betrachten, das, je nach Anforderung, Mitteilungen harmonisch und lesbar gestaltet oder diese störend, gar reizend übermittelt. Im Fokus stehen neben soliden handwerklichen Kenntnissen auch typografische Techniken sowie der Einsatz in digitalen Medien.

Lehrinhalte

- Einführung in die Geschichte des lateinischen Alphabets sowie in die Entwicklung und Klassifikation von Schrift
- Grundlagen der Mikrotypografie: Schriftarten, Schriftschnitte, Schriftgrade, Laufweiten, Umbruch und Lesbarkeit
- Grundlagen der Makrotypografie: Format, Satzspiegel, Satzarten (Flattersatz, Blocksatz), Proportionen, Gliederung, Rastersysteme
- Vermittlung typografischer Fachbegriffe, Maßsysteme und satztechnischer Prinzipien
- Anwendung typografischer Gestaltungsregeln und Konventionen („typografischer Knigge“)
- Schulung der Sensibilität für Schriftwirkung, Schriftwahl und typografische Entscheidungen im Gestaltungsprozess
- Beobachtung, Analyse und Interpretation typografischer Erscheinungsformen im Alltag als Grundlage gestalterischer Reflexion
- Förderung eines gestalterischen Verständnisses für Form, Fläche und typografische Struktur im analogen wie digitalen Raum
- Auseinandersetzung mit Merkmalen historischer Schriftgruppen und deren formaler Vielfalt
- Erprobung typografischer Gestaltung in experimentellen, konzeptuellen und handwerklich-praktischen Übungen
- Konzeption, Gestaltung und Umsetzung einer typografischen Dokumentation als Grundlage für zukünftige Designprojekte

Literaturhinweise

Modul-Baustein »Grundlagen der Mediengestaltung«:

- Müller-Brockmann, J. (2015). Rastersysteme: Für die visuelle Gestaltung von Rasterfamilien für industrielle und grafische Zwecke. Niggli Verlag.
- Bringhurst, R. (2005). The elements of typographic style. Hartley & Marks Publishers.
- Frutiger, A. (1998). Typografie: Wenn der Buchstabe Form wird. Niggli Verlag.
- Weidenmann, B. (2018). Editorial Design: Digital and Print. AV Edition.
- Heller, S., & Landers, G. (2013). Interactive Design: An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design. Rockport Publishers.

Modul-Baustein »Typografie«:

- Eigene Tutorials, Handouts, eigenes Webtutorial, eigene Publikation.
- F. Forssman, R. de Jong: Detailtypografie: Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz. Verlag Hermann Schmidt, 2004.
- H. P. Willberg, F. Forssman: Lesetypografie. Verlag Hermann Schmidt, 2010.
- T. Hartwich, J. Kemmer: Overlap: Digitale Typografie. Niggli Verlag, 2015.
- D. Sauthoff, G. Wendt, H. P. Willberg: Schriften erkennen: Eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Verlag Hermann Schmidt, 2011.
- Ellen Lupton (Hrsg.): Type on Screen: New Typographic Systems. Design Briefs. Abrams Books, 2014.
- S. P. Radtke, P. Pisani, W. Wolters: Visuelle Mediengestaltung. Sixth, Berlin: Cornelsen, 2014.
- Hans Peter Willberg: Wegweiser Schrift. Erste Hilfe im Umgang mit Schrift. Verlag Hermann Schmidt, 2017.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)		
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit
Aufbauende Module			
Vorausgesetzte Module			
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit
			Gesamtzeit

	120h	180h	0h	300h
--	------	------	----	------

1.15. Praktikum

Modulkürzel MB2104712000	ECTS 30	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 5. Semester	Turnus Nur Wintersemester	
Modultitel Praktikum					
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann		Lehrpersonal DM-Professor/innen			
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Im Studium erworbene Kenntnisse und Kompetenzen werden auf professionelle Fragestellungen angewendet. Der Einblick in berufstypische Abläufe und die Teamarbeit in einer Organisationsstruktur (Team, Abteilung) stellen einen zentralen Aspekt der Ausbildung dar und werden direkt im Unternehmen vor Ort erlernt.					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Praktikums können die Studierenden: Fachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> • Die theoretischen und praktischen Kenntnisse aus dem bisherigen Studium in der Praxis anwenden und bewerten. Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> • Projektarbeit planen und im Team durchführen. • Professionelle Abläufe verstehen, bewerten und diskutieren • • Schlüsselqualifikationen zu effektiver und teamorientierter Arbeit im betrieblichen Umfeld gebrauchen Sozial- und Selbstkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> • Fachwissen und Erfahrung auf effiziente Weise formulieren und argumentieren • Ergebnisse präsentieren und diskutieren • Eigene Arbeiten und Ergebnisse beurteilen und zusammenfassen, und einem Auditorium erklären und interpretieren 					
Inhalt 1. Projektarbeit (Pilotprojekt) zu einem aktuellen Thema <ul style="list-style-type: none"> • Projektbriefing und Einarbeiten in ein neues Thema • Projektplanung und -organisation • Projektdurchführung entsprechend der Planung 2. Betriebspraktikum 3. Nacharbeit <ul style="list-style-type: none"> • Fach- und Erfahrungsbericht als Referat - Diskussion über das Referat (Inhalt, Vortragsstil) - Besprechung des Praxisberichts • Erfahrungsaustausch mit DM-Studierenden nachfolgender Semester 					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • <i>Literatur zum jeweiligen Projektthema.</i> • Friedlein, Ashley: <i>Web-Projektmanagement</i>. dpunkt-Verlag, 2002. • Hering, L. ; Hering, H.: <i>Technische Berichte</i>. 6. Aufl., Wiesbaden: Vieweg+Teubner, 2009. • Hahner, M.; Scheide, W.; Wilke-Thissen, E.: <i>Wissenschaftliche[s] Arbeiten mit Word 2010</i>. Microsoft Press, 2011. • Stoyan, R.: <i>Management von Webprojekten</i>. Springer, 2007. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Seminar (2 SWS), Projektarbeit, Seminar			
Prüfungsform		Vorleistung	Referat (20 min), Bericht, Referat (20 min)		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		45h	55h	800h	900h

1.16. Programmieren 1

Modulkürzel MB2400024000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 1. Semester	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Programmieren 1				
Modulverantwortung		Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Befähigung zur Programmierung von Desktop-Anwendungen in Processing und Java				
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden einfache, praxisbezogene algorithmische Probleme mit Hilfe von Verzweigungen und Schleifenstrukturen lösen. Daneben sind sie in der Lage, Aufgabenstellungen in Objekte und deren Beziehungen untereinander zu überführen und einfache Konsolenanwendungen zu erstellen.				
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • Historie, Informationen und Daten, Codes, Zahlendarstellungen, Rechnen mit Dualzahlen, Negative Zahlen, • Codesicherung, analoge und digitale Daten, Aussagenlogik, Von-Neumann-Rechner • Primitive Datentypen, abstrakte Datentypen am Beispiel von Bäumen • Variablen, Konstanten, Operatoren, Ausdrücke • Verbundanweisungen, Information Hiding • Fallunterscheidungen, Schleifen: Zählschleifen, überwachungs- und ergebnisgesteuerte Schleifen • Top-Down-Entwurf • Eindimensionale Felder, Sortieralgorithmen, Debugging • Grundlagen der objektorientierten Programmierung: Klassen, Methoden, Konstruktoren, Referenzen, Überladen, Zugriffskontrolle 				
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • B. Eckel: Thinking in Java. Prentice Hall, 2006. • H.-P. Gumm, M. Sommer: Einführung in die Informatik. Oldenbourg, 2013. • B. Kjell: Introduction to Computer Science using Java, 2017. • G. Krüger: Handbuch der Java Programmierung. Addison-Wesley, 2014. • L. Lemay, R. Cadenhead: Java in 21 Tagen. Markt+Technik Verlag, 2006. • https://processing.org/ Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)		
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	60h	90h	0h	150h

1.17. Programmieren 2

Modulkürzel MB2400027000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 2. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Programmieren 2				
Modulverantwortung		Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Fortgeschrittene Programmierkonzepte sowie Grundlagen der Medientechnik und -programmierung				
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden komplexere Beziehungen zwischen Objekten modellieren sowie ereignisgesteuerte Programme mit Medienbezug und grafischer Bedienoberfläche in Processing und Java implementieren. Daneben sind sie mit einigen Grundlagen der Medientechnik und -programmierung vertraut.				
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • Zeichenketten verarbeiten • Zwei- und mehrdimensionale Felder • Klassenkomposition, Vererbung, Attribute, Polymorphie, abstrakte, innere und anonyme Klassen, Interfaces, generische Programmierung • Grafische Bediensysteme (Komponenten, Container, Layout Manager, Menüs, Icons) • Ereignismodell von Java (Elementare und semantische Ereignisse, Ereignisbehandlung) • Generieren und Verarbeiten von Audio- und Videosignalen 				
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • M. Dickreiter et al.: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1&2, de Gruyter, 2014 • B. Eckel: Thinking in Java. Prentice Hall, 2006. • H.-P. Gumm, M. Sommer: Einführung in die Informatik. Oldenbourg, 2013. • B. Kjell: Introduction to Computer Science using Java, 2017. • G. Krüger: Handbuch der Java Programmierung. Addison-Wesley, 2014. • L. Lemay, R. Cadenhead: Java in 21 Tagen. Markt+Technik Verlag, 2006. • U. Schmidt: Professionelle Videotechnik: Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studioteknik in SD, HD, UHD, HDR, IP, Springer-Verlag, 2021 Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)		
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit
		60h	90h	0h
				Gesamtzeit
				150h

1.18. Strategisches Design

Modulkürzel MB2400037000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 6. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Strategisches Design				
Modulverantwortung		Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
<p>Lernergebnisse</p> <p>Fachkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verstehen die Prinzipien und Konzepte des strategischen Designs im Kontext digitaler Medien. • Sie können Strategisches Design auf komplexe Problemstellungen anwenden und passende Lösungsansätze entwickeln. • Die Studierenden haben Kenntnisse über Circular Design und können Nachhaltigkeitsaspekte in den Designprozess integrieren. • Sie beherrschen die Grundlagen der strategischen Kommunikation und können Designkonzepte zur gezielten Vermittlung von Botschaften entwickeln. • Die Studierenden haben ein Verständnis für Design Management und können Designprozesse und -projekte effektiv organisieren und steuern. <p>Lern- und Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können komplexe Problemstellungen analysieren und geeignete strategische Designansätze entwickeln. • Sie beherrschen Methoden und Werkzeuge des strategischen Designs und können diese gezielt einsetzen. • Die Studierenden können Designkonzepte planen, umsetzen und evaluieren. • Sie sind in der Lage, Nachhaltigkeitsaspekte in den Designprozess zu integrieren und Circular Design-Prinzipien anzuwenden. <p>Selbstkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können eigenständig an komplexen strategischen Designprojekten arbeiten. • Sie können ihre Arbeitsabläufe und Designentscheidungen kritisch reflektieren und verbessern. • Die Studierenden haben ein Bewusstsein für ethische und nachhaltige Aspekte des Designs. • Sie können ihre Designentscheidungen vor einem Publikum präsentieren und verteidigen. <p>Sozialkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können in multidisziplinären Teams arbeiten und effektiv kommunizieren. • Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen. • Die Studierenden können ihre gestalterischen Entscheidungen in einem Team kontextualisieren und begründen. • Sie haben ein Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven verschiedener Stakeholder. 				
<p>Inhalt</p> <p>Das Modul »Strategisches Design« nimmt eine zentrale Rolle im Studiengang »Digital Media« ein, da es den Studierenden ermöglicht, ihre gestalterischen Fähigkeiten auf eine strategische Ebene zu erweitern und einen ganzheitlichen Ansatz für die Entwicklung effektiver und zielgerichteter Designlösungen in digitalen Medien zu erlernen. Es trägt dazu bei, dass die Absolventen des Studiengangs in der Lage sind, kreative und nachhaltige Lösungen zu konzipieren, die den Anforderungen der modernen digitalen Medienlandschaft gerecht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das strategische Design im Kontext digitaler Medien • Anwendung von Strategischem Design auf komplexe Problemstellungen • Circular Design: Integration von Nachhaltigkeitsaspekten in den Designprozess • Strategische Kommunikation: Entwicklung von Designkonzepten zur gezielten Vermittlung von Botschaften • Design Management: Organisation und Steuerung von Designprozessen und -projekten 				
<p>Literaturhinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lockwood, T. (2010). Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value. Allworth Press. • Bürdek, B. E. (2012). Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser. • Jessen, J. (2019). Circular Design: Mehrwert durch nachhaltiges Produktdesign. Springer Vieweg. • Cho, D. W., & Park, J. (Eds.). (2019). Design management in transition: A new visual language for design. Routledge. • Lupton, E. (2010). Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students. Princeton Architectural Press. <p>Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.</p>				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)		

Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	praktische Arbeit
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	60h	90h	0h	150h

1.19. User Experience Design

Modulkürzel MB2400036000	ECTS 10	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 6. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel User Experience Design				
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet		Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse				
Fachkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden verstehen die Prinzipien und Methoden des User Experience Designs und können diese auf die Gestaltung digitaler Medien anwenden. Sie beherrschen den Design Thinking-Prozess und können komplexe Probleme analysieren, Ideen generieren und Prototypen entwickeln. Die Studierenden haben Kenntnisse im Bereich des Service Designs und können ganzheitliche Serviceerlebnisse für digitale Medien gestalten. Sie haben ein Verständnis für das Critical Design und können Design als Mittel zur kritischen Reflexion und sozialen Auseinandersetzung einsetzen. Die Studierenden können Spekulationen über zukünftige Entwicklungen durch das Design von Szenarien und Artefakten erkunden. Sie haben ein Bewusstsein für Design Futuring und können zukünftige Trends und Entwicklungen im Design identifizieren und gestalten. 				
Lern- und Methodenkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können den Designprozess anwenden, um benutzerzentrierte Lösungen für komplexe Probleme zu entwickeln. Sie beherrschen verschiedene Techniken des User Experience Designs und können diese in ihren Gestaltungsprozessen einsetzen. Die Studierenden können Service Design-Methoden nutzen, um ganzheitliche Serviceerlebnisse zu gestalten und zu optimieren. Sie können kritisch über Design nachdenken und es als Mittel zur sozialen Auseinandersetzung und Reflexion einsetzen. Die Studierenden können Spekulationen über zukünftige Entwicklungen durch Designmethoden erkunden und kommunizieren. Sie können Design Futuring-Methoden anwenden, um zukünftige Trends und Entwicklungen im Design zu identifizieren und zu gestalten. 				
Selbstkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können eigenständig an Designprojekten arbeiten und ihre gestalterischen Entscheidungen kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage, komplexe Problemstellungen zu analysieren und innovative Lösungen zu entwickeln. Die Studierenden haben ein Bewusstsein für die ethischen und sozialen Auswirkungen des Designs und können diese in ihre Gestaltungen einbeziehen. Sie können ihre gestalterischen Entscheidungen vor einem Publikum präsentieren und begründen. 				
Sozialkompetenz:				
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können effektiv in multidisziplinären Teams zusammenarbeiten und ihre Ideen und Meinungen kommunizieren. Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen Die Studierenden können in Kooperation mit anderen Fachbereichen und Stakeholdern innovative Lösungen entwickeln. Sie haben ein Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven der Benutzer und können diese in ihre Gestaltungen einbeziehen. Die Studierenden sind in der Lage, ihre gestalterischen Entscheidungen im Kontext gesellschaftlicher und technologischer Entwicklungen zu reflektieren und zu kommunizieren. 				
Inhalt				
<p>Das Fachmodul »User Experience Design« im sechsten Semester des Bachelor-Studiengangs »Digital Media« ermöglicht den Studierenden die Vertiefung ihrer Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich des innovativen Designs. Durch die Kombination von User Experience Design, Design Thinking, Service Design sowie kritischen und spekulativen Ansätzen lernen die Studierenden, anspruchsvolle Probleme zu analysieren, innovative Lösungen zu entwickeln und zukunftsorientierte Designkonzepte zu gestalten. Das Modul bereitet die Studierenden darauf vor, in einem sich schnell entwickelnden und anspruchsvollen digitalen Medioumfeld zu agieren und kreative Lösungen zu schaffen, die die Bedürfnisse der Benutzer und die Anforderungen der Gesellschaft berücksichtigen.</p>				
Modul-Baustein »User Experience Design«:				
<ul style="list-style-type: none"> User Experience Design: Gestaltung von benutzerzentrierten digitalen Medien und interaktiven Produkten 				

- Design Thinking: Anwendung eines kreativen und iterativen Designprozesses zur Lösung komplexer Probleme
- Modul-Baustein »**Service Design**«:
- Service Design: Entwicklung und Gestaltung von ganzheitlichen Serviceerlebnissen für digitale Medien
 - Critical Design: Nutzung von Design als kritische Reflexion und soziale Auseinandersetzung
 - Speculative Design: Erkundung von Zukunftsszenarien und Spekulationen durch Design
 - Design Futuring: Untersuchung und Gestaltung zukünftiger Entwicklungen und Trends im Design

Literaturhinweise

- Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Business.
- Stickdorn, M., Schneider, J., Andrews, K., & Lawrence, A. (2018). This is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World. O'Reilly Media.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press.
- Auger, J. (2013). Designing Smart Cities: Opportunities and Challenges. Springer.
- Fry, T. (2009). Design Futuring: Sustainability, Ethics, and New Practice. Berg Publishers.

Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.

Lehr- und Lernform	Vorlesung (4 SWS), Übung (4 SWS)			
Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	praktische Arbeit	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	120h	180h	0h	300h

1.20. Verteilte Systeme

Modulkürzel MB2400033000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 4. Semester	Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Verteilte Systeme				
Modulverantwortung		Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls können die Studierenden dynamische datenbankgestützte Full-Stack-Webanwendungen implementieren.				
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der serverseitigen Programmierung mit PHP • Session-Management, Content-Management, Templates • Einführung in Datenbanken: Datenbankmodelle, Normalformen, Entity-Relationship-Modell, SQL 				
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Eigenes Script. • K. Yank: PHP und MySQL. dpunkt.verlag, 2005. • M. Ebner: SQL lernen. Addison-Wesley, 1999. • B. Groß et al.: Generative Gestaltung : Creative Coding im Web : Entwerfen, Programmieren und Visualisieren mit Javascript in p5.js, Verlag Hermann Schmidt, 2018 • Matthiessen, Unterstein: Relationale Datenbanken und SQL. Add., 1997. • Meier: Relationale Datenbanken. Springer, 1998. • MySQL-Manual: http://dev.mysql.com/doc/. • PHP Handbuch: http://php.net/manual/de/index.php. • SELFHTML: de.selfhtml.org/. • H. Tremp: Architekturen Verteilter Softwaresysteme, Springer, 2021 • G. Vossen: Datenbankmodelle, Datenbanksprachen und Datenbankmanagementsysteme. Oldenbourg, 1999. • Shaun Wassell: Full-stack Web development with Vue, Addison-Wesley Professional, 2022 Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)		
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit
		60h	90h	0h
				Gesamtzeit
				150h

1.21. Videokonzeption und -produktion

Modulkürzel MB2400032000	ECTS 16	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 4. Semester		Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Videokonzeption und -produktion					
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida			Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Strategien und Methoden der Drehbuch- und Storyboardentwicklung (Part A) verstehen; • ausgewählte Methoden der Drehbuch- und Storyboardentwicklung anwenden (Part A) • visuelle Handlungsabläufe und Sequenzen in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen und kommunizieren (Part A, Storyboard, Part C, Storyboard) • ein filmisches Handlungsgefüge entwickeln und dieses in Form eines (interaktiven) Drehbuches und Storyboards dokumentieren bzw. visualisieren (Part A) • grundlegende Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien im Bereich Video/Film (Part B) verstehen • diese Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien in den einzelnen Videoproduktionsphasen (d.h. Aufnahme, Schnitt, Post-Production) nach Maßgabe der jeweiligen Projektanforderungen anwenden (Part B) • diese Gestaltungsmethoden und Entwurfsprinzipien (Part A+B) im Kontext der Interaktivität und unter Berücksichtigung der Prinzipien des Interactive Storytelling anwenden • Videofilme im medien- und zielgruppenspezifischen Kontext realisieren (Part B & C) • die jeweiligen Projektergebnisse und den individuellen Entwurfsprozess schriftlich dokumentieren und mündlich präsentieren 					
Inhalt					
Modul-Baustein »Pre-Production«, Part A: Modulelement (ME) »Grundlagen«; ME »Drehbuch-Entwicklung«; ME »Storyboard-Entwicklung«; ME »Interactive Storytelling«; ME »Analyse und Diskussion von Praxisbeispielen«; ME »Training/Projekt«					
Modul-Baustein »Video-Production«, Part B: ME »Grundlagen«; ME »Analyse und Diskussion von Praxisbeispielen«; ME »Konzeption, Entwurf und Authoring«; ME »Training/Projekt«					
Modul-Baustein »Post-Production«, Part C: ME »Grundlagen Visueller Stil«; ME »Informationsvisualisierung«; ME »Grundlagen Motion Design«; ME »Analyse und Diskussion von Praxisbeispielen«; ME »Konzeption, Entwurf Visueller Stil«; »Konzeption, Entwurf Motion Design«; ME »Projekt«					
Literaturhinweise					
<ul style="list-style-type: none"> • Bordwell, D.: Visual Style in Cinema. Frankfurt /M: Verl. der Autoren, 2003. • Murray, J. H.: Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Hyperspace. Cambridge, Ma.: MIT Press, 1997. • Gaida, Manfred: Eigenes Script. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Part A: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS), Part B: Vorlesung (2 SWS), Übung (6 SWS), Part C: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	praktische Arbeit
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module Bild- und Filmgestaltung, Zeichnerische Darstellung, Fotografie					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		192h (2/5)	288h (3/5)	0h	480h

1.22. Webentwicklung

Modulkürzel MB2104085000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Pflichtmodul, 3. Semester		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Webentwicklung					
Modulverantwortung			Lehrpersonal		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Befähigung zur Programmierung von clientseitigen Webanwendungen mit Hilfe von JavaScript.					
Lernergebnisse Nach dem erfolgreichen Abschluss des Moduls können die Studierenden dynamische Webclientanwendungen auf der Grundlage von HTML, CSS und JavaScript erstellen.					
Inhalt Grundlagen von JavaScript Objektorientierte und ereignisbasierte Programmierung in JavaScript Canvas-Programmierung, dynamisches SVG, Chartist- und D3-Diagramme, JSON, Templates, XML, AJAX, Bedienoberflächen, zeitgesteuerte Vorgänge, Formulare, Webkomponenten und -templates, Datenspeicherung, Verlaufsverwaltung					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Eigenes Script. • SELFHTML e. V.: https://wiki.selfhtml.org/ (abgerufen am 17.07.25) • P. Müller: Flexible Boxes. Rheinwerk-Verlag, 2015. • D. Flanagan: JavaScript. O'Reilly, 2012. • P. Gasston: Moderne Webentwicklung. dpunkt.verlag, 2014. • W3Schools: W3Schools Online Web Tutorials. , 2017. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)			
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2. Wahlpflichtmodule

2.1. Audio Workshop

Modulkürzel MB2104721000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Sommer- oder Wintersemester
Modultitel Audio Workshop					
Modulverantwortung			Lehrpersonal M.A. Elmar Karl Heckmann		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Methoden der Audioproduktion beherrschen					
Lernergebnisse <ul style="list-style-type: none"> Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden ein Hörspiel aufnehmen, bearbeiten und mischen, Regie führen, Hörspielskripte konzipieren. Erlernt werden Aufnahmetechniken für Stimme, Geräusche und Spezialeffekte. Damit verbunden der Schnitt und Mix von Stimmen im Verhältnis zu Musik, Geräuschen und Soundeffekten. Es wurde ein Überblick über die Vorgehensweise bei einer Hörspielproduktion gegeben; auch im Hinblick auf schauspielerische und dramaturgische Aspekte bei Soundeffekten/Geräuschen bzw. Musik. Ein Hörspiel kann vom Konzept bis zum fertigen Master umgesetzt werden. <p>Die erlangte Kompetenz wird anhand eines Projekts (Hörspiel), der Arbeit vor Ort im Hochschultonstudio, zugehörigem Hörspielskript und Treatment und einem abschließenden Kurztest nachgewiesen.</p>					
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> Aufnahme von Stimmen, Geräuschen und Soundeffekten, Musikinstrumenten Schnitt und Mix des Tonmaterials mit Logic Pro X Auswahl von Geräuschen, Soundeffekten und Musikstücken <p>Beurteilung von Sprachaufnahmen in Bezug auf deren technische und schauspielerische Qualität</p>					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> Henle, Hubert: Das Tonstudio Handbuch: Praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. München: CG Carstensen, 2001 Marc Mozart: Your Mix Sucks (Ebook), team@mixedbymozart.com Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1 & 2, München: K*G*Saur, 1997 Friesecke, Andreas: Die Audio-Enzyklopädie: Ein Nachschlagewerk für Tontechniker, München: K*G*Saur, 2007 Gieschen, Oliver: Einführung in die Tonstudioteknik oder Was ist die Aufgabe eines Toningenieurs, München, Eigenvertrieb, 3.Auflage 1993 Baader, Ute: Eigene Hörspiele schreiben und produzieren: Von der Idee zur CD: eine praktische Anleitung Hamburg: Persen Verlag 2023 Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung. 					
Lehr- und Lernform		Seminar			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	Schriftlicher Kurztest
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2.2. Aufbaukurs Fotografie

Modulkürzel MB2103736000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Aufbaukurs Fotografie					
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida			Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • fortgeschrittene fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien der Fotografie und der damit verbundenen digitalen Bildbearbeitung verstehen • fortgeschrittene fotografische Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien in speziellen Bereichen der Fotografie (z.B. Produkt- und People-Fotografie) anwenden, insbesondere auch in Kombination mit digitaler Bildbearbeitung • Bildideen bzw. fotografische Bildkonzepte für ausgewählte Bereiche der Fotografie entwickeln und diese bereits in der Planungsphase vor der Aufnahme in unterschiedlichen Detaillierungsgraden mit zeichnerischen bzw. illustrativen Mitteln verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren • Fotoproduktionen planen, insbesondere auch in Bezug auf die Erstellung von Einzelergebnissen, die im Fortlauf des Projektes zu einem Gesamtwerk zusammengefasst werden (z.B. Fotostrecken, Bild-Composings) • Komplexe Licht- und Beleuchtungsverhältnisse in der Praxis erkennen und bewerten • ausgewählte Licht- und Beleuchtungssituationen im Fotostudio mittels Blitz- und Dauerlicht herstellen und diese gezielt für die Lösung spezieller Aufgabenstellungen einsetzen • Fotografien nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medien- und zielgruppenspezifischen Anforderungen einordnen • Gestaltungsentscheidungen innerhalb des fotografischen Entwurfsprozesses erklären und begründen • die jeweiligen Projektergebnisse und den fotografischen Entwurfsprozess dokumentieren und mündlich präsentieren 					
Inhalt Modulelement »Foto-Projekt / Foto-Essay«: Erarbeitung eines eigenen Themenfeldes, Anforderungen an die Bildkommunikation im Rahmen eines zusammenhängenden fotografischen Werkes/Projekt, bildsprachliche Mittel und deren spezielle Einsatzmöglichkeiten im Rahmen eines größeren Bildprojektes, die fotografische »Handschrift«, inhaltliche und gestalterische Konsistenz, Aussage und Botschaft, inhaltliche Strukturierung und Gruppierung, Dramaturgie, Storytelling, Auswahl der fotografischen und foto-technischen Umsetzungsmöglichkeiten, digitale Bearbeitungsmöglichkeiten in Analogie zu den Techniken des klassischen Fotolabors (Bildoptimierung, Verstärkung der Bildaussage) Modulelement »Still Life / Werbefotografie«: Themenschwerpunkt A »Fotografische Methodik und kreativ-konzeptionelle Vorgehensweise«, Phasen der professionellen fotografischen Entwurfsarbeit: Preproduction (Objektauswahl, Ideenfindung, Konzeption, Planung des Arbeitsprozesses, Konzept-Prävisualisierung mittels detaillierter Konzeptskizzen und Zeichnungen), Production (fotografische Realisierung der jeweiligen Bildkomponenten im Fotostudio), Postproduction (digitales Composing, Bildbearbeitung nach Maßgabe der Bildkonzeption; Themenschwerpunkt B »Digitales Bild im Kontext der Werbefotografie«, Teil A Fotografie: Einführung in fortgeschrittene Beleuchtungstechniken und fotografische Gestaltungsmethoden im Bereich Still Life, Analyse ausgewählter Beispiele.); Teil B Digitale Bildbearbeitung und Bildkomposition, Verbindung der Gestaltungsmittel der »klassischen« Fotografie mit den kreativen Ausdrucksmöglichkeiten und Gestaltungsmitteln der digitalen Bildbearbeitung / Bilderstellung; Bild-Auswahlprozess; medienspezifische Anforderungen sowie damit verbundenen Gestaltungs- und Qualitätskriterien; Analyse und Diskussion ausgewählter Gestaltungsprinzipien					
Literaturhinweise Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (3 SWS), Übung (1 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module Bild- und Filmgestaltung, Zeichnerische Darstellung, Fotografie					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit

	60h	90h	0h	150h
--	-----	-----	----	------

2.3. Designmanagement

Modulkürzel MB2104050000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Sommer- oder Wintersemester
Modultitel Designmanagement					
Modulverantwortung		Lehrpersonal Master of AS, Martin Dege			
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden befähigt, mit Hilfe von Managementstrategien und -methoden kreative Dienstleistungserbringungen zu planen, zu organisieren, umzusetzen und deren Erfolg zu überprüfen. Sie haben ein vertieftes Verständnis von tragfähigen Lösungen innerhalb operativer und strategischer Aufgaben in der Kreativwirtschaft entwickelt.					
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> • Zur Vermittlung von Managementstrategien in kreativen Dienstleistungsberufen werden Erkenntnisse aus der operativen und strategischen Handlungspraxis der Medienbranche, dem Marketing-Controlling, der Marktforschung und den Agenturen diskutiert, wie sie zur Bewältigung der Koordinations-, Motivations- und der Orientierungsaufgabe erforderlich sind. • In Vorlesungen und Gruppenreflexionen werden mit Hilfe von Fallstudien realitätsnahe Modellsituationen vorgestellt, deren Aufgabenstellungen analysiert und gemeinsame Lösungen erarbeitet. • Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass bei Agenturen und Werbungstreibenden bei Berufsanfängern neben kreativem Können zunehmend auch Wissen und Empathie für Märkte und Zielgruppen, Dienstleistungsorientierung und Sozialkompetenz nachgefragt wird. • Neben dem Zugewinn an Managementwissen werden durch das Teamwork in Lerngruppen und durch fachgerechte Interaktion Social Skills, Kommunikationsfähigkeit und emotionale Intelligenz gefördert. 					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Bruhn, Manfred: Kundenorientierung, 1. Auflage, München, 1999 • Bruch, Heike; Vogel, Bernd: Organisationale Energie, 1. Auflage, Wiesbaden, 2005 • Nonaka, I.; Takeuchi, H.: Die Organisation des Wissens, 1. Auflage, Frankfurt, 1997 • Großklaus, Rainer H.G.: Arbeitshandbuch, Werbestrategie und Konzeption, Essen, 1990 • Kotler, Philip; Bliemel, Friedhelm: Marketing-Management, 10. Auflage, Stuttgart, 2001 • Turner, Sebastian: Spring – Das Geheimnis erfolgreicher Werbung, 1. Auflage, Hermann Schmidt Mainz, 2000 Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Seminar (4 SWS)			
Prüfungsform		Klausur (90min.)	Vorleistung		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2.4. Experimental Storytelling

Modulkürzel MB2104349000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO	Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Experimental Storytelling				
Modulverantwortung Prof. Manfred Gaida		Lehrpersonal Prof. Manfred Gaida		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs				
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • fortgeschrittene Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien der Fotografie bzw. Bildsprache im Kontext des visuellen Storytellings verstehen und anwenden, im Speziellen auch in Kombination mit dem Storytelling auf der textuellen Ebene • grundlegende Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien der Textkonzeption in Kombination mit dem visuellen Storytelling verstehen und anwenden • fortgeschrittene Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien im Bereich Print-Layout verstehen und anwenden unter Berücksichtigung einer innovativen bzw. experimentellen Kombination von Bild- und Text-Ebenen im Layout • Bilder, Texte und Layouts nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medien- und zielgruppenspezifischen Anforderungen einordnen • Gestaltungsentscheidungen innerhalb des Entwurfsprozesses erklären und begründen • die jeweiligen Projektergebnisse und den Entwurfsprozess dokumentieren und mündlich präsentieren 				
Inhalt Im Zentrum der Lehrveranstaltung steht die Entwicklung und Realisierung eines eigenen freien Projektes, bei dem eigene Bilder produziert werden, eigene Texte geschrieben werden und die Bild- und Text-Ebene des eigenen Projektes in einem fortlaufenden Layout stimmig zusammengeführt und präsentiert wird Die Schwerpunkte des Faches liegen auf <ol style="list-style-type: none"> 1. der Erkundung von experimentellen Ausdrucks- und Herangehensweisen im Bereich des Storytellings unter fachlicher Betreuung 2. der sinnvollen Strukturierung von experimentellen Herangehens- und Arbeitsweisen im Sinne eines produktiven Projektfortschrittes und eines individuellen effizienten Workflows 				
Modulelement (ME) »Projekt / Storytelling«: <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung eines eigenen freien Themenfeldes, Anforderungen an die Bild- und Textkommunikation im Rahmen eines zusammenhängenden Storytellings mit Bildsprache und Text-Erzählung, Kommunikations-Absicht und Botschaft 				
Modulelement (ME) »Bildsprache und visuelles Storytelling«: <ul style="list-style-type: none"> • bildsprachliche Mittel und deren spezielle Einsatzmöglichkeiten im Rahmen eines größeren, eigenen freien Projektes; besondere Berücksichtigung von experimentellen Ausdrucks- und Herangehensweisen, die fotografische bzw. bildliche »Handschrift«, inhaltliche und gestalterische Konsistenz der Bildsprache, gerade auch im experimentellen Kontext; Aussage und Botschaft; inhaltliche Strukturierung und Gruppierung, Dramaturgie, Storytelling; Auswahl geeigneter experimenteller fotografischer und foto-technischer Umsetzungsmöglichkeiten, digitale Bearbeitungsmöglichkeiten 				
Modulelement (ME) »Text«: <ul style="list-style-type: none"> • Arten des Erzählens mit Text, Formate und Formen; Strukturierung, Dramaturgie; Erzählperspektiven, Ansprache, Erzählebenen; die Verbindung und der Dialog mit der visuellen Ebene 				
Modulelement (ME) »Layout und Präsentationsform«: <ul style="list-style-type: none"> • visuelle Kommunikation mit Bild und Text im Bereich Print bzw. E-Book/E-Publishing, Analyse: klassisches Kommunikations-Design vs. experimentelles Kommunikations-Design, Analyse: ausgewählte Layout-Beispiele im Bereich des Magazin- und Buch-Layouts, Background-Vermittlung: Thematisierung historischer Entwicklungen des Layouts und wichtiger Strömungen bzw. Tendenzen; Impulse: innovative und experimentelle Ansätze im Bereich des Layouts und des Kommunikations-Designs; Entwicklung eigener, innovativer Ausdrucksmöglichkeiten im Bereich Layout (Kombination aus Bild- und Textebene), Seitenabfolge und Storytelling; Schwerpunkt: Erkundung experimenteller Vorgehens- und Arbeitsweisen; Präsentations- und Publikationsformen, Herstellung und Realisation 				
Literaturhinweise Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Vorlesung (3 SWS), Übung (1 SWS)		
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und	Vorleistung	

	Präsentation			
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module	Bild- und Filmgestaltung, Zeichnerische Darstellung, Fotografie			
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	60h	90h	0h	150h

2.5. Klassische Animation

Modulkürzel MB2103230000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Nur Sommersemester
Modultitel Klassische Animation					
Modulverantwortung		Lehrpersonal Dipl.-Animator Marc Kohn			
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Einführung in die klassische Animation und ihre Anwendung im Film					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls verstehen die Studierenden die Grundprinzipien und -techniken der klassischen Animation im Film und können diese sowohl auf entworfene Charaktere, als auch auf einfache geometrische Formen anwenden und diese mit "Leben" füllen. Sie beherrschen den Produktionsprozess der klassischen Animation. Insbesondere können sie: <ul style="list-style-type: none"> • Animationsprinzipien und -arten (inbetween/ straight) unterscheiden und in einer präferierten Medienform umsetzen. Charaktere für Animationsaufgaben bedarfsgerecht entwickeln und optimieren. • Animationsprinzipien und Animationstechniken verstehen und einsetzen, um Animationen abzurunden und aufzuwerten. • Anwendung der Prinzipien und Techniken der Animation verwenden, sowie Animationscharaktere erstellen. • Eine Animationsaufgabenstellung erfassen, evaluieren, analysieren und einfache Animationen im präferierten Style und Medium planen, vorbereiten, herstellen und glaubhaft beleben 					
Inhalt Animationsprinzipien: squash & stretch, anticipation, timing, staging, straight ahead & pose-to-pose, follow through & overlapping action, slow in & slow out, arcs, secondary action, exaggeration Charakter-Design: Charaktererstellung in Abhängigkeit von Aufgabenstellung, Realisierbarkeit und Effizienz Animationspreproduktion: Planung, Entwurf der Animation und Evaluierung des Produktionsaufwands					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> • Steven D. Katz: Die richtige Einstellung, Zweitausendeins, 2010 • Preston Blair: Zeichentrickfiguren leichtgemacht, Taschen Verlag, 2008 • John Halas: Timing for Animation, Focal Press, 2009 • Richard E Williams: The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2001 • Ollie Johnston, Frank Thomas: The Illusion of Life, Disney Editions, 1995 Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Projektarbeit (4 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2.6. Kunst und Design

Modulkürzel MB2400038000	ECTS 5	Sprache deutsch / englisch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Kunst und Design					
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet			Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden...					
Fachkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von experimentellen Entwurfstechniken im Grafikdesign. • Entwicklung individueller Gestaltungskonzepte mit künstlerischer Ausrichtung. • Erkundung verschiedener Ausdrucksformen und Stilfindung im grafischen Gestalten. 					
Methodenkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> • Kreativer Umgang mit Gestaltungsprozessen und Entdeckung neuer Herangehensweisen. • Analyse und Reflexion von gestalterischen Entscheidungen und Experimenten. • Nutzung experimenteller Ansätze und Strategien zur Entwicklung visueller Konzepte. 					
Sozial- und Selbstkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> • Förderung des persönlichen künstlerischen Ausdrucks und Selbstvertrauens in der Gestaltungsarbeit. • Umgang mit Unsicherheiten und dem Potenzial des ›Scheiterns‹ als Teil des kreativen Prozesses. • Eigenständige Organisation und Umsetzung experimenteller Projekte. • Interaktion und Kooperation in einer kreativen Lernumgebung. • Gemeinsames Wachsen und Teilen von kreativen Ideen in der Gruppe. 					
Inhalt					
<p>Im Modul »Kunst und Design« tauchen die Studierenden in eine kreative Welt ein, die Grafische Gestaltung als eine Schnittstelle zwischen Kunst und Design betrachtet. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, mutig zu sein und ihre eigenen künstlerischen Ausdrucksformen zu finden. Das Seminar bietet Raum für individuelle Projekte und setzt sich mit den Werken bedeutender Gestalter und Künstler aus Vergangenheit und Gegenwart auseinander. Der Prozess der Gestaltung wird als Formfindung und als Experiment begriffen, in dem sowohl Erfolge als auch vermeintliche Misserfolge wertvolle Erkenntnisse bieten.</p>					
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das experimentelle Grafikdesign und seine Bedeutung in Kunst und Design. • Erkundung von verschiedenen Formfindungsprozessen und Herangehensweisen. • Experimentelle Entwurfstechniken und ihr Einsatz in der Gestaltungspraxis. • Analyse und Diskussion von Werken bedeutender Gestalter und Künstler. • Entwicklung und Präsentation individueller experimenteller Gestaltungsprojekte. 					
Literaturhinweise					
Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Seminar (4 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2.7. Storyboard Workshop

Modulkürzel MB2104360000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Storyboard Workshop					
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann			Lehrpersonal Dipl.-Animator Marc Kohn		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien des Storyboards und des zeichnerischen Storytellings verstehen • Gestaltungsmethoden und Gestaltungsprinzipien in speziellen Bereichen des Storyboards (z.B. Cartoon) anwenden, insbesondere auch in Kombination von analogen und digitalen Techniken • Bildideen bzw. Bildkonzepte für ausgewählte Bereiche des Storyboards entwickeln und verständlich darstellen (Prävisualisierung) bzw. kommunizieren • Storyboards nach gestalterischen Kriterien diskutieren und unter Berücksichtigung der jeweiligen medien- und zielgruppenspezifischen Anforderungen einordnen • Gestaltungsentscheidungen innerhalb des zeichnerischen Entwurfsprozesses erklären und begründen die jeweiligen Projektergebnisse und den Entwurfsprozess dokumentieren und mündlich präsentieren					
Inhalt Inhalt des Workshops ist der Einsatz des sequentiellen zeichnerischen Storytellings bei der Entwicklung, Kommunikation und Prävisualisierung von Projekteideen. Allgemein: <ul style="list-style-type: none"> • Besprochen wird zunächst, was ein Storyboard ist, welche unterschiedliche Varianten existieren und welchen Zweck es im Produktionsprozess erfüllt. Daneben erfolgt die Auseinandersetzung mit den verwandten Vertretern des sequentiellen zeichnerischen Storytellings (zB. Comic), sowie den elementaren Basics der Story- und Characterentwicklung. Theorie: <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung von Einstellungsgrößen und filmischer Achse • Bedeutung von Genre, Story und Character für die Form bzw. den Style der Umsetzung Praktische Übungen: <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Verbesserung des Zeichnens allgemein • Übungen zur vereinfachten und korrekten Darstellung von Personen im Storyboard • Nutzung von Computerprogrammen für einen effizienten Produktionsprozess und überzeugenden Umsetzungsstandard Projektarbeit: Parallel erfolgt die Planung und Erstellung eines Abschlussprojekts • Entwicklung eines Characters - visuell und inhaltlich (Persönlichkeit und Hintergrund-Vitae) - als Basis des zeichnerischen Storytellings • evtl. Erstellung von Moodboards • Entwicklung von kurzen Geschichten, die sich logisch aus der Persönlichkeit des Charakters ergeben • Umsetzung ausgewählter Kurzgeschichten als Storyboard und Optimierung für die finale Umsetzung. • Finalisierung als Comic, Cartoonserie oder Animatic 					
Literaturhinweise Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Projektarbeit (4 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h

2.8. Visuelle Systeme

Modulkürzel MB2104795000	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Nur Wintersemester
Modultitel Visuelle Systeme					
Modulverantwortung Prof. Damian Gerbaulet			Lehrpersonal Prof. Damian Gerbaulet		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs					
Lernergebnisse In diesem Wahlpflichtfach beschäftigen sich die Studierenden mit Bestandteilen flexibler visueller Systeme und erforschen Gestaltungsprozess und Formfindung/-gebung anhand experimenteller Entwurfsaufgaben. Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls können die Studierenden modulare Komponenten erfolgreich auswählen, entwerfen und collagieren um flexible visuelle Systeme zu gestalten. Die Studierenden erwerben folgende Kompetenzen: Fachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden beherrschen die Konzeption und Gestaltung von flexiblen Design Systemen für unterschiedliche Medien. Sie können experimentelle Gestaltungstechniken anwenden und innovative gestalterische Lösungen entwickeln. Die Studierenden sind in der Lage, visuelle Serien und fortlaufende Gestaltungselemente zu erstellen. Lern- und Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können Design Systeme analysieren, konzipieren und umsetzen. Sie beherrschen experimentelle Gestaltungstechniken und können diese gezielt einsetzen. Die Studierenden können visuelle Serien entwickeln und gestalterische Entscheidungen begründen. Selbstkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können eigenständig visuelle Systeme konzipieren und gestalten. Sie sind in der Lage, experimentelle Gestaltungstechniken zu erforschen und ihre kreativen Ideen zu verwirklichen. Die Studierenden reflektieren ihre gestalterischen Entscheidungen und können diese argumentativ vertreten. Sozialkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden können in multidisziplinären Teams zusammenarbeiten und ihre gestalterischen Ideen kommunizieren. Sie können konstruktives Feedback geben und annehmen. Die Studierenden sind in der Lage, ihre gestalterischen Konzepte und Lösungen vor einem Publikum zu präsentieren. 					
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> Einführung und Modulvorstellung Hintergrund (Vorgaben, Vorlagen, Module, Programme, Werkzeuge) und Prozess Modelle und Variablen Deklaration und Entwurf von Komponenten Experimente mit Form und Transformation Bearbeitung und Besprechung gestellter Teilaufgaben Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse 					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> Lorenz, M.: Flexible Visual Systems. Slanted Publishers, 2021. Poschauko, M.; Poschauko T.: Nea Machina. Verlag Hermann Schmidt, 2018. Lindauer, A.; Müller, B.: Experimentelle Gestaltung. niggli Verlag, 2015. Perez-Cruz, Y.: Expressive Design Systems. A Book Apart, 2019. Stein, J.: Bauhaus aktiv. E. A. Seemann, 2022. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Vorlesung (3 SWS), Übung (1 SWS)			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit

	60h	90h	0h	150h
--	-----	-----	----	------

3. Schwerpunkte

3.1. fachübergreifendes WPF - Zusatzqualifikation Industriedesign

3.1.1 Designprozess und -strategie

Modulkürzel DEPS	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Designprozess und -strategie					
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann			Lehrpersonal Dipl. Des. Heinz Gäßler		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Die Studenten werden mit wesentlichen Aspekten des Industriedesigns vertraut gemacht. Erhalten Einblick in die Arbeitsweise des Designers als interdisziplinärer Partner für die Produktentwicklung. Die Zusatzqualifikation Industriedesign ersetzt die Designausbildung jedoch nicht.					
Lernergebnisse Fachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erproben und hinterfragen gestaltungsrelevante Projektstrukturen, deren Methodik und Anwendbarkeit. Sie erproben und entscheiden über das analytische und praktische Vorgehen im Entwurfsprozess. Gestaltungsrelevante Kriterien werden bewertet und hinterfragt, was entscheidend zur Entwicklung der Schnittstellenkompetenzen der Bereiche Industriedesign und Ingenieurswesen beiträgt. Die Studierenden erproben die Produktentwicklung für funktionales Design verbunden mit Nachhaltigkeit und Ästhetik. Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Selbständiges Bestimmen und bewerten grundlegender Methoden und Techniken der Produktentwicklung im Bereich des Industriedesigns. Entwickeln einer praktischen, methodischen Vorgehensweise mithilfe von gestalterischen Prinzipien zur korrekten Ausarbeitung der Problemstellung. Die Studierenden beurteilen und entscheiden eigenständig über die Struktur und Koordination von Aufgaben im Bereich der Designentwicklung. Selbstkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden strukturieren und hinterfragen eigenständig Themen aus dem Fachgebiet Industriedesign. Es werden unterschiedliche Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.) benutzt, das gewonnene Wissen wird entsprechend klassifiziert und aufbereiten. Sozialkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Studierende diskutieren offen und kritisch zu Fragestellungen und -ansichten. Sie arbeiten im Team an fachspezifischen Aufgaben und unterstützen sich gegenseitig. 					
Inhalt <ul style="list-style-type: none"> Einführung in den Designprozess, dessen Ablauf und Entwicklungsphasen. Grundsätzliche Kriterien für gutes Design und gestaltungsorientierte Produktanalyse. Anhand von Praxisbeispielen aus den Bereichen Medizintechnik, Haus- und Sicherheitstechnik, Fahrzeug- und Maschinenbau, sowie weiteren diversen Konsum- und Investitionsgütern wird die Designentwicklung, von der Idee zum Produkt veranschaulicht und diskutiert. Techniken der Designbewertung. Design als Wirtschafts- und Qualitätsfaktor. Interdisziplinäre Partnerschaft von Ingenieur und Designer. Innovationstechniken Knowhow-Transfer <p>In Kleingruppen werden semesterbegleitende Aufgaben strukturiert und formuliert. Diese werden weiterführend innerhalb der Lehrveranstaltung konzeptionell ausgearbeitet.</p>					
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> G. Heufler: Design Basics von der Idee zum Produkt. niggli, 2004. <p>Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.</p>					
Lehr- und Lernform			Seminar		
Prüfungsform			Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung	
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit

	60h	90h	0h	150h
--	-----	-----	----	------

3.1.2 Ergonomie und Universaldesign

Modulkürzel ERGU	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO	Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Ergonomie und Universaldesign				
Modulverantwortung Prof. Dr.-Ing. Annika Götz		Lehrpersonal Prof. Dr.-Ing. Annika Götz		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Das Modul Ergonomie und Universaldesign hat zum Ziel die Studierenden, speziell angehende Ingenieure, für das Thema der menschengerechten Produktgestaltung zu sensibilisieren. Die Zusatzqualifikation Industriedesign ersetzt keine Designausbildung.				
Lernergebnisse Fachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden kennen die grundlegenden Definitionen, Verfahren und Kriterien der Ergonomie im Rahmen des Industrie Designs. Sie identifizieren ergonomische Sachverhalte, wie z.B. Schwachstellen in Produkten, und entscheiden mit selbst erstellten Kriterien über weitere Vorgehensweisen. Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Selbständiges Bestimmen und Bewerten von Fragestellungen die Ergonomie betreffender in der Produktentwicklung im Bereich des Industriedesigns. Entwickeln einer systematischen, methodischen Vorgehensweise zur korrekten Ausarbeitung der ergonomischen Problemstellung. Die Studierenden beurteilen und entscheiden eigenständig über Lösungen von Aufgaben im Bereich der Industrieanthropometrie. Selbstkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden strukturieren und hinterfragen eigenständig Themen aus dem Fachgebiet der Ergonomie. Es werden unterschiedliche Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.) benutzt, das gewonnene Wissen wird entsprechend klassifiziert und aufbereiten. Sozialkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Studierende diskutieren offen und kritisch zu Fragestellungen und -ansichten. Sie arbeiten im Team an fachspezifischen Aufgaben und unterstützen sich gegenseitig. 				
Inhalt Der Erwerb der Kompetenzen und Fähigkeiten im Fachbereich Ergonomie erfolgt durch Behandlung folgender Themen: <ul style="list-style-type: none"> Kundengruppen Produktkategorie Wahrnehmung Erkennung Betätigung und Benutzung von Produkten Das immer wichtiger werdende Themengebiet des Universaldesign rundet den Inhalt des Moduls ab. Die Gestaltung von Produkten für eine möglichst große Kundengruppe, stellt eine der schwierigsten Aufgaben in der Produktentwicklung dar. Um ein solch anspruchsvolles Ziel zu erreichen, werden wissenschaftliche Grundlagen, Methoden und Vorgehensweisen vorgestellt. Die praktische Anwendung des Vorlesungsinhalts wird in zahlreichen Übungen verdeutlicht und in einem vom Studierenden selbst ausgewählten Produkt vertieft.				
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> A. Windel, W. Lange: Kleine Ergonomische Datensammlung. Köln: TÜV Media GmbH, 2013. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Seminar		
Prüfungsform		Klausur (90 min)	Vorleistung	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit
		60h	90h	0h
				Gesamtzeit
				150h

3.1.3 Grundlagen Industriedesign und Darstellungstechniken

Modulkürzel GIDD	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO	Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Grundlagen Industriedesign und Darstellungstechniken				
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann		Lehrpersonal Dipl. Des. Matthias Kolb		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Die Studenten werden mit wesentlichen Aspekten des Industriedesigns vertraut gemacht. Erhalten Einblick in die Arbeitsweise des Designers als interdisziplinärer Partner für die Produktentwicklung. Die Zusatzqualifikation Industriedesign ersetzt die Designausbildung jedoch nicht.				
Lernergebnisse Fachkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden kennen und identifizieren gestaltungsrelevante Projektstrukturen, deren Methodik und vielseitige Anwendbarkeit. Sie erlernen und verstehen das analytische und praktische Vorgehen im Entwurfsprozess. Erlangen einer grundlegenden gestalterischen Sensibilität. Methodenkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Selbständiges Anwenden grundlegender Methoden und Techniken der Produktentwicklung im Bereich der Gestaltung. Erproben von praktischen und methodischen Vorgehensweisen mithilfe gestalterischer Prinzipien zur Ausarbeitung der Problemstellung. Zweidimensionale Visualisierungstechniken werden in Form von Präsentationen und Dokumentationen der Projekte klassifiziert, ausgewählt und angewandt. Selbstkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erkunden eigenständig Themen aus dem Fachgebiet Industriedesign. Sie nutzen dabei verschiedene Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.), klassifizieren das gewonnene Wissen und bereiten es entsprechend auf. Sozialkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> Studierende diskutieren offen und kritisch zu fachspezifischen Fragestellungen und -ansichten. Sie bearbeiten Aufgaben im Team. 				
Inhalt Darstellungstechniken: <ul style="list-style-type: none"> Grundlagen des Freihandzeichnens: Praktische Übungen, Perspektivformen, Darstellende Geometrie, Ansichten, Perspektivische Darstellungen, Plastizität durch Schraffur und Schattierung. Einführung in Rendering-Techniken. Bildbearbeitung. Präsentationsplanung, -struktur, -erstellung. Grundlagen Industriedesign: <ul style="list-style-type: none"> Allgemeine Designgeschichte, von der industriellen Revolution bis in die Aktualität. Historischer Abriss des Automobildesigns von 1950 bis heute. Grundlegende Kreativitätstools. Tätigkeitsfeld des Industriedesigner, Gestalters. Projekttablauf und -inhalt eines Designprojektes. Integration aktueller und projektrelevanter Themen, wie z.B. Rapid Prototyping, oder 3D-Printing. Selbständige Planung und Ausarbeitung eines Designprojektes. Exkursion: <ul style="list-style-type: none"> Besuch einschließlich Führung an der ehemaligen HfG Ulm 				
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> Thomas Hauffe: Design. Dumont, 2000. G. Heufler: Design Basics von der Idee zum Produkt. niggli, 2004. Koos Eissen: Sketching : the basics. BIS, 2011. Kalweit, Paul, Peters, Wallbaum: <i>Handbuch für Technisches Produktdesign : Material und Fertigung, Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure</i>. Springer, 2012. Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.				
Lehr- und Lernform		Seminar		

Prüfungsform	Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation		Vorleistung	
Aufbauende Module				
Vorausgesetzte Module				
Modulumfang	Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
	60h	90h	0h	150h

3.1.4 Interfacegestaltung und Usability

Modulkürzel IFGU	ECTS 5	Sprache deutsch	Art/Semester Wahlpflichtmodul, siehe StuPO		Turnus Sommer- und Wintersemester
Modultitel Interfacegestaltung und Usability					
Modulverantwortung Prof. Thomas Hofmann			Lehrpersonal Dipl. Ing, Dipl. Des. Florian Kiehlneker		
Einordnung und Bedeutung des Moduls bezogen auf die Ziele des Studiengangs Die Studenten erhalten Einblick in die wesentlichen Aspekte des Interfacedesigns und der Usability. Die Zusatzqualifikation Industriedesign ersetzt eine Designausbildung nicht.					
Lernergebnisse					
Fachkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden erproben und hinterfragen die benutzerzentrierte Gestaltung, deren Methodik und Anwendbarkeit. Sie untersuchen und entscheiden über grundlegende Bedienkonzeptionen in der Produktentwicklung. Die Studierenden hinterfragen das benutzerzentrierte Design (Usability) im Rahmen der Produktentwicklung und vertiefen im Bereich der Interfacegestaltung. 					
Methodenkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Selbständiges Bestimmen und Bewerten grundlegender Methoden und Techniken des Interfacedesigns und der Usability in der Produktentwicklung (Industriedesign). Die Studenten lernen Prozesse und Entwicklungsabläufe kennen und können diese in die Realität der Projektentwicklung umsetzen. Usability-Anforderungen fließen als Schwerpunkt in diese Entwicklungsaufgaben ein. Entwickeln einer praktischen, methodischen Vorgehensweise mithilfe von gestalterischen Prinzipien zur korrekten Ausarbeitung der Problemstellung. 					
Selbstkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden strukturieren und hinterfragen eigenständig Themen aus den Fachgebieten Interfacegestaltung und Usability. Es werden unterschiedliche Informationsquellen (Literatur, Internet, etc.) benutzt, das gewonnene Wissen wird entsprechend klassifiziert und aufbereiten. 					
Sozialkompetenz:					
<ul style="list-style-type: none"> Studierende diskutieren offen und kritisch zu Fragestellungen und -ansichten. Sie arbeiten im Team an fachspezifischen Aufgaben und unterstützen sich gegenseitig. 					
Inhalt					
<ul style="list-style-type: none"> Einführung in die Grundlagen des Interfacedesign und Usability und deren Eingliederung in die Entwicklungsphasen des Designprozesses. Grundsätzliche Kriterien für gutes Design und gestaltungsorientierte Produktanalyse mit Schwerpunkt benutzerzentrierte Gestaltung (hier Usability und Interface). Fallbeispiele aus unterschiedlichen Branchen, z.B. Medizintechnik, Haus- und Sicherheitstechnik, Fahrzeug- und Maschinenbau, sowie weiteren diversen Konsum- und Investitionsgütern. Konzeption von Anforderungen und Gestaltungsparametern für den Entwurfsprozess. Realisierung. Gestaltung der userorientierten Abläufe und der nötigen Bedienschritte. Konzeptionelle Ausarbeitung der Lösungsansätze. <p>In Zweiertteams werden die Themen während des Semesters realitätsnah begleitet. Sie werden innerhalb der Lehrveranstaltung konzeptionell ausgearbeitet.</p>					
Literaturhinweise Weitere Literaturangaben erfolgen im Rahmen der jeweils aktuellen Durchführung der Veranstaltung.					
Lehr- und Lernform		Seminar			
Prüfungsform		Praktische Arbeit/Entwurf und Präsentation	Vorleistung		
Aufbauende Module					
Vorausgesetzte Module					
Modulumfang		Präsenzzeit	Selbststudium	Praxiszeit	Gesamtzeit
		60h	90h	0h	150h