

MODULHANDBUCH BACHELOR INTERMEDIA DESIGN 6



Stand: Juli 2021

Semester		1	2	3	4	5	6	SU							
		Grundlagen		Vertiefung			Abschluss								
		SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)				
Modulnr.															
B1 _ Entwerfen															
Fächergruppe Lehrgebieteinführungen 30 LP															
BID 1.1.1.	BID1_Einführung Crossmedia	4	6							4	6				
BID 1.1.2.	BID1_Einführung Games	4	6							4	6				
BID 1.2.3.	BID1_Einführung Hypermedia			4	6					4	6				
BID 1.2.4.	BID1_Einführung Narrative Formate			4	6					4	6				
BID 1.2.5.	BID1_Einführung Medienräume			4	6					4	6				
Fächergruppe Entwurfsprojekte 48 LP															
BID 1.3-5.2	BID1_Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung I-III														
BID 1.3-5.3	BID1_Entwurfsprojekt Hypermedia I-III				6	12	6	12	6	12					
BID 1.3-5.4	BID1_Entwurfsprojekt Narrative Formate I-III														
BID 1.3-5.5	BID1_Entwurfsprojekt Medienräume I-III									18	36				
BID 1.6.1-5	BID1_Entwurfsschwerpunkt								6	12	6	12			
B2 _ Gestalten - Darstellen															
Fächergruppe Grundlagen 18 LP															
BID 2.1.1.	BID2_Grundlagen 2D/ 3D	2	3							2	3				
BID 2.1.2.	BID2_Grundlagen AV	2	3							2	3				
BID 2.1.3.	BID2_Grundlagen Typografie/Layout	2	3							2	3				
BID 2.1.4.	BID2_Grundlagen Visualisierung	2	3							2	3				
BID 2.2.1.	BID2_Grundlagen interaktiver Systeme			4	6					4	6				
Fächergruppe fachbezogene Grundlagen¹ 30 CP															
BID 2.2.3.	BID2_Grundlagen intermediale Gestaltung (GIG)				6	9	8	12	6	9	20	30			
B4 _ Kontext															
Fächergruppe Theorie 12 LP															
BID 4.1.1.	BID4_Mediengeschichte	2	0	2	6					4	6				
BID 4.2.1.	BID4_Kommunikation und Projektmanagement	2	0	2	6					4	6				
Fächergruppe Projektentwicklung 18 LP															
BID 4.3.3.	BID4_Jahresthema I: Projektentwicklung				4	6				4	6				
BID 4.3.4.	BID4_Jahresthema II: Projektentwicklung und Realisation						4	6		4	6				
BID 4.3.5.	BID4_Jahresthema III: Realisation und Präsentation							4	6	4	6				
B5 _ Interdisziplinäre Projekte															
BID 5.3-5.1	BID5 Interdisziplinäre Projekte I ²				2	3				2	3				
BID 5.3-5.2	BID5 Interdisziplinäre Projekte II ³							2	3	2	3				
B7 _ Bachelor-Semester															
BID 7.6 7.1	BID7_Kolloquium über die Abschlussarbeit								0	6	0	6			
BID 7.6 7.2	BID7_Abschlussarbeit								0	12	0	12			
		20	24	20	36	18	30	18	30	18	30	6	30	100	180

Wahlpflichtmodule grau gekennzeichnet

LP Leistungspunkt

SWS Semesterwochenstunden

¹ Der Prüfungsausschuss der Fachrichtung Intermedia Design im Fachbereich Gestaltung veröffentlicht am Ende eines jeden Semesters für den Bachelor-Studiengang "Intermedia Design" eine Liste der in dem folgenden Semester angebotenen Wahlpflichtmodule.

² In den Modulen 5.3-5.1. und 5.3-5.2. sind Angebote zu wählen, die alle Fachrichtungen des Fachbereichs Gestaltung in regelmäßigem Turnus für Studierende aller Fachrichtung öffnen.

³ In Modul 5.3-5.2 können wahlweise auch 3 CP aus dem Bereich „Grundlagen intermediale Gestaltung“ angerechnet werden.

Inhaltsverzeichnis

ERKLÄRUNG PORTFOLIOPRÜFUNGEN

B1 ENTWERFEN

Fächergruppe Lehrgebietseinführungen

- BID 1.1.1. BID1_Einführung Crossmedia
- BID 1.1.2. BID1_Einführung Games
- BID 1.1.3. BID1_Einführung Hypermedia
- BID 1.2.4. BID1_Einführung Narrative Formate
- BID 1.2.5. BID1_Einführung Medienräume

Fächergruppe Entwurfsprojekte

- BID 1.3-5.2 BID1_Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung I-III
- BID 1.3-5.3 BID1_Entwurfsprojekt Hypermedia I-III
- BID 1.3-5.4 BID1_Entwurfsprojekt Narrative Formate I-III
- BID 1.3-5.5 BID1_Entwurfsprojekt Medienräume I-III

- BID 1.6-1.5 BID1_Entwurfsschwerpunkt

B2 GESTALTEN - DARSTELLEN

Fächergruppe Grundlagen

- BID 2.1.1. BID2_Grundlagen 2D/3D
- BID 2.1.2. BID2_Grundlagen AV
- BID 2.1.3. BID2_Grundlagen Typografie/Layout
- BID 2.1.4. BID2_Grundlagen Visualisierung
- BID 2.2.1. BID2_Grundlagen interaktiver Systeme

Fächergruppe fachbezogene Grundlagen

- BID 2.2.3. BID2_Grundlagen intermediale Gestaltung (GIG)

B4 KONTEXT

Fächergruppe Theorie

- BID 4.1.1. BID4_Mediengeschichte
- BID 4.2.1. BID4_Kommunikation und Projektmanagement

Fächergruppe Projektentwicklung

- BID 4.3.3 BID4_Jahresthema I: Projektentwicklung
- BID 4.3.4 BID4_Jahresthema II: Projektentwicklung und Realisation
- BID 4.3.5 BID4_Jahresthema III: Realisation und Präsentation

B5 INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTE

- BID 5.3-5.1 BID5_Interdisziplinäre Projekte I
- BID 5.3-5.2 BID5_Interdisziplinäre Projekte II

B7 BACHELOR-SEMESTER

- BID 7.6|7.1 BID7_Kolloquium über die Abschlussarbeit
- BID 7.6|7.2 BID7_Abschlussarbeit

ERKLÄRUNG PORTFOLIOPRÜFUNGEN

Die Fachrichtung Intermedia Design spezifiziert für ihre beiden Bachelorstudiengänge Intermedia Design und Intermedia Design mit Praxissemester die Prüfungsform des Portfolios wie folgt:

Durch Portfolioprüfungen wird die Fähigkeit zur Durchführung gestalterischer Projekte, beginnend von der Recherche bis zum fertigen Projektergebnis nachgewiesen. Die Portfolioprüfung beinhaltet die Dokumentation eines oder mehrerer im Rahmen des Moduls erarbeiteten Projekte/s, hierbei in der Regel insbesondere die Recherche, Ideenfindung, die detaillierte Beschreibung der Ausarbeitung, die Anwendung des Projektergebnisses, das Ergebnis selbst als auch einen Ausblick auf weiterführende Arbeiten. Eine Präsentation kann Bestandteil einer Portfolioprüfung sein. Umfang und Bestandteile der Portfolioprüfung werden durch die jeweiligen Prüfenden zu Beginn des Semesters bzw. zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Die Arbeitsbelastung für die Portfolioprüfung beträgt nicht mehr als zwei Drittel der gesamten ausgewiesenen studentischen Arbeitsbelastung des jeweiligen Moduls.

Modulgruppe **B1 ENTWERFEN**

Modultitel **Einführung Crossmedia**

Modulnr.: **BID 1.1.1**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Studierende sind nach Abschluss des Moduls in der Lage:

- zeitgemäße crossmediale Gestaltungen für informations-, wie funktionsorientierte digitale Produkte zu entwickeln,
- diese zu planen und zu entwerfen,
- in einem strukturierten Workflow zu bearbeiten,
- dazu etablierte Methoden anzuwenden,
- um diese intuitiv bedienbar wie emotional ansprechend zu gestalten,
- dabei moderne Werkzeuge (Software) zu gebrauchen,
- ihre Gestaltungen zu präsentieren, dabei ihre Designentscheidungen zu kommunizieren und konstruktive Rückmeldungen iterativ zu verarbeiten.

Inhalte

Das Modul vermittelt theoretische, methodische und praktische Grundlagen für die Entwicklung von crossmedialen Designs anhand einer eigenen praktischen Entwurfsarbeit:

- Methoden: Nutzeranforderungen definieren
- Methoden: Planen mit Personas & Szenarios
- Methoden: einfache Makro-Informationsarchitekturen als Sitemaps entwickeln
- Methoden: Bildschirmlayout mit Gestaltungsraaster entwickeln
- Methoden: Informationdesign entwickeln
- Methoden: responsive Varianten einer Gestaltung entwickeln
- Methoden: Styles definieren und Styleguide erstellen
- Methoden: screenbasiertes UI-Design

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

Bereitstellen einer Auswahl an Texten, Weblinks und weiterführender Literatur.

Garret, Jesse James (2011): Die Elemente der User Experience

Erlhofer, Sebastian und Brenner, Dorothea (2018): Website-Konzeption und Relaunch

Stand: SS 2021

Modultitel Einführung Games

 Modulnr.: **BID 1.1.2**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Teilnehmer dieses Moduls erwerben im Feld der 3D Art Kenntnisse, wie sich gängige Gestaltungsprinzipien (Proportionslehre, Komposition etc.) auf raumbildende Strukturen übertragen lassen. Außerdem lernen sie Designkonzepte kennen und anwenden, welche explizit auf dreidimensionale Phänomene Bezug nehmen. Sie verfügen über ein erweitertes dreidimensionales Formverständnis. Sie können Methoden der Transformation zweidimensionaler Darstellungen in den dreidimensionalen Raum, Projektionen aus dem Raum in die Fläche sowie freie als auch gezielte Formexperimente virtueller und realer 3D-Gebilde anwenden.

Im Bereich Game Design werden Studierende für die Medienspezifik von Spielen sensibilisiert. Sie sind in der Lage, Spielmechaniken und Regelwerke zu analysieren und eigene medienadäquate Konzepte und Entwürfe als analoges Konzept zu erarbeiten. Sie sind in der Lage, den Transfer von Spielmechaniken auf weitere Anwendungsbereiche (Non-Spielsysteme) zu vollziehen (Gamification, Serious Games u. a.). Designstudierende erweitern ihr zuzuerst auf visuelle Rhetoriken ausgerichtetes Repertoire mit Kompetenzen in der Gestaltung interaktiver Systeme. Über die Gestaltung von interaktiven Prozessen und in sie eingebettete Aussagen schulen sie ihre analytischen und expressiven Fähigkeiten, die auf vielfältige Kommunikationsaufgaben anwendbar sind.

Inhalte

Theoretisch wie praktisch werden Grundbegriffe und Eigenschaften vektorbasierter 3D-Daten und deren Modifikationsmöglichkeiten aufgezeigt. In diesem Zusammenhang vermitteln anschauliche Übungen und Beispiele verschiedene Modellierungs- und rudimentäre Animationstechniken. Vorgestellt werden überdies Möglichkeiten der selbstständigen Vertiefung dieser Verfahren. Eine weitere wichtige Rolle im Bereich 3D Design spielen außerdem Renderverfahren, also die kamerale Erzeugung von Bildern durch 2D- und 3D-Programme zur Darstellung von Design-Ideen, Visualisierung von Konzepten oder komplexen Vorgängen. In diesem Kontext werden auch Grundsätze der Stereoskopie angesprochen.

Behandelte Themen zum Medium Games sind: Analysetechniken, Spielmechaniken und Regelsysteme, Entwurfsmethodiken und Paper Prototyping. In Übungen und als Gruppenarbeit wird die Umsetzung eines analogen, regelbasierten Spieleprototypen angestrebt und ein stimmiges und ausbalanciertes Regelwerk verschriftlicht.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Dr. Linda Breitlauch, Lehrbeauftragte	Prof. Dr. Linda Breitlauch
Literatur/Lernhilfen	
Blended Learning (Digitale Tutorials in Text- und Videoform, Screencasts, Buchvorschläge & semestereigene Dokumentationen). Glönnegger, Erwin: Das Spiele-Buch. Ravensburger Buchverlag, 1988. Snyder, Corolyn: Paper Prototyping. Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, 2003.	
Stand: SS 2021	

Modultitel Einführung Hypermedia

 Modulnr.: **BID 1.2.3**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Studierende sind nach Abschluss des Moduls in der Lage:

- moderne, intermediale Konzepte für informations-, wie funktionsorientierte Webangebote (Produkte, Services, vernetzte Systeme) zu entwickeln,
- diese zu planen und zu entwerfen,
- in einem strukturierten Workflow zu bearbeiten,
- dazu etablierte Methoden anzuwenden,
- um diese intuitiv bedienbar wie emotional ansprechend zu gestalten;
- auf konzeptioneller Ebene das Internet als "Intermedium" in flux und den damit verbundenen Gestaltungsspielraum zu begreifen, d.h.
- ein Verständnis für die Qualitätsmerkmale interaktiver Medien zu entwickeln die Perspektiven moderner Designansätze (User Experience Design, Design Thinking, Persuasive Design, Playful Design ...) auf das eigene Arbeiten zu beziehen, kulturell-gestalterische, technologische, polit-rechtliche, ökonomische und ideengeschichtliche Perspektiven auf das Internet nachzuvollziehen.

Inhalte

Das Modul vermittelt theoretische, methodische und praktische Grundlagen für die Entwicklung von User Experience Designs für interaktive Systeme u. a. anhand einer eigenen Entwurfsarbeit.

- Methoden: Kreativitätstechniken nach de Bono
- Methoden: Planung mit Mind Maps & Concept Models,
- Methoden: Motivationsmodelle für Personas & Szenarios,
- Methoden: Makro-Informationsarchitektur userzentriert mit CardSorting entwickeln
- Methoden: Mikro-Informationsarchitekturen entwickeln
- Methoden: Interaktionsdesign mit Entwurfsmustern
- Methoden: Priorisierung mit der MOSCOW-Methode
- Methoden: screen- und layerbasiertes UI-Prototyping
- Grundlagen User Experience Design, Branche und Berufsprofile
- Grundlagen: Heuristiken in UI & UX Design
- Grundlagen Hypermedia / Hypertext
- kultur- und soziotechnische Vergangenheit und Gegenwart des Internets

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

Garret, Jesse James (2011): Die Elemente der User Experience
Anderson, Stephen P. (2011): Seductive Interaction Design,
Jacobsen, Jens und Meyer, Lorena (2019): Praxisbuch Usability und UX
Erlhofer, Sebastian und Brenner, Dorothea (2018): Website-Konzeption und Relaunch
Moser, Christian (2012): User Experience Design. Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern.
Yablonski, John (2020): Laws of UX. 10 praktische Grundprinzipien für intuitives, menschenzentriertes UX-Design
Die Veranstaltung wird über die Onlineplattform „Hyperlabs“ unterstützt, ein Social Network mit Groupwarefunktionen und einer Blogfarm zur Bereitstellung und kollaborativen Erarbeitung von veranstaltungsbegleitenden Medien.

Stand: SS 2021

Modultitel Einführung Narrative Formate

 Modulnr.: **BID 1.2.4**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Fachbezogene Ziele: Ziel der Lehrveranstaltung ist die kreative und technische Befähigung zur Entwicklung, Analyse und Beurteilung zeitbasierter Gestaltungsformen.

Fachübergreifende Ziele: Kenntnisse zur praxisnahen, wie auch experimentellen Verwendung der audiovisuellen Grundlagen als medienbezogene und medienspezifische Gestaltungs- und Darstellungsmittel im Raum, in der Fläche und auf der Zeitachse; Kenntnis und Erfahrung verschiedener Medien und Mediensysteme in verschiedenen Nutzungs- und Fachzusammenhängen.

Inhalte

Vermittelt werden Grundlagen der Audio- und Bewegtbildhistorie, technische Bedingungen und Phänomene, Produktionsabläufe und Ausblicke auf- kommende AV-Entwicklungen.

Innerhalb der Seminare Animation/MotionDesign, SoundDesign/Audioediting und AV-Synthese werden narrative und gestalterische Prinzipien im Clip-Format entwickelt.

Themenschwerpunkt: Animation/MotionDesign
Trickfilm, 2D-Animationen, Compositing, Visual Effects

Themenschwerpunkt: SoundDesign/Audioediting
Der Klangraum, Arrangement, Tonbearbeitung

Themenschwerpunkt: AV-Synthese
Montage von Bild und Ton, AV-Relationsphänomene, Audiovisualisierungen, synästhetische Gestaltungskonzepte

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Wiss. MA. Jonas Eiden	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

- Shaw Austin, Shaw Danielle: Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design
- Chion, Michel: Audio-Logo-Vision im Kinofilm
- Kock, Maximilian: Wie der Ton zum Bild passt: Wege zu effektivem Sounddesign
- Monaco, James: Film verstehen

Stand: SS 2021

Modultitel Einführung Medienräume

 Modulnr.: **BID 1.2.5**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Einführung in das Gebiet der erweiterten Mensch-Computer-Schnittstelle in seiner Ausdehnung von der virtuellen Realität (VR) über Mischformen (Augmented Reality, AR) bis hin zu physischen Schnittstellen (Tangible User Interface).

Ziel der Lehrveranstaltung ist Befähigung zur Analyse und Beurteilung neuartiger Mensch-Computer-Schnittstellen sowie die Anwendung dieser Wissensbasis in die eigene gestalterische Praxis. Der Schwerpunkt liegt auf dreidimensionaler Gestaltung von Objekten und der Nutzung physische Interaktionsobjekten. Die intermedialen Überschneidungen mit audiovisuellen Bewegbild integriert.

Inhalte

Formalästhetische Übungen zur Sensibilisierung der Wahrnehmung und zum Verständnis einer Zeichentheorie für Designer. Einführung in die angewandte Semiotik und vertiefende semantische Objekt-Analysen. Erweiterung der statischen Betrachtung dreidimensionaler Objekte um die prozesshafte Beschreibung der Handlungsgestaltung. Vermitteln von Basiskennnissen der Kognition und ihrer Relevanz für die Gestaltung (Mentale Modelle).

Themenschwerpunkt: Durchlaufen eines Entwurfsprozess von der Ideenfindung bis zur Präsentation der Gestaltungsidee. Dies beinhaltet das Anwenden einer gezielten Kreativitätstechnik sowie das Kennenlernen möglicher Formen der Visualisierung/Darstellung prozessorientierter Gestaltung. Vermitteln grundlegender Kenntnisse in der Nutzung von Sensoren und Aktoren. Einstieg in eine einfache Programmiersprache (Processing) und Umsetzen des eigenen Entwurfs als Prototyp.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Klausur <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Daniel Gilgen	Prof. Daniel Gilgen

Literatur/Lernhilfen

- Harald Welzer, (Fischer 2015) Selbst denken
- Matthew Frederick, (2007) 101 Things I Learned in Architecture School
- William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler (2010) Universal Principles of Design (2004) Design: Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung
- Dr. Markus Caspers (2013) Zeichen der Zeit: Eine Einführung in die Semiotik
- Sophie Lovell (Phaidon 2011) Dieter Rams: As Little Design as Possible
- Don Norman (2013) The Design of Everyday Things
- Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich, Dominik Sinner (X.media.press 2014)
- Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien

Stand: SS 2021

Entwurfsprojekte

Information:

Laut dem Studienverlaufsplan absolvieren die Studierenden vom 3. bis 5. Semester drei Module aus dem Bereich der Entwurfsprojekte. Den Studierenden stehen dabei vier verschiedene Lehrgebiete zur Verfügung. Ein Lehrgebiet kann maximal drei Mal und somit in allen drei Semestern belegt werden. Dadurch können die Studierenden den Bereich der Entwurfsprojekte komplett in einem Lehrgebiet abdecken. Dazu wird das jeweilige Entwurfsprojekt-Modul wiederholt belegt, jedoch mit unterschiedlichen Prüfungen abgeschlossen. Diese Prüfungsleistungen bauen aufeinander auf und sind bezeichnet mit „Anwendung“, „Vertiefung“ und „Spezialisierung“. Es besteht aber auch die Möglichkeit in jedem Semester ein Entwurfsprojekt aus einem anderen Lehrgebiet zu wählen. Die Studierenden können z.B. drei Entwurfsprojekte im Anwendungsbereich aus drei unterschiedlichen Lehrgebieten absolvieren.

Anwendung (im jeweiligen Lehrgebiet mit römisch I angegeben):

Bei der ersten Belegung des Entwurfsprojekts eines Lehrgebiets werden die in der Einführung in das Lehrgebiet im 1. und 2. Semester vermittelten fachspezifischen Grundlagen in einem umfassenden Entwurfsprojekt angewandt und erprobt.

Vertiefung (im jeweiligen Lehrgebiet mit römisch II angegeben):

Bei der zweiten Belegung des Entwurfsprojekts werden die gewonnenen Kenntnisse und Fähigkeiten aus dem ersten absolvierten Entwurfsprojekt dieses Lehrgebiets anhand einer abweichenden Aufgabenstellung unter Reflexion der gemachten Erfahrungen vertieft.

Spezialisierung (im jeweiligen Lehrgebiet mit römisch III angegeben):

Bei der dritten Belegung des Entwurfsprojekts des gleichen Lehrgebiets wird ein Entwurfsprojekt mit einer abweichenden Aufgabenstellung unter Reflexion der erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen anhand des vertiefenden zweiten Entwurfsprojekts absolviert.

Modulaufbau:

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	Ab 3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	12 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung, Einzel-/ Gruppenkorrektur,		6 SWS / 90 Std.	270 Std.	360 Std.	

Lehrgebiete:

- BID 1.3-5.2 BID1_Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung I-III
- BID 1.3-5.3 BID1_Entwurfsprojekt Hypermedia I-III
- BID 1.3-5.4 BID1_Entwurfsprojekt Narrative Formate I-III
- BID 1.3-5.5 BID1_Entwurfsprojekt Medienräume I-III

Lehrgebiet:

**BID 1.3-5.2
Entwurfsprojekt Interdisziplinäre
Spieleentwicklung I-III**

Die Belegung des Lehrgebiets erfolgt in den oben genannten Ausprägungen	
Ausprägung	Modulbezeichnung
Anwendung	Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung I
Vertiefung	Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung II
Spezialisierung	Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung III

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Studierende vertiefen in den Feldern Konzeption, Game Design, 2D und 3D Entwurfstechniken und 3D Art ihre Kompetenzen in der Umsetzung von zwei- und dreidimensionalen Computerspielen. Sie erweitern ihre Kenntnisse anhand konkreter Projekte und wenden vielfältige Gestaltungsprinzipien in den Bereichen Umsetzung, Visualisierung bzw. Rapid Prototyping, sowie projektbezogene Techniken (z.B. spezielle Animationsprinzipien, Modellier- & Renderverfahren, usw.) an. Die Studierenden sind in der Lage:

Im Team eigenständig ein Spieleprojekt zu konzipieren, zu planen und umzusetzen, hierbei insbesondere:

- Probleme und Konflikte frühzeitig zu erkennen und zu adressieren
- geeignete Projektmanagementwerkzeuge zu installieren und zu verwenden
- geeignete Kommunikationswerkzeuge zu installieren und zu verwenden
- das Projekt angemessen zu präsentieren und
- entstandene Probleme und Hürden zu reflektieren.

Studierende sind darüber hinaus in der Lage, Konzepte und Entwürfe für neuere Spieleformate (z. B. Social & Casual Games, Pervasive Games), für unterschiedliche Plattformen (z. B. Mobile) als auch neuer Anwendungsfelder für das Medium, die über reine Unterhaltung hinaus reichen (Serious Games, Persuasive Games, Gamification) zu produzieren. Sie sind zudem für das fachrichtungsinterne Schnittstellenpotential zu anderen Lehrgebieten sensibilisiert. In Kooperationen mit dem Fachbereich Informatik, Digitale Medien und Spiele, wird zudem die praxisnahe Teamarbeit erprobt.

Inhalte

Ab dem dritten Semester bietet das Modul den Teilnehmern eine Vielzahl unterschiedlicher Schwerpunkte an. Diese wechseln pro Semester je nach Thema oder Kooperation zu anderen Fachrichtungen und/oder externen Partnern. So können beispielsweise Projekte auf dem Gebiet des Game Design realisiert werden, wo sich die Studenten u.a. mit den Themen Level Design und Spielerführung, Entwickeln von Spielmechaniken oder Character Design auseinandersetzen können.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

/

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Dr. Linda Breitlauch, Prof. Dr. Rezk-Salama	Prof. Dr. Linda Breitlauch

Lehrgebiet:

**BID 1.3-5.3
Entwurfsprojekt Hypermedia I-III**

Die Belegung des Lehrgebiets erfolgt in den oben genannten Ausprägungen	
Ausprägung	Modulbezeichnung
Anwendung	Entwurfsprojekt Hypermedia I
Vertiefung	Entwurfsprojekt Hypermedia II
Spezialisierung	Entwurfsprojekt Hypermedia III

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Studierende führen hier in einer selbständig und / oder im Team durchgeführten Projektarbeit ihre fachlichen Kompetenzen in folgenden Feldern

- Kontexte analysieren, reflektieren und konzeptionell
- User Experiences strukturieren und planen
- Mikro- und Makroinformationsarchitekturen entwickeln
- Information anhand qualitativer Maßstäbe gestalten hochwertig gestalten
- Interaktionsschleifen anhand qualitativer Maßstäbe hochwertig gestalten
- Interfaces im Entwurf realisieren
- Prototypen unterschiedlicher Art für passenden Phasen des Entwicklungsprozesses entwickeln
- Visuelles Design im Einklang mit UI und IxD iterativ optimieren
- User-Befragungen qualitativ mit strukturierten Interviews und Fragebogeninventaren planen und durchführen
- Usability und User Experience empirisch und Erkenntnisse zur Verbesserung einsetzen
- Ergebnisse der eigenen Projektarbeiten in Präsenz als auch in Dokumenten zur Darstellung bringen

Inhalte

Auf Basis des im Lehrgebiet vermittelten, multidisziplinär fundierten Überblicks über grundlegende Konzepte und Optionen designerischen Arbeitens mit Hypermedien, erarbeiten Studierende Lösungen für verschiedenste Aktivitäten von Anwendern in unterschiedlichsten Kontexten. Ausgangspunkt sind dabei in der Regel anthropo-technisch getriebene Veränderungen sozialer Prozesse, an deren medialen Schnittstellen kulturelle, gesellschaftliche und (insbesondere kreativ-) wirtschaftliche Fragestellungen identifiziert und als Herausforderung für systemisch durchdachte Gestaltung bearbeitet werden.

Behandelt werden web- und andere internetbasierter Systeme, wobei der Fokus auf funktionsorientierten (in Abgrenzung zu rein informationsorientierten) Angeboten liegt. Aufgabenstellungen aus der Praxis werden häufig in Zusammenarbeit mit öffentlichen, zivilen und unternehmerisch arbeitenden Projektpartnern entwickelt.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

/

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

Jacobsen, Jens und Meyer, Lorena (2019): Praxisbuch Usability und UX

Erlhofer, Sebastian und Brenner, Dorothea (2018): Website-Konzeption und Relaunch

Yablonski, John (2020): Laws of UX. 10 praktische Grundprinzipien für intuitives, menschenzentriertes UX-Design

Die Veranstaltung wird über die Onlineplattform „Hyperlabs“ unterstützt, ein Social Network mit Groupwarefunktionen und einer Blogfarm zur Bereitstellung und kollaborativen Erarbeitung von veranstaltungsbegleitenden Medien.

Stand: SS 2021

Lehrgebiet:

BID 1.3-5.4
Entwurfsprojekt
Narrative Formate I-III

Die Belegung des Lehrgebiets erfolgt in den oben genannten Ausprägungen	
Ausprägung	Modulbezeichnung
Anwendung	Entwurfsprojekt Narrative Formate I
Vertiefung	Entwurfsprojekt Narrative Formate II
Spezialisierung	Entwurfsprojekt Narrative Formate III

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Erweiterung des technischen und gestalterischen Repertoires des bewegten digitalen Bildes in verschiedensten Anwendungs- und Nutzungszusammenhängen, unter Hinzunahme von Ton als wichtigen Ausdrucksträger.

Die Studierenden führen hier in einer selbständig und / oder im Team durchgeführten Projektarbeit ihre fachlichen Kompetenzen in folgenden Feldern aus.

- Ideenfindung, Sript-/Drehbucherstellung inkl. aller Entwicklungsphasen
- Selektion zu realisierender Drehbücher hinsichtlich der Machbarkeit unter Zeit- und Aufwandsbedingungen
- Teamrecruiting und Vorproduktion; Department Besetzung, Casting, Storyboard, Probenarbeit
- Dreharbeiten, Organisation, Realisation
- Ergebnisse der eigenen Projektarbeiten in Präsenz als auch in Dokumenten zur Darstellung bringen
- Veröffentlichung der Projekte in Screenings und/oder Filmfestivals

Inhalte

Alle Seminarteilnehmer entwickeln unter den Rahmenbedingungen der Hochschule realisierbare Geschichten, die sowohl szenisch als auch dokumentarisch sein können. Aus dem Pool der Vorschläge werden in einem Wahlverfahren 2-4 Exposés ausgewählt und in Teams realisiert.

Anhand der Auswahl wird der Realisierungsprozess im Detail durchexerziert.

Die Teams stellen sich nach den Bedürfnissen der Grundgewerke (Produktion, Regie, Drehbuch, Kamera, Ton) zusammen und berücksichtigen auch projektspezifische Anforderungen.

Die praxisorientierten Abläufe beinhalten folgende Stufen der Produktion:

Ideen-Findung, Stoffentwicklung (Logline, Exposé, Treatment, Drehbuch), Produktionsvorbereitung (Teamzusammenstellung, Casting, Proben, Motivorganisation, Drehvorbereitung, Drehplan, Tagesdispositionen, Breakdownsheets, Dreh-Logistik), Postproduktion (Schnitt, Sounddesign, Musik, Mastering)

Als Leistungsnachweis stehen zum Ende des Semesters komplett durchproduzierte und vorführfertige Kurzfilme zur Verfügung.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

/

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Servet Golbol	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

Drehbuch: 1. Syd Field, Das Drehbuch - Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Schritt für Schritt vom Konzept zum fertigen Drehbuch

2. Eugene Vale, Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen

Filmanalyse: 1. Knut Hickethier, Film- und Fernsehanalyse

2. James Monaco, Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien

3. Francois Truffaut, Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?: Aktualisierte Taschenbuchausgabe

Stand: SS 2021

Lehrgebiet:

**BID 1.3-5.5
Entwurfsprojekt
Medienräume I-III**

Die Belegung des Lehrgebiets erfolgt in den oben genannten Ausprägungen	
Ausprägung	Modulbezeichnung
Anwendung	Entwurfsprojekt Medienräume I
Vertiefung	Entwurfsprojekt Medienräume II
Spezialisierung	Entwurfsprojekt Medienräume III

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Vertiefen der bereits erworbenen gestalterischen Kompetenzen. Dies beinhaltet die Erweiterung der Recherche und Analyse funktionaler Anforderungen ebenso, wie die zielgruppenspezifische und ästhetische Positionierung des eigene Entwurfs. Erlernen und praktizieren des Umgangs mit Briefings häufig in Kooperation mit Forschungseinrichtungen, Unternehmen oder Museen. Erlangen von Sicherheit im Umgang mit unbekanntem Möglichkeiten der Mensch-Computer-Interaktion durch eigene Erfahrung im experimentellen Erkunden, Erproben und Erforschen. Entwickeln der Schnittstellenkompetenz in der Zusammenarbeit mit anderen Fachrichtungen und Berufsgruppen. Professionalisieren der interdisziplinären Qualifikation durch Erhöhen der gestalterischen und projektorientierten Sprachfähigkeiten.

Inhalte

Durchführen von Entwurfsprojekten, welche die Möglichkeiten der physischen Interaktion mit Computersystemen als Gestaltungsgegenstand haben. Hierbei können alle Bereiche von der Simulation (Virtual Reality) über Mischformen (Augmented Reality) bis zu neuartigen interaktiven Objekten (Physical Computing) als Ausgangsbasis dienen. Beispielsweise können dies Projekte aus dem Umfeld der didaktischen Exponate, Ambient Displays, Smart Devices, Smart Jewelry, des Wearable Computing und Ubiquitous Computing sein. Ergänzt wird dies durch die raumbildenden und raumdarstellenden Mittel, die durch die Potenziale und Qualitäten der digitalen Medien erweitert oder ermöglicht werden. Hierbei wird besonders die Wechselwirkungen zwischen Licht und Raum erfahren und erprobt. Mögliche Grenzübergänge zwischen dem theatralen Raum, medialen Szenografie und künstlerischer Installation werden ausgelotet. Hieraus ergeben sich oftmals interdisziplinäre Projekte, in denen die fächerübergreifende Qualifikation des intermedialen Designs trainiert wird.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Daniel Gilgen	Prof. Daniel Gilgen

Literatur/Lernhilfen

- Adam Grant (2014) Give and Take: Why Helping Others Drives Our Success
- Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel (2014) About Face: The Essentials of Interaction Design
- Andrea Rostásy, Tobias Sievers. Handbuch Mediatektur (transcript Verlag, Bielefeld, 2018)
- Janina Poesch, (2020) Szenografie, Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin

Stand: SS 2021

Modultitel Entwurfsschwerpunkt			Modulnr.: BID 1.6.1-5		
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	6. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		12 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		6 SWS / 90 Std.	270 Std.	360 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Wissensbasis: Studierende vertiefen medienpraktisches, designerisches und theoretisches Wissen im Hinblick auf die BA-Prüfung; entwickeln Spezialistenkompetenz in selbstgewählten Disziplinen und Bereichen; professionalisieren den Designprozess und erlangen Selbständigkeit bei der Beurteilung von Gestaltungsprodukten; reflektieren ihre Identität als Gestalter.</p> <p>Kommunikative Kompetenzen: Habitualisierung von Vermittlungskompetenzen mit Mitteln der Schrift- und Verbalsprache sowie des Kommunikationsdesigns.</p>					
Inhalte					
<p>Im Schwerpunkt-Bereich wählen die Studierenden ein Modul aus dem Wahlpflichtangebot „Entwurfsprojekte“ aus. Entscheidungsrichtlinie für ein Angebot ist die individuelle Orientierung auf eine Spezialisierungskompetenz, die in Ergänzung oder Vertiefung zur BA-Thesis steht. In der Kombinatorik zweier Aufgabenstellungen soll der Sinn für Problemorientierung und die Transferkompetenz geschult werden.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Modedesign	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation			Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung		
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden			AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.		
Literatur/Lernhilfen					
Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer: Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren. Verlag Franz Vahlen GmbH, München 2017					
Stand: SS 2021					

Modulgruppe **B2 GESTALTEN & DARSTELLEN**

Modultitel Grundlagen 2D/3D				Modulnr.: BID 2.1.1	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Übung		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>In den Bereichen Visualität, Auditivität und Skripturalität werden die Studierenden in Stand gesetzt, ihren Umgang mit analogen und digitalen Werkzeugen zu professionalisieren, um mit ihnen Ideen zu entwickeln und darzustellen. Theoretisches und historisches Wissen kann angewendet werden, um grundlegende Bewertungen und Einordnungen von eigenen und Fremdprodukten vorzunehmen. Angestrebt wird eine sprachliche Angemessenheit bei der Artikulation dieser Beurteilungen.</p>					
Inhalte					
<p>Das Modul vereinigt drei Veranstaltungen, in denen Wissen vermittelt wird, das für alle ID-Lehrgebiete grundlegend ist. In „Visualisierung“, „Typografie“, „Sound und Bewegtbild“ erarbeiten sich Studierende theoretische Kenntnisse und praktische Fertigkeit, um in den Bereichen Visualität, Auditivität und Skripturalität einerseits das Ausdrucksvermögen und Ideenspektrum zu erweitern und andererseits kritische Differenzierungssensibilität und Beobachtungsgenauigkeit zu entwickeln. Die Vermittlung künstlerischer Techniken, moderner Technologiebeherrschung und von historischem Kontextwissen stellt ein wichtiges Fundament für alle weiteren gestalterischen Veranstaltungen insofern dar, als der designerische Kanon im Hinblick auf die Belange einer sich wandelnden digitalen Gestaltungskultur aktualisiert wird.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Intermedia Design B6		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Intermedia Design B7		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio			Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung		
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
Lehrbeauftragte			Prof. Daniel Gilgen		
Literatur/Lernhilfen					
<p>The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Williams, Richard; FABER & FABER; Expanded Edition, 2012.</p>					
Stand: SS 2021					

Modultitel Grundlagen AV

 Modulnr.: **BID 2.1.2**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Übung		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Künstlich erzeugte Klänge, Töne und Geräusche gehören aufgrund umfassender Medialisierung der Umwelten zur akustischen Realität. In diesem praxisorientierten Seminar entwickeln Studierende Klanglichkeiten, die sich von den gewohnten Klangereignissen unterscheiden. Auf Basis einfacher, computergestützter Werkzeuge erweitern sie ihr auditives Ausdrucksspektrum. Sie erschließen sich experimentell neue Kompetenzen in der Aufnahme, Kreation und Bearbeitung von Klang, sowie Kenntnisse über künstlerische Klangästhetiken und experimentelle, intermediale Felder.

Inhalte

- Grundlagen des Audio Editing (Lautstärke, Stereopanorama, Tonhöhe / Pitch, Timestretching, Mehrspurigkeit)
- Klangverarbeitung: Equalizer-Grundlagen, Hall-Grundlagen
- Klangerzeugung: Grundlagen von Synthesozren, Sequencern, Drum Machines / Grooveboxen, Samplern
- Tonaufnahme: Mikrofonierung, Charakteristiken, Typen (Großmembran, Richtmikrofon, Lavalier, Tischmikrofon, Handheld-Recorder, Kontaktmikrofon, Hydrofon); Stimmaufnahmen & ihre Postproduktion; Foley Recording; Postproduktion: CleanUp
- Ästhetiken: Musique Concrète, Minimal Music, SFX & Foley History, Remix & Sampling History, Loops
- Intermediale Techniken: Audiovisualisierung, Sonifizierung, generatives Audio, interaktives Audio

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

AV-Medien: Filmgestaltung – Audiotechnik – Videotechnik, Bühler, P., Schlaich, P., Sinner, D.; Springer Vieweg; 1. Aufl. 2018 Edition

Stand: SS 2021

Modultitel Grundlagen Typografie/Layout

 Modulnr.: **BID 2.1.3**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Übung		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Erlangen von Grundkenntnissen im Einsatz typografischer Mittel. Kennlernen und Praktizieren der Möglichkeiten der grafischen Gestaltung für digitale und analoge Medien im Vergleich. Entwickeln von Auswahlkriterien und gestalterischer Sicherheit in der Verwendung von Schriftfamilien sowie im Umgang mit Rasterystemen. Umsetzen eigener Entwürfe in adäquate Dateiformate für Print und digitale Medien.

Inhalte

Einführung in die gestalterischen Grundlagen von Typografie und Layout. Von der Betrachtung und Analyse der einzelnen Buchstaben über Schriftklassifikation, Schriftschnitte und die allgemeinen Anwendungen von Schrift. Erweitert wird dies mit der Anwendung der Schriftwahl für Logos, Titel und Headlines im Unterschied zur Schriftwahl für Mengentext. Im Anwendungsfall werden Textformatierung, Gestaltungsraster, typographische Hierarchie, Schriftmischung, die Verwendung von Farbe. Abschließend werden Dateiformate und Dateiaufbereitung (digitale und analoge Medien im Vergleich). Die abschließende Übungsaufgabe, die Gestaltung eines digitalen Portfolios unter Anwendung aller Vorlesungsinhalte, fast die gelernten Inhalte zusammen.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	Prof. Daniel Gilgen

Literatur/Lernhilfen

Typografie: Schrifttechnologie - Typografische Gestaltung – Lesbarkeit; Bühler, P., Schlaich, P., Sinner, D.; Springer Vieweg; 1. Aufl. 2017 Edition

Stand: SS 2021

Modultitel Grundlagen Visualisierung

 Modulnr.: **BID 2.1.4**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Übung		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Skizzenhafte als auch detaillierte Visualisierung von Konzepten
- Erweiterung des Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögens
- Aufbau eines künstlerischen, visuell darstellenden Repertoires in unterschiedlichen Techniken und Materialien
- Dialogfähigkeit und kritische Reflexion eigener oder gemeinsamer Arbeiten
- Erlernen von Sehen und Sichtweisen
- Veranschaulichung von Konzepten in einem emotionalen, stimmungsvollen Ton

Inhalte

Beginnend mit dem Objektstudium, der Analyse eines Objektes, Proportion, Konstruktion, Oberflächenbeschaffenheit, Licht und Schatten, Verhältnis und Plastizität wird Sehen und Wissen miteinander verbunden und zeichnerisch umgesetzt. Anschließend wird durch das konsequente Reduzieren die Essenz des Objektes herausgefunden. Dies ermöglicht die visuellen Darstellung auszubauen bis hin zur Entwicklung eigener Ausdrucksvariationen beim Portrait. Formverständnis und Formkonstruktion im Hinblick auf die Erschaffung einer Illusion von Plastizität, Räumlichkeit und Lebendigkeit werden gezielt geschult. Hierbei wird auch die Perspektive in architektonischen und technischen Darstellungen thematisiert. In individuellen Korrekturen werden Lösungswege gefunden und deren mögliche Umsetzung besprochen. Die breite Auseinandersetzung mit Dingen und Personen ermöglicht am Ende das Erarbeiten eines Storyboards unter Nutzung der erworbenen Kenntnisse über Darstellung, Technik und Material. Der Einstieg in die Grundlagen der Visualisierung wird bewusst über tradierte analoge Zeichentechniken und Materialien vollzogen. Zum einen um die Vielfältigkeit der Mittel erlebbar zu machen und damit zum Experimentieren anzuregen. Zum anderen um in der Erweiterung zum digitalen Zeichnen die Abhängigkeit der Mittel für das Arbeitsergebnis zu verdeutlichen.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Klausur <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	Prof. Daniel Gilgen

Literatur/Lernhilfen

Grundlagen der Mediengestaltung: Konzeption, Kommunikation, Visualisierung, Bildaufbau, Farbe, Typografie. Fries, Christian; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG; 2. Edition, 2014.

Stand: SS 2021

Modultitel Grundlagen Interaktiver Systeme

 Modulnr.: **BID 2.1.2**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar, Übung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Studierende sind nach Abschluss des Moduls in der Lage

- einfache internetbasierte Medienanwendungen für verschiedene Nutzungs- und Fachzusammenhänge strukturell und technisch zu konzipieren,
- erworbene Grundkenntnisse der Rahmenbedingungen (Formate, Standards, Technologien und Werkzeuge) für die Realisation von Webauftritten & -anwendungen anzuwenden,
- Multimediainhalte für das Web / internetbasierte Systeme aufzubereiten,
- statische Webseiten / Microsites mit HTML & CSS zu realisieren,
- einfache interaktive Interfaceelemente zu implementieren,
- Entwürfe für dynamische Screendesigns anzufertigen,
- Aufbau und designrelevante Funktionsweise einfacher Content Management-Systeme (WordPress) nachzuvollziehen, und bestehende Themes visuell anzupassen,
- Responsives Design (Design das auf Bildschirme unterschiedlicher Geräte reagiert)
- typische Realisationsprobleme, wie Endgeräte- und, Browserabhängigkeiten zu berücksichtigen.

Inhalte

Das Modul befasst sich primär mit Web- und Internettechnologien.

- Kenntnis zum praxisnahen und experimentellen Einsatz der Grundlagen des Entwerfens von intermedialen Medienapplikationen
- WWW-bezogene Konzepte & Technologien
- Semantische Strukturierung von Inhalten mit aktuellem HTML
- Layout, Styling, Typografie und Animationen mit CSS
- Datenmodellierung, -transformation und -visualisierung
- Multimedia-Elemente im Web
- Grundkenntnisse der Programmierung / Skriptsprachen
- Workflow und Softwarewerkzeuge

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Dipl.-Des. Adam Lorek	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

w3.org, w3schools.com

Jendryschik, M. (2008): Einführung in XHTML, CSS und Webdesign.

Die Veranstaltung wird über die Onlineplattform „Hyperlabs“ unterstützt, ein Social Network mit Groupwarefunktionen und einer Blogfarm zur Bereitstellung und kollaborativen Erarbeitung von veranstaltungsbegleitenden Medien.

Stand: SS 2021

Fächergruppe fachbezogene Grundlagen – Grundlagen intermedialer Gestaltung (GIG) - Modul BID 2.2.3.

Studierende haben die Möglichkeit, in diesem Wahlpflichtbereich durch die Umsetzung gestalterischer Projekte verschiedene Aspekte des Intermedialen Designs tiefer zu ergründen und sich in die Vielfalt gestalterischer Ausdrucksformen einzuarbeiten. Der Prüfungsausschuss der Fachrichtung Intermedia Design im Fachbereich Gestaltung veröffentlicht am Ende eines jeden Semesters für den Bachelor-Studiengang „Intermedia Design“ einen Katalog der in dem folgenden Semester anzubietenden Wahlpflichtmodule.

Die Studienberatung begleitet die Studierenden in der Entwicklung und Herausbildung ihrer gestalterischen Persönlichkeit und gibt Hilfestellung bei der Wahl der Module. Die Studierenden setzen in den Modulen eigene Projekte um. Dies wird begleitet durch theoretische Impulse durch die Lehrenden als auch die Projektumsetzung begleitende Diskurse mit Mitstudierenden und Lehrenden.

Im Rahmen der Module „Grundlagen intermedialer Gestaltung (GIG)“ I bis III für die Fachsemester 3–5 wird jedes Semester ein umfangreiches Wahlpflichtangebot eröffnet, das sich aus einer Auswahl an verschiedenen Kursen zusammensetzt.

Belegung von Kursen in den einzelnen Semestern:

- Im dritten Semester belegen die Studierenden Kurse im Umfang von 9 ECTS bei einer Kontaktzeit von 6 SWS
- Im vierten Semester belegen die Studierenden Kurse im Umfang von 12 ECTS bei einer Kontaktzeit von 8 SWS
- Im fünften Semester belegen die Studierenden Kurse im Umfang von 9 ECTS bei einer Kontaktzeit von 6 SWS

Veranstaltungen:

- Die Kurse haben alle eine Moduldauer von einem Semester
- Die Kurse sind angesetzt mit 3 ECTS bei einer Kontaktzeit von 2 SWS und bei den umfangreicheren Kursen mit 6 ECTS bei einer Kontaktzeit von 4 SWS

Alle Kurse im Rahmen der „Grundlagen der intermedialen Gestaltung (GIG)“ werden für die Studierenden vor Semesterbeginn von der Fachrichtung Intermedia Design in Stud.IP angelegt. Unter Vorbehalt des aktuellen Semesterangebots finden Sie nachfolgend aufgeführt die regelmäßig stattfindenden Kurse.

Modultitel Audio Lab I_II				Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		6 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Der Kurs stellt die Fortsetzung des Basiskurses aus dem Grundstudium (Modul „Grundlagen formaler Gestaltung“) dar. Teilnehmer/innen setzen sich gestalterisch mit Geräusch, Musik, Sprache und ihrem Zusammenwirken auseinander und vertiefen dazu Kerntechniken des Sound Designs, der Soundproduktion mit virtuellen Instrumenten, sowie Mehrkanal-Mischungen für Produktionen von Video, Film, Games oder Musik. Sie können entweder eine eigenständige freikünstlerische Arbeit umsetzen oder für ein bestehendes Medienprojekt (Video/Film, Game, interaktive Anwendung ...) ergänzende Audioproduktionen realisieren. Vertieft wird das Verständnis für unterschiedliche Funktionen von Klang: illustrative, narrative, informierende, charakterisierende, atmosphärische und emotive Funktion. Ausgehend von wachsenden Musik- & Klangphänomenen im fortgeschrittenen Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit und der zu konstatierenden Verschränkung von Musik und Sound mit digitaler Technologie, werden neue (intermediale) Formen, Techniken und Praxen (Mashups, Remixes, DJing, Audiovisualisierung, Sonifizierung, audiozentriertes multi-/ und transmediales Storytelling, u.a.) vorgestellt und von Studierenden selbständig erprobt.

Inhalte

- Grundlagen des Arbeitens mit Digital Audio Workstations
- Klangverarbeitung: Remix- und Arrangement-Techniken
- Klangverarbeitung: Equalizer-Techniken
- Klangverarbeitung: Modulationseffekte
- Klangverarbeitung: Echo und Delay
- Klangverarbeitung: Sättigung und Verzerrung
- Klangverarbeitung: Dynamikverarbeitung (Kompressoren, Expander, Gate, Ducker)
- Mehrspurmischungen für Musik, Film und Games
- Intermediale Techniken in der Anwendung: Audiovisualisierung, Sonifizierung, generatives Audio, interaktives Audio

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.
Literatur/Lernhilfen	
<p>Thomas Sandmann (2008): Effekte & Dynamics. Professionelles Know-how für Mix und Mastering Die Veranstaltung wird über die Onlineplattform „Hyperlabs“ unterstützt, ein Social Network mit Groupwarefunktionen und einer Blogfarm zur Bereitstellung und kollaborativen Erarbeitung von veranstaltungsbegleitenden Medien.</p>	
Stand: SS 2021	

Modultitel **User Experience, User Interface und Interaction Design I_II**

Modulnr.: /

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

In diesem Kurs vertiefen Studierende ihre Kenntnisse in nutzerzentrierter User Interface-Gestaltung. In der Einführungsveranstaltung und anschließend an diese erarbeiten sich die Teilnehmer/innen einen Use-Case inkl. Nutzungsanforderungen für einen Funktionsablauf. Ab dem zweiten Kurstermin wird dieser Ansatz vertieft und im weiteren Verlauf der Termine in Form von Wireframes ausgearbeitet. Teilnehmende erproben, wie das von ihnen entwickelte UI- und UX-Konzept auf die von ihnen definierten Anforderungen zu prüfen ist und wie sie es optimieren können. Abschließend an diese Phase wird das zugehörige UI-Konzept erarbeitet und in eine Dokumentation überführt.

Inhalte

- Festigung des Grundwissens im UI-Design
- Kenntnisse über die menschenzentrierte UI-Gestaltung; Herleitung von Nutzungsanforderungen
- Vermittlung von Feinfühligkeit zur Prüfung der eigenen Gestaltung und zur Wahl der richtigen Stilmittel
- Aufbau eines UI-Designs, passend zu eigens definierten Anforderungen

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#)

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input checked="" type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
<input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (diverse)	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.

Literatur/Lernhilfen

Jacobsen, Jens und Meyer, Lorena (2019): Praxisbuch Usability und UX

Stand: SS 2021

Modultitel Game Development				Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		6 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					

Basierend auf den Kursen des Grundstudiums vertiefen die Studierenden in diesem Kurs ihre Kenntnisse in der Entwicklung interaktiver Echtzeitanwendungen.

Studierende sind nach Abschluss des Moduls in der Lage:

- solide Konzepte für interaktive Echtzeitanwendungen zu entwickeln,
- diese mit Hilfe von Flussdiagrammen zu planen,
- Grundkenntnisse in der Programmierung anzuwenden,
- die Konzepte in funktionale, gestalterisch hochwertige interaktive Echtzeitanwendungen umzusetzen, zu begreifen, welche Besonderheiten Echtzeitanwendungen insbesondere in Bezug auf Laufzeit und Interaktivität mit sich bringen und diesen bei der Entwicklung eigener Anwendungen Beachtung zu schenken.

Inhalte

Die projektorientierte Veranstaltung beschäftigt sich mit der Entwicklung von Videospielen und interaktiven (2D, 3D) Echtzeitanwendungen in modernen Game-Engines. Es wird sowohl eine Einführung in die Software gegeben als auch auf allgemeine Herausforderungen, Schwierigkeiten und Probleme bei der Konzeption und Entwicklung eingegangen.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (diverse)	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Schell, Jesse (2019): The Art of Game Design: A Book of Lenses

Die Veranstaltung wird über die Onlineplattform „Hyperlabs“ unterstützt, ein Social Network mit Groupwarefunktionen und einer Blogfarm zur Bereitstellung und kollaborativen Erarbeitung von veranstaltungsbegleitenden Medien.

Stand: SS 2021

Modultitel Webdesign und Webentwicklung I_II				Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		6 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Aufbauend auf dem Kurs "Grundlagen _ interaktiver Systeme/ Webdesign" aus dem Grundstudium vertiefen die Studierenden in diesem Kurs ihre Webdesign-Kenntnisse. Neben den Feldern Visuelles Informationsdesign, Layout und responsive Design wird der Fokus auf dynamische Inhalte und Interaktion gelegt.</p> <p>Vertiefungsschwerpunkte wechseln pro Semester:</p> <p>1. Client-seitige Kenntnisse vertiefen mit der Programmiersprache Javascript sowie dem Einsatz von aktuellen Bibliotheken und Frameworks im Zusammenspiel mit den Websprachen CSS3 & HTML 5.</p> <p>2. Server- und Clientseitige Kenntnisse vertiefen. Design und Layout für dynamischer Inhalte planen und unter Einsatz eines CMS umsetzen. Grundlagen der serverseitigen Programmiersprache PHP, sowie Vertiefung in Javascript, HTML & CSS3 im Zusammenspiel mit dynamischen Websites.</p>					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung Websprachen Javascript, HTML5 und CSS3 • responsive Design, CSS3 Layout-Techniken für dynamische Inhalte/Medien • Serverseitige Programmierung (PHP) • CMS Wordpress – Grundlagen Theme Development Interaktionen mit CSS3, Javascript und entsprechenden Bibliotheken 					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Modedesign	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Grundkenntnisse der Websprachen HTML und CSS werden vorausgesetzt. Der Kurs „Grundlagen _ interaktiver Systeme/ Webdesign“ behandelt die Grundlagen.					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation			<input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit		
Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung					
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
Dipl.-Des. Adam Lorek			AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.		

Modultitel Screendesign I_II			Modulnr. : /		
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Das Seminar knüpft eng an die Grundlagenseminare des Lehrgebiets „Hypermedia“ an. Medien Design befindet sich in stetigem Wandel und muss sich Innovationen auf Seiten der Endgeräte anpassen. Anforderungen an Layout, Styling, Farbmanagement und Typografie bei der Gestaltung interaktiver Medien unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von klassischem Print-Design. Die spezifischen Unterschiede stellen für moderne Gestalter/-innen Herausforderung und Erweiterung der visuellen Möglichkeiten zugleich dar.</p> <p>In diesem Kurs liegt der Fokus auf der Konzeption und visuellen Gestaltung von Medien für die Nutzung auf unterschiedlichen Geräten. Designstudierende erweitern ihre visuellen Kompetenzen, indem Sie lernen Layout, Typografie und Farbgebung flexibel und Geräteübergreifend (responsiv) zu denken und zu planen. Nach vorgegebenem Thema wird ein App-, bzw. Webdesign erarbeitet, das Konzeption, Wireframing/Sketching, Typografie, UI Design sowie Prototyping einschließt. Aktuelle technische Entwicklungen mit Einfluss auf die visuelle Gestaltungsmöglichkeiten fließen in den Unterricht ein.</p>					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • (Medien)-Typografie, Gerätebedingte Darstellungs-Unterschiede • Icon-/Font-Design, Variable Fonts • responsives App-/Web-Design unter Berücksichtigung von Interaktions- bzw. Eingabemöglichkeiten unterschiedlicher Endgeräte. • Wireframing/Sketching und Prototyping Farbgebung / Gerätebedingte Farbmodelle 					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
BA Modedesign	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/>	Wahlpflichtfach	
Sonstiges: Klicken Sie hier , um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input type="checkbox"/> Projektpräsentation			<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit		
			Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung		
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
Dipl.-Des. Adam Lorek			AkadR. Marcus Haberkorn, M.A.		

Literatur/Lernhilfen

Santa Maria, Jason: Webtypografie

Zillgens, Christoph: Responsive Webdesign

Stand: SS 2021

Modultitel Game Design I, II			Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Zur Erstellung eines Computerspiels werden grundlegende und vertiefende Erkenntnisse über die kreativen, konzeptionellen und umsetzungsrelevanten Aspekte einer Spielentwicklung benötigt. Vom ersten Konzept bis zum fertigen Produkt werden immersive Spielwelten und Spielerlebnisse gestaltet. Die Ausarbeitung der Gamemechanik, der Figuren- und Weltentwürfen erfordert eine umfassende Sachkenntnis aller Bereiche der Spieleentwicklung. Die Grundlagen hierfür werden über die wichtigsten Aspekte der Genretheorie, Spielregeln und Strategie- und Spielanalyse sowie spieltheoretischer Ansätze gelegt.

Ziele: Studierende sind für die Medienspezifik von Spielen sensibilisiert. Sie sind in der Lage, Spiele zu analysieren und eigene medienadäquate Konzepte und Entwürfe zu erarbeiten. Dabei können sie die besonderen Anforderungen zum Design von Spielen berücksichtigen. Sie sind in der Lage, den Transfer von Medienspezifika (Spielmechaniken) auf weitere Anwendungsbereiche (Non-Spielsysteme) zu vollziehen (Gamification, Technologietransfer u. a.). Designstudierende erweitern ihr zuferst auf visuelle Rhetoriken ausgerichtetes Repertoire mit Kompetenzen in der Gestaltung interaktiver Systeme. Über die Gestaltung von interaktiven Prozessen und in sie eingebettete Aussagen schulen sie ihre analytischen und expressiven Fähigkeiten, die auf vielfältige Kommunikationsaufgaben anwendbar sind.

Inhalte

Behandelte Themen sind: Game Studies & Analysetechniken, Spielmechaniken und Regelsysteme, Theorie der Computerspiele (Spieltheorien, Immersion und Design Patterns, Spielertypen, Genretheorie), Konzeption und Dokumentation (Verschiedene Konzeptformen und ihre Funktionen, Tutorial), Spielregeln und Spielertypen, Prototyping, Game Interface Design. Leveldesign, Balancing, Interactive und dynamic Storytelling, Distribution und Monetarisierung
 Formen: Spielertypenfokussierte Gamesentwicklung, Social Games, Gamification, Persuasive & Serious Games, Pervasive Games, Augmented-, virtual und mixed Reality.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Dr. Linda Breitlauch	Prof. Dr. Linda Breitlauch
Literatur/Lernhilfen	
Adams, E: Fundamentals of Game Design, New Riders, 2003 Zimmermann, E. et.al.: Rules of Play, MIT Press, 2003	
Stand: SS 2021	

Modultitel Typografie & Gestaltung I_II

Modulnr.: /

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Entwurf von eigenständigen visuellen Zeichen unter Beachtung von Zielgruppen
- Selbstständigkeit in der Vermittlung und Beurteilung von Gestaltung
- Verständnis und Verfeinerung für schriftgestalterische Designprozesse
- Entwicklung eigener Gestaltungsansätze unter Beachtung thematischer Aspekte
- Wahrnehmung und Beurteilung aktueller Designströmungen

Inhalte

Zentral ist die Auseinandersetzung mit typografischen und gestalterischen Mitteln für eine spezifische Zielgruppe. Hierbei wird der experimentelle wie auch anwendungsorientierte schriftgestalterische Umgang mit Typografie in Kombination mit Bild und grafischen Elementen vermittelt. Die Umsetzung in digitalen Medien steht hierbei im Vordergrund und wird im Vergleich zum Print-Bereich betrachtet. Konkrete Themenbereiche sind: Schriftauswahlkriterien, Einsatz und Nutzen von Typografie, Gestaltungsraaster und Layout, der bewusste Umgang mit Weissraum und Komposition, Funktion von Gestaltungselementen, Farbkonzepte, Rhythmus, Kontraste, Erschaffung typografischer und visueller Hierarchien. In den Bereichen Corporate Design, Editorial Design, typografische Serien, im Bezug auf selbstgewählte Themenbereiche werden die Übungen theoretisch und praktisch konzeptionell erarbeitet und gestalterisch umgesetzt. In Form von theoretischen Vorträgen werden aktuelle und historische Designarbeiten diskutiert.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#)

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input type="checkbox"/> Projektpräsentation	<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation <input type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (Alexandra Burda)	Prof. D. Gilgen

Literatur/Lernhilfen

Erste Hilfe in Typografie: Ratgeber für Gestaltung und Umgang mit Schrift, Verlag Hermann Schmidt; Hans Peter Willberg und Friedrich Forssmann, Verlag Hermann Schmidt
Wegweiser Schrift: Erste Hilfe im Umgang mit Schrift, Hans Peter Willberg, Verlag Hermann Schmidt; Schriften erkennen, Daniel Sauthoff, Gilmar Wendt, Hans Peter Willberg, Verlag Hermann Schmidt; Designraster, Ambrose/Harris, Stiebner; Design Thinking, Ambrose/Harris, Stiebner; Der typografische Raster, Hans Rudolf Bosshard, Niggli
Letterfontäne, Joep Pohlen, Taschen; Detailtypografie, Forssman de Jong, Verlag Hermann Schmidt; Buchstaben im Kopf, Antonia Cornelius, Verlag Hermann Schmidt; Inside Outside, Eduardo Aires, White Studio; Dynamische Erscheinungsbilder, Ulrike Felsing, Lars Müller

Stand: SS 2021

Modultitel Kreativ-Strategien I_II

Modulnr.: /

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Erlernen und Praktizieren neuer Kreativitätstechniken
- Selbstständiges Vertiefen und Erkunden der persönlichen Neigungen im Kreativprozess
- Erkennen und Beurteilen der Verbindung zwischen Technik und Kreativaufgabe
- Entwicklung eigener Kreativwerkzeuge und Techniken.
- Erproben und Verbessern der eigenen Rolle in der kreativen Teamarbeit

Inhalte

Aufbauend auf den Erfahrungen und Kenntnissen im Durchlaufen des Design-Prozesses, die im ersten Studienjahr und in Praktika bereits erlangt wurden, wird die kreative Leistungsfähigkeit der Studierenden erweitert. Hierzu wird eine gezielte Auswahl an Kreativitätstechniken theoretisch betrachtet und auf Übungsaufgaben angewendet. Zusätzlich werden aktuelle Projekte oder Design-Probleme der Studierenden zum Gegenstand der Erkundung. Beginnend mit dem Creative-Brief über Zufallstechniken hin zu systematischen Ansätzen lernen die Studierende unterschiedliche Vorgehensweisen kennen und wenden diese zielorientiert an. Dies sind unter anderem: Creative-Warm-Ups, visuelle Synektik, laterales Denken, mentale Provokation, Osborn-Checkliste, Morphologische Matrix, Value Engineering und Method Cards. Vergleichbar mit anderen Techniken kann die kreative Ideenfindung durch wiederholtes Üben trainiert werden. Hierzu wiederholen die Studierenden die praktizieren Techniken in unterschiedlichen Kontexten.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#)

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (Prof. D. Gilgen)	Prof. D. Gilgen

Literatur/Lernhilfen

Das große Handbuch Innovation: 555 Methoden und Instrumente für mehr Kreativität und Innovation im Unternehmen, Sabine Rings, Kathy Wigge, Ariane Ernst, Jörn Rings, Armin Schobloch , Dirk Wirth, Vahlen Verlag

Stand: SS 2021

Modultitel **Medien Exkursion I_II**

Modulnr.: /

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Erleben und Erkunden von interaktiven Installationen
- Untersuchen der Methoden und Umsetzungen
- Beobachten und Auswerten von Nutzererfahrungen
- Erkunden immersiver Ausstellungsinzenierungen
- Bewerten und analysieren der kulturtheoretischen Hintergründe

Inhalte

Im Rahmen von Exkursionen werden Museen, Ausstellungen, Veranstaltungen oder Orte besucht und erkundet, die einen Zugang zu medialer Inszenierung erlauben. Das Erfahren einer Szenografie oder das Erlebnis einer Interaktion mit einem Mediensystem, lässt sich nur sehr eingeschränkt durch die Nutzung von Dokumentationen vermitteln. Der eigene Standpunkt und die eigene Aktivierung der Sinne kann nur im direkten Wahrnehmen einer räumlichen Situation erfahren werden. Im Rahmen von Exkursionen soll dieser ermöglicht werden. Eine vorherige Recherche und anschließende Analyse münden in eine Dokumentation und bilden die entsprechende Vertiefung.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (Prof. D. Gilgen)	Prof. D. Gilgen

Literatur/Lernhilfen

Handbuch Mediatektur: Medien, Raum und Interaktion als Einheit gestalten. Methoden und Instrumente, Andrea Rostásy, Tobias Sievers, transkript Verlag

Stand: SS 2021

Modultitel Physical Computing I_II				Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen aktueller Mikrocontroller - Einführung in nötige Programmierumgebungen - Kennenlernen von geeigneter Sensorik und Aktorik - Realisieren und Erproben eigener Prototypen - Entworfener Prototyp sprachlich und visuell vor einer Gruppe präsentieren. 					
Inhalte					
<p>Mit Mikrocontrollern einschließlich einer einfachen Software-Entwicklungsumgebung. Ergänzt durch vielfältige Sensoren lassen sich unterschiedliche Daten ermitteln und die Umgebung „wahrnehmen“. Diese Daten werden verarbeitet und mit ihnen unterschiedliche Aktoren (Licht, Ton, Bewegung) gesteuert. Hierdurch lassen sich die physische Welt mit den Möglichkeiten der Datenverarbeitung durch Mikrocontroller verbinden. Neue Formen der Interaktion mit dem Computer können entwickelt und direkt überprüft werden. Der Kurs richtet sich an Einsteiger ohne Vorkenntnisse im Bereich des „physical computing“. Schrittweise wird die gestellte Hardware erkundet und selbst erprobt. Ziel ist es, ein eigenes physisches Interface zu entwerfen und dieses als Prototyp zu realisieren.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation			<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit		
Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung					
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
N.N. (Prof. D. Gilgen)			Prof. D. Gilgen		
Literatur/Lernhilfen					
Raspberry Pi: Handbuch für Einsteiger: Linux, Python und Projekte, Michael Bonacina, BMU Verlag; Arduino: Kompendium: Elektronik, Programmierung und Projekte, Danny Schreiter, BMU Verlag; Das ESP32-Praxisbuch: Programmieren mit der Arduino-IDE, Erik Bartmann, eLektor Verlag					
Stand: SS 2021					

Modultitel Cinematographie I - II				Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrektorgespräche, Gruppenkorrektorgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Kenntniserwerb zur kreativen Nutzung des Potentials der Kameraführung und der Lichtgestaltung. In Theorie und Praxis wird gängige Kameratechnik vorgestellt und deren Umgang erläutert. Konzeptionelle Stilistiken hinsichtlich einer visuellen Ästhetik werden analytisch aufbereitet. Grundraster der Kameraarbeit beim Bewegtbild und ihre Wirkungsweisen werden erlernt. Hierzu gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kamerabewegung im Raum - Objektbewegung im Raum -Kamera-Choreographie -Kamera-Dramaturgie / Visuelles Erzählen -Bildgestaltung bzw. Komposition -Lichtdramaturgie (Grundausleuchtung, Effektlicht, High-Key, Low-Key etc.) -Farbkorrektur -Narration im filmischen Raum durch visuelle Techniken 					
Inhalte					
<p>Die Kamera als Werkzeug des Filmemachers Im Rahmen der studentischen Produktionsbedingungen wird in diesem Seminar versucht, sich einen eigenen visuellen Stil anzueignen . Wie entwickelt man für ein Bewegtbild-Projekt eine eigene Handschrift, einen eigenen visuellen Kosmos? Welche filmischen Mittel helfen, tragen zur Story bei und sind kostengünstig? Als Beispiele für eine Annäherung dienen uns die Kameraleute und Regisseure Slawomir Idziak, Vittorio Storaro, Terry Gilliam und Michel Gondry. Ihrem Beispiel folgend versuchen wir, eine Kamera-Strategie ausgewählter Drehbücher zu entwickeln und beispielhaft umzusetzen.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BFA Edelstein & Schmuck		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Innenarchitektur		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Intermedia Design B6		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Intermedia Design B7		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Kommunikationsdesign B7		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
BA Modedesign		<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach		
Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur		<input type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung		
<input type="checkbox"/> mündliche Prüfung		<input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit			
<input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung					
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation					

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	Prof. Servet Golbol
Literatur/Lernhilfen	
<p>Ballhaus, Michael und Binotto Thomas: Das Fliegende Auge - Michael Ballhaus im Gespräch mit Tom Tykwer</p> <p>Burg, Julia: Filmsemiotik, Filmische Codes und Filmsprache. Die Visuelle Übermittlung von Informationen im Film</p> <p>Müller, Jens: handbuch der Lichttechnik</p> <p>Keller, Max: Faszination Licht</p> <p>Rausch, Oliver: Gestalten mit Licht und Schatten: Licht sehen und verstehen</p> <p>Prümm, Karl (1999): Kamerastile im aktuellen Film : Berichte und Analysen.</p>	
Stand: SS 2021	

Modultitel Filmische Relevanz			Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Befähigung eigene Konzepte mit allgemeinen Fragen und Bedürfnissen eines potentiellen Publikums abzugleichen.
 Schulung der Kritikfähigkeit (Kritik anbringen und Kritik annehmen) im Austausch mit Kommilitonen. Sinnesschärfung in der Beurteilung von zeitgenössischen Gestaltungskonzepten in medialen Kontexten. Anpassung eigener gestalterischer Konzepte an den "Markt" nach erfolgreicher "Marktanalyse". Weiterentwicklung eigener kreativer Strategien in Methodik und Reflektion. Förderung allgemein bildender Massnahmen wie Konsum verschiedener unterstützender Medien im Relevanzkontext (Zeitungen, Nachrichten, Fachpublikationen) mit dem Ziel die eigene Allgemeinbildung zu erhöhen und Zusammenhänge in einem breiten Kontext zu erkennen und für eigene Konzepte Verknüpfungen her zustellen.

Inhalte

Auseinandersetzungen mit Ideen und deren Kommunikaton mit dem Publikum.
 Analyse von gesellschaftsrelevanten Strömungen und Themen.
 Trendscouting im narrativen Kontext.
 Relevante Fragestellungen zu eigenen Konzepten in allgemein bildenden Bereichen wie: Gesellschaft, Soziales, Ökologie, Ökonomie, Politik, Kultur, Kunst, Religion u.v.m.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (Lehrbeauftragte)	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

Tageszeitungen; alle Ressorts

Nachrichtensendungen Funk und TV

Trend Jahresberichte, wissenschaftliche Artikel

Horx, Matthias: Zukunft machen (2007)

Gennburg, Carolin: Die Verknüpfung von Trendforschung und Kulturmarketing. Analyse und Ansatzmöglichkeiten (2003)

Borbonus, René:

Relevanz: Was, warum, wann, für wen wichtig wird (2019)

Stand: SS 2021

Modultitel Regie				Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Die Studierenden sollen in die Lage kommen, Bewegtbildformate hinsichtlich der gesamtkonzeptionellen Vision effizient und professionell zu bearbeiten. Hierzu erhalten Sie verschiedene Regieansätze, die im individuellen Fall zur Anwendung kommen können. Im Ergebnis werden die SeminarteilnehmerInnen befähigt Bewegtbildprojekte hinsichtlich ihres künstlerischen und produktionsellen Aufwands realistisch zu bewerten und künstlerisch um zu setzen.

Inhalte

Nutzung des Potentials unterschiedlicher Regie Strategien.

- Drehbuchanalyse / Dramaturgie
- Casting
- Schauspielführung
- Schaffung eines filmischen Raumes
- Zusammenarbeit mit Kamera, Ausstattung, Ton, Produktion, Requisiten, Kostüm, Schnitt, Postproduktion etc.
- Bildgestaltung bzw. Komposition und Lichtdramaturgie
- Narration im filmischen Raum durch unterschiedliche Regieansätze
- Teamführung
- Drehleitung
- Transformation formaler Bedingungen in kreativ-gestalterischen Output.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N. (Lehrbeauftragte)	Prof. Servet Golbol
Literatur/Lernhilfen	
Weston, Judith: Schauspielerführung in Film und Fernsehen	
Lukas, Christopher: Directing for Film and Television	
Weinstein, Anna: Directing for the Screen (2017)	
Proferes, Nicholas T.: Film Directing Fundamentals - See Your Film Before Shooting	
Stand: SS 2021	

Modultitel Produktion - Campus WG				Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Kompetenzerwerb zur selbständigen Erfüllung fachlicher Anforderungen in einem noch überschaubaren und zum Teil offen strukturierten Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen.

1. Wissen : Über erweitertes allgemeines Wissen oder über erweitertes Fachwissen in einem Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen.

2. Die Kompetenz zu erwerben, technisch eine Interviewszenarie umzusetzen und die Vernetzung innerhalb eines Filmteams verstehen. Durch den im Team zu erarbeitenden Beitrag von Akquise, Drehgenehmigungen und Terminabsprachen mit Drehpartnern wird ein hohes Knowhow an journalistischer Arbeit vermittelt.

3. Kernkompetenzen über Organisation und Kommunikation am Set und in ähnlichen Projekten. Mit klar definierten Aufgabenbereichen und Zusammenspiel mit anderen Positionen. Den Studierenden wird vermittelt, wie am Ende die technischen und kreativen Gewerke ineinander greifen, um eine große Show gestalten.

Insbesondere geht es dabei um die kreative Wechselwirkung zwischen Gestaltungs-, Medien- und Kommunikationskompetenz.

· Wissensbasis: Studierende vertiefen medienpraktisches, designerisches und theoretisches Wissen im Hinblick auf die BA-Prüfung; entwickeln Spezialistenkompetenz in selbstgewählten Disziplinen und Bereichen; professionalisieren den Designprozess und erlangen Selbständigkeit bei der Beurteilung von Gestaltungsprodukten; reflektieren ihre Identität als Gestalter.

4. Fertigkeiten : Über ein Spektrum von kognitiven und praktischen Fertigkeiten zur Planung und Bearbeitung von fachlichen Aufgaben in einem Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen. Ergebnisse nach weitgehend vorgegebenen Maßstäben beurteilen, einfache Transferleistungen erbringen.

5. Sozialkompetenz : In einer Gruppe mitwirken und punktuell Unterstützung anbieten. Die Lern- oder Arbeitsumgebung mitgestalten, Abläufe gestalten und Ergebnisse adressatenbezogen darstellen.

6. Selbständigkeit : Auch in weniger bekannten Kontexten eigenständig und verantwortungsbewusst lernen oder arbeiten. Das eigene und das Handeln anderer einschätzen. Lernberatung nachfragen und verschiedene Lernhilfen auswählen.

Inhalte

Arbeitsstadien einer TV Studioshow-Produktion

Die Veranstaltungsangebote dieses Moduls siedeln sich in drei Kompetenzfeldern an:

(a) Gestaltungskompetenz (analog + digital)

Hier werden die Gestaltungsgrundlagen, z.B. Licht & Farbe, Form & Raum, Schrift & Typografie etc. in den klassischen und neuen Medien vermittelt.

(b) Medienkompetenz (analog + digital)

Hier werden medienbezogene bzw. medienspezifische Gestaltungsgrundlagen vermittelt, insbesondere solche, die „quer“ zu den „Einführungsmodulen der Lehrgebiete“ liegen, wie z.B. Audio/Sound, 3D-Gestaltung, Elemente der Animation, Gestaltungsgrundlagen der Fotografie, Interface- und Interaktionsdesign etc.

(c) Interdisziplinäre Kommunikationskompetenz

Hier werden die Sozialkompetenzen wie Kommunikations-, Dialog- und Kooperationsfähigkeit vermittelt und eingeübt, die für das im Berufsleben alltägliche Arbeiten in interdisziplinären Teams notwendig sind.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

Monaco, James: Film und Neue Medien (1999)
Dress, Peter: Vor Drehbeginn - Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen (2002)
Wendling, Eckhard: Filmproduktion - Eine Einführung in die Produktionsleitung (2015)
Istel, Matthias: Die Spaßproduzenten - Comedyformate im Fernsehen

Stand: SS 2021

Modultitel Filmisches Erzählen / Dramaturgie			Modulnr. : /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

Über Kompetenzen zur fachgerechten Erfüllung grundlegender Anforderungen in einem überschaubar und stabil strukturierten Lern- oder Arbeitsbereich verfügen. Die Erfüllung der Aufgaben erfolgt weitgehend unter Anleitung.

1. Wissen : Über elementares allgemeines Wissen verfügen. Über grundlegendes allgemeines Wissen und grundlegendes Fachwissen in einem Lern- oder Arbeitsbereich verfügen. Insbesondere die Befähigung im Bewegtbildbereich formatübergreifend über Idee, Konzept zu einer praxistauglichen Schriftform unter Berücksichtigung aller kreativen Prozesse und Inhalte zu gelangen.

· Anwendung: Die Artikulation eigener Ideen in Form fachgerechter und attraktiver Verschriftlichung zur Bearbeitung in weiterfolgenden Produktionsstufen.

2. Fertigkeiten : Über grundlegende kognitive und praktische Fertigkeiten zur Ausführung von Aufgaben in einem Lern- oder Arbeitsbereich verfügen und deren Ergebnisse nach vorgegebenen Maßstäben beurteilen sowie Zusammenhänge herstellen.

· Erweiterung des gestalterischen Repertoires des bewegten digitalen Bildes in verschiedensten Anwendungs- und Nutzungszusammenhängen. Analytische Fähigkeiten zur Beurteilung dramaturgischer Zusammenhänge und Befähigung zur produktiven Überarbeitung mit dem Ziel der Optimierung.

3. Sozialkompetenz : Allgemeine Anregungen und Kritik aufnehmen und äußern. In mündlicher und schriftlicher Kommunikation situationsgerecht agieren und reagieren. Resultate der Gruppengespräche sinnvoll zur Weiterentwicklung eigener Ideen nutzbar machen und zur Wiedervorlage geben.

4. Selbstständigkeit : In bekannten und stabilen Kontexten weitgehend unter Anleitung verantwortungsbewusst lernen oder arbeiten. Das eigene und das Handeln anderer einschätzen. Vorgegebene Lernhilfen nutzen und Lernberatung nachfragen. Befähigung spezifische Gestaltungsformate (Games, Film, Video, Sound etc.) mit zugeschnittenen und fachspezifischen Konzeptionierungsmassnahmen her zu stellen.

Inhalte

Am Anfang von allem steht eine Story. Dies kann Literatur, Musik, ein Gemälde, ein Hörspiel, ein Game oder vielleicht nur eine Anekdote sein. Daher steht in diesem Seminar der Erwerb besonderer und vertiefter Kenntnisse im Vordergrund, wie Stories angelegt sein müssen, damit sie ihre Adressaten erreichen.

In diesem Zusammenhang ist die Stoffentwicklung anhand eigener Ideen unter Massgabe dramaturgischer Entwicklungsprozesse und unter Berücksichtigung marktüblicher Arbeitsstufen wesentlicher Bestandteil des Studieninhalts.

Die Schwerpunkte sind dramaturgische Gesetzmäßigkeiten im Bewegtbildbereich. Hinzu kommen Reflektionen und Methodik über die Beschaffenheit storyrelevanter Regeln.

Als Resultat sollen am Ende des Seminars Ideen, Konzepte, Stories stehen, die durch alle Phasen der Stoffentwicklung gegangen und realisierfähig bearbeitet wurden.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Sonstiges: [Klicken Sie hier](#), um Text einzugeben.

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Lehrbeauftragte	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

Syd Field: Das Drehbuch - Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Schritt für Schritt vom Konzept zum fertigen Drehbuch
Eugene Vale: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen
Knut Hickethier: Film- und Fernsehanalyse
James Monaco: Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien
Francois Truffaut: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?: Aktualisierte Taschenbuchausgabe

Stand: SS 2021

Modultitel Dokumentarischer Kurzfilm				Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Vermittelt wird handwerkliches und organisatorisches Knowhow, zugeschnitten auf eine "one-(wo)man-army"-Herangehensweise. Die Lern- und Produktion der Filme wird bis zum Ende der Vorlesungszeit fertiggestellt, wonach sie auf der Website des Fachbereichs IMD (via Youtube-Channel) veröffentlicht werden können. Zudem werden die Seminararbeiten visuelle und sprachlich vor einer Gruppe präsentiert.</p>					
Inhalte					
<p>Der Kurs behandelt unterschiedlichste lineare Spielarten dokumentarischer Filmformate, wie beispielsweise den großen Dokumentarfilm, die Reportage oder auch die elektronische Berichterstattung. Schwerpunkte hierbei sind die Erstellung eines Exposés. Der theoretische Teil des Seminars befasst sich mit den klassischen Elementen der Dramaturgie. Ebenso behandelt werden Formatierung und Dokumentargenres. Übungen anhand einzelner Arbeitsschritte und Anschauungsfilm vertiefen das Erlernte und entwickeln die Sprachfähigkeit gegenüber den vielfältigen formatimmanenten Gewerken, wie beispielsweise Kamera, Regie, Redaktion. Journalistische Methodiken ergänzen das Angebot; Interview, Beobachtung, Recherche, aurielles Erzählen etc.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur <input type="checkbox"/> mündliche Prüfung <input type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation			<input type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit		
			Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung		
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
Lehrbeauftragte			Prof. Servet Golbol		

Literatur/Lernhilfen

Neuberger, Christoph: Grundlagen des Journalismus (2013)

Haller, Michael: Die Reportage (Praktischer Journalismus) (2006)

Zimmermann, Peter & Hoffmann, Kay & Reschl, Wilhelm: Dokumentarfilm im Umbruch - Kino, Fernsehen, Neue Medien

Naber, Christina: Dokumentarfilm und Emotion - Grundlagen, Konzepte, Analysen

Verena Grünefeld: Dokumentarfilm populär

Stand: SS 2021

Modultitel 3D-Modelling I_II / (Animation)				Modulnr.: /	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Dieser Kurs kann im Rahmen des Moduls GIG absolviert werden
1 Semester	3.-5.Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		3 ECTS	
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Übung, Vorlesung, Seminar, Präsentation		2 SWS / 30 Std.	60 Std.	90 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
Erlernen der 3d-Visualisierung auf Basis von 3ds-Max (Autodesk). Grundlegendes 3d-Modeling und Low-Poly Modeling for Games. Anwenden von Texturing und eigener Materialkreationen. Kennenlernen von einfachen Lighting- und Rendering-Möglichkeiten. Einführung in Postproduction und Compositing. Einblick in unterschiedliche 3d-Programme und deren Einsatzzweck. Dokumentation der verschiedenen Phasen zum Erlernen der 3d-Software (3ds-Max).					
Inhalte					
Erlernen der 3d-Software (3ds-Max) in der schrittweisen Umsetzung eines zuvor selbst entworfenen 3d-Objekts. Vom Erstellen der dreidimensionalen Geometrie, über Texturierung und Beleuchtung einer Szene bis zur Bild und Filmausgabe (Turnaround) werden alle grundlegenden Techniken praktiziert. Der Einsatz für Echtzeitumgebungen und Game-Engines wird erläutert und in einem praktischen Beispiel erprobt. Hierbei wird auch die Gestaltung und Umsetzung des Environments berücksichtigt.					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Architektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BFA Edelstein & Schmuck	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Innenarchitektur	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Kommunikationsdesign B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
BA Modedesign	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach			
Sonstiges: Klicken Sie hier, um Text einzugeben.					
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS		
<input type="checkbox"/> Klausur	<input type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung			
<input type="checkbox"/> mündliche Prüfung	<input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit				
<input checked="" type="checkbox"/> Praktikums-/Laborleistung					
<input type="checkbox"/> Projektpräsentation					
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r		
N.N. (Lehrbeauftragte)			Prof. Daniel Gilgen		
Literatur/Lernhilfen					
Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide, Kelly L. Murdock, SDC Publications, 2020; Autodesk 3ds Max 2021: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering, 3rd Edition, Pradeep Mamgain, Padexi Academy, 2020. Zu Kursbeginn werden aktuelle Online-Quellen bekanntgegeben.					
Stand: SS 2021					

Modulgruppe **B4 KONTEXT**

Modultitel Mediengeschichte				Modulnr.: BID 4.1.1.	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
2 Semester	1-2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					
<p>Wissensbasis: Studierende erlangen die Befähigung zur kritisch-differenzierenden Beurteilung von designerischen und künstlerischen Positionen und Artikulationen im historischen Kontext, wissen diese in ihren gesellschaftlichen und kommunikativen Bedingungen zu erkunden und zu beurteilen und ggf. sinnvolle Transfers für die eigene Designaufgabe zu bewerkstelligen.</p> <p>Handlungskompetenz: Studierende verfügen über Prozesswissen, wie Informationen zu beschaffen und zu strukturieren sind.</p> <p>Kommunikative Kompetenzen: Befähigung, begründete Positionen in strukturierte, schöpferische Dialoge einzubringen und dabei medien- wie aufgabenspezifische Problemlösungen zu formulieren, diese argumentativ zu verteidigen und überzeugend darzustellen. Studierende werden angeleitet, Verantwortung in einem Team zu übernehmen, zeitlich versetzt und örtlich unabhängig und kooperativ zu arbeiten und hierbei das Unterstützungspotenzial der Hypermedien effektiv zu nutzen.</p>					
Inhalte					
<p>Vermittlung von Grundlagen und Begriffskonzepten der Intermedialitätsforschung aus dem Kontext der Medienwissenschaft; Vorstellung zentraler Positionen aus dem Bereich der Medientheorie und ihrer gegenstandsbezogenen Erklärungsweite; vergleichende formsprachliche und inhaltliche Analysen unterschiedlicher medialer und multimedialer Formate aus den Bereichen Kunst, kommerzielle Kommunikation, Populär- und Subkultur; Grundlagen der Semiotik; kunst- und mediengeschichtliche Kontextanalysen von der Renaissance bis heute; Reflexion der eigenen designerischen Existenz unter den Bedingungen gegenwärtiger Mediumumwelten mit ihren vielfältigen handlungspragmatischen Herausforderungen, ethischen Problematiken und ökonomischen Rahmenbedingungen.</p>					
Verwendbarkeit des Moduls					
BA Intermedia Design B6		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach		<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B7		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach		<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach	
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme					
Keine					
Prüfungsformen				Voraussetzung für die Vergabe von ECTS	
<input checked="" type="checkbox"/> mündliche Prüfung		<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio		Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung	
Lehrende/r				Modulverantwortliche/r	
n.n. Professur Intermediale Ästhetik				n.n. Professur Intermediale Ästhetik	
Literatur/Lernhilfen					
Das Medium ist die Massage: Ein Inventar medialer Effekte. McLuhan, M.; Tropen; 4. Druckaufl., 2016.					
Stand: SS 2021					

Modultitel Kommunikation und Projektmanagement				Modulnr.: BID 4.2.1.	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
2 Semester	1-2. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf		6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar, Präsentation, Vorlesung		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

1. Semester:

Wissensbasis: Theoretische Kenntnisse zentraler Modelle von Intra- und Intergruppen-Kommunikation; Verbindung dieser Kenntnisse mit der eigenen Arbeitswelt durch Selbstreflexion und Beobachtung;

Problemorientierte Erkundung der kreativen Wechselwirkung zwischen Gestaltungs-, Medien- und Kommunikationskompetenz;

Kommunikative Kompetenz: Übung von konstruktiven, Konflikt bearbeitenden und an Problemlösung orientierten Kommunikationsformen; differenzierender Einsatz von so genannten natürlichen (z.B. Sprache, Gestik, Mimik) und künstlichen Medien (z.B. Schrift, Film) bei definierten Problemstellungen.

2. Semester:

Die Studierenden sind in der Lage,

- wissenschaftliches Arbeiten in Referaten und Abschlussarbeiten anzuwenden,
- Inhalte systematisch und methodisch zu erarbeiten,
- Formale Standards und Konventionen des Wissenschaftsbetriebs zu verstehen und in theoretischen Arbeiten und Präsentationen anzuwenden sowie
- die Grundlagen des Projektmanagements zu verstehen.

Inhalte

1. Semester: Einführung in Sozial- und Kommunikationspsychologie mit besonderer Berücksichtigung unterschiedlicher Kommunikationsmodelle; theoretische und praktische Erkundung von Teambuilding-Prozessen und dem daran beteiligten individuellen Kommunikations- und Konfliktverhalten sowie interdisziplinärer Verständigung. Studierende erforschen darüber hinaus die Mediengebundenheit von Kommunikation – z.B. sprachliche, filmische, ikonografische Medien. Formen der Kommunikation wie Erzählen, Darstellen, Dialogisieren, Überzeugen, Verführen, Konflikte mobilisieren etc. werden im Hinblick auf ihre medienspezifischen Realisierungsmöglichkeiten untersucht.

2. Semester:

- Formale und inhaltliche Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten
- Verständlichkeit von Texten
- Abbildungen, Tabellen und Formeln
- Literaturverarbeitung
- Vertiefung Präsentations- und Vortragstechnik
- Medienkonzeption
- Grundlagen des Projektmanagements

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
1. Semester: Dipl.-Psych. Julia Asita Jaeger, 2. Semester: Prof. Dr. Linda Breitlauch	AkadR. Marcus Haberkorn, M.A. Prof. Dr. Linda Breitlauch
Literatur/Lernhilfen	
<p>Helmut Balzert, Christian Schäfer, Marion Schröder, Uwe Kern: Wissenschaftliches Arbeiten - Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, W3I, 2008.</p> <p>Nadine M. Schöneck, Werner Voß: Das Forschungsprojekt: Planung, Durchführung und Auswertung einer quantitativen Studie, Vs Verlag, 2005.</p> <p>Gary Thomas: How to Do Your Research Project: A Guide for Students in Education and Applied Social Sciences, Sage Publications, 2009.</p> <p>Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009</p> <p>Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009</p>	
Stand: SS 2021	

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Seminar, Präsentation		4 SWS / 60 Std.	120 Std.	180 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Befähigung zur Konzeption, Planung, Produktion und Präsentation/Durchführung eines komplexen, intermedialen Gestaltungsprojekts, welches in vielfältiger Weise mit den verschiedenen Angeboten des Studiengangs IMD verknüpft wird.
- Befähigung zur Akquisition von Drittmitteln zur Durchführung des Vorhabens, Eröffnung von Präsentationsmöglichkeiten im öffentlichen Kultur- und Bildungsraum für dieses Vorhaben.
- Befähigung zur weitgehend selbstbestimmten inhaltlich-konzeptionellen Ausrichtung dieses Vorhabens sowie zur transdisziplinären Vernetzung des Vorhabens mit den anderen Fachrichtungen am FB Gestaltung.
- Befähigung zum Projektmanagement, zur Prozessgestaltung und zur Prozesssteuerung im Rahmen dieses Vorhabens, zur Konzeption und Umsetzung eines effektiven Redaktions- und Publikationskonzepts.
- Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils, Anwendung von Konzepten des Team- und Community-Buildings. Befähigung zur wirksamen Nutzung von verfügbaren Mediensystemen zur Präsentation und Kooperation.
- Befähigung zur Formulierung und (prototypischen) Umsetzung von Forschungs- und Entwicklungszielen im Rahmen dieses Vorhabens.
- Befähigung, das Jahresthema in Phase I visuell und sprachlich vor einer Gruppe und der Dozentin/dem Dozenten zu präsentieren und im Anschluss daran Fragen fachlich fundiert zu beantworten.

Im enthaltenen Seminar zur Konzeptentwicklung wird Folgendes behandelt:

Wissensbasis: Studierende schulen ihre schriftsprachliche Kompetenz und lernen, Gestaltungsideen in einem vorhandenen kulturellen Kontext zu situieren und zu bewerten; entwickeln Bewusstsein über die Notwendigkeit konzeptueller Diskursfähigkeit im Hinblick auf das zukünftige Berufsfeld; professionalisieren ihre Präsentationskompetenz als wichtigen Baustein innerhalb möglicher Karriereoptionen.

Kommunikative Kompetenzen: Befähigung zur Vermittlung von designerischen Entwürfen mit Mitteln der Schrift- und Verbalsprache sowie des Kommunikationsdesigns. Studierende lernen, situationsangemessene textliche und formsprachliche Mittel zu erarbeiten, um in professionellen Kontexten als versierte Repräsentanten der eigenen Ideen auftreten zu können.

Inhalte

Das Jahresthema wird als eine übergreifende und umfassende, projektorientierte „Rahmenhandlung“ entwickelt, welche die Hälfte der Studienzeit (3 Semester) überformt. Als eine solche Rahmenhandlung fordert diese übergreifende Jahresthematik explizit die kooperative Einlösung des transdisziplinären Anspruchs dieses Studiengangs von Studierenden und Lehrenden ein und bedient sich dabei intermedialer Verfahren. Diese Handlung wird mit aufeinander abgestimmten bzw. sich ergänzenden Beiträgen aus den verschiedenen, verfügbaren und geeigneten Projektkontexten gefüllt. Die Jahresthemen werden auch als ein Erfahrungsfeld für die Moderation und das Projektmanagement komplexer Gestaltungsvorhaben genutzt, das sich von der Vorbereitungs-, der Konzeptions- und Entwurfsphase bis hin zur Fertigstellung und öffentlichen Präsentation erstreckt. Die komplexe, transdisziplinäre und intermediale Projektentwicklung wird hierbei unter wesentlicher Mitwirkung der Studierenden in die Praxis und Anwendung gebracht.

In diesem Modul wird die Phase 1 „Konzept- und Projektentwicklung“ dieses Integrations- und Kooperationsprojekts betrieben. Im enthaltenen Seminar zur Konzeptentwicklung wird Folgendes behandelt: Vermittlung textformaler, argumentativer, sprachlicher und gestalterischer Prinzipien bei der Erstellung eines Kreativkonzepts. Neben diesen grundsätzlichen Parametern werden innerhalb des Seminars unterschiedliche inhaltliche Ansätze verglichen und die je individuellen Anforderungen bei der Kontextanalyse, beim rhetorischen Aufbau sowie bei der

formgestalterischen Präsentation analysiert. Studierende entwickeln Kontextsensibilität und erfahren die Konzeptgestaltung als unabdingbaren Bestandteil im Designprozess.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> mündliche Prüfung	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Literatur/Lernhilfen

Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009
 Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009

Stand: SS 2021

Modultitel **Jahresthema II:
Projektentwicklung und Realisation**

Modulnr.: **BID 4.3.4.**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	4. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrektur-gespräche, Gruppenkorrektur-gespräche, Seminar, Präsentation		4 SWS /60 Std.	120 Std.	180 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

- Befähigung zur Konzeption, Planung, Produktion und Präsentation/Durchführung eines komplexen, intermedialen Gestaltungsprojekts, welches in vielfältiger Weise mit den verschiedenen Angeboten des Studiengangs IMD verknüpft wird.
- Befähigung zur Akquisition von Drittmitteln zur Durchführung des Vorhabens, Eröffnung von Präsentationsmöglichkeiten im öffentlichen Kultur- und Bildungsraum für dieses Vorhaben.
- Befähigung zur weitgehend selbstbestimmten inhaltlich-konzeptionellen Ausrichtung dieses Vorhaben sowie zur transdisziplinären Vernetzung des Vorhabens mit den anderen Fachrichtungen am FB Gestaltung.
- Befähigung zum Projektmanagement, zur Prozessgestaltung und zur Prozesssteuerung im Rahmen dieses Vorhabens, zur Konzeption und Umsetzung eines effektiven Redaktions- und Publikationskonzepts.
- Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils, Anwendung von Konzepten des Team- und Community-Buildings. Befähigung zur wirksamen Nutzung von verfügbaren Mediensystemen zur Präsentation und Kooperation.
- Befähigung zur Formulierung und (prototypischen) Umsetzung von Forschungs- und Entwicklungszielen im Rahmen dieses Vorhabens.
- Befähigung, das Jahresthema in Phase II visuell und sprachlich vor einer Gruppe und der Dozentin/dem Dozenten zu präsentieren und im Anschluss daran Fragen fachlich fundiert zu beantworten.

Aufbauend auf das vorangestellte Modul Jahresthema 1 werden im Jahresthema 2 die entwickelten Konzepte in die Realisierungsphase überführt. Dabei wird in Gruppen-, wie auch Einzelsitzungen prozessual das Konzept immer wieder überprüft und angepasst. Die Realisierungsphase ist geprägt von interdisziplinärer Kommunikation und wird von den Studierenden projektbezogen selbstorganisiert verwaltet. In gemeinsamen Gruppensitzungen werden Zwischenstände präsentiert und die Ergebnisse gemeinsam evaluiert. Die Zwischenpräsentationen dienen zugleich dem Brainstorming und der Justierung der weiteren Arbeitsschritte.

Inhalte

Das Jahresthema wird als eine übergreifende und umfassende, projektorientierte „Rahmenhandlung“ entwickelt, welche die Hälfte der Studienzeit (3 Semester) überformt. Als eine solche Rahmenhandlung fordert diese übergreifende Jahresthematik explizit die kooperative Einlösung des transdisziplinären Anspruchs dieses Studiengangs von Studierenden und Lehrenden ein und bedient sich dabei intermedialer Verfahren. Diese Handlung wird mit aufeinander abgestimmten bzw. sich ergänzenden Beiträgen aus den verschiedenen, verfügbaren und geeigneten Projektkontexten gefüllt.

Die Jahresthemen werden auch als ein Erfahrungsfeld für die Moderation und das Projektmanagement komplexer Gestaltungsvorhaben genutzt, das sich von der Vorbereitungs-, der Konzeptions- und Entwurfsphase bis hin zur Fertigstellung und öffentlichen Präsentation erstreckt. Die komplexe, transdisziplinäre und intermediale Projektentwicklung wird hierbei unter wesentlicher Mitwirkung der Studierenden in die Praxis und Anwendung gebracht.

In diesem Modul wird die Phase 2 „Projektentwicklung und Realisation“ dieses Integrations- und Kooperationsprojekts betrieben.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS	
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	<input checked="" type="checkbox"/> mündliche Prüfung	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r		Modulverantwortliche/r
N.N.	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden	

Literatur/Lernhilfen

Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009
Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009

Stand: SS 2021

Modultitel **Jahresthema III:
Realisation und Präsentation**

Modulnr.: **BID 4.3.5.**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	5. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	6 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrekturgespräche, Gruppenkorrekturgespräche, Seminar, Präsentation		4 SWS /360 Std.	120 Std.	180 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					

- Befähigung zur Konzeption, Planung, Produktion und Präsentation/Durchführung eines komplexen, intermedialen Gestaltungsprojekts, welches in vielfältiger Weise mit den verschiedenen Angeboten des Studiengangs IMD verknüpft wird.
- Befähigung zur Akquisition von Drittmitteln zur Durchführung des Vorhabens, Eröffnung von Präsentationsmöglichkeiten im öffentlichen Kultur- und Bildungsraum für dieses Vorhaben.
- Befähigung zur weitgehend selbstbestimmten inhaltlich-konzeptionellen Ausrichtung dieses Vorhabens sowie zur transdisziplinären Vernetzung des Vorhabens mit den anderen Fachrichtungen am FB Gestaltung.
- Befähigung zum Projektmanagement, zur Prozessgestaltung und zur Prozesssteuerung im Rahmen dieses Vorhabens, zur Konzeption und Umsetzung eines effektiven Redaktions- und Publikationskonzepts.
- Entwicklung eines kooperativen Arbeitsstils, Anwendung von Konzepten des Team- und Community-Buildings. Befähigung zur wirksamen Nutzung von verfügbaren Mediensystemen zur Präsentation und Kooperation.
- Befähigung zur Formulierung und (prototypischen) Umsetzung von Forschungs- und Entwicklungszielen im Rahmen dieses Vorhabens.
- Befähigung, das Jahresthema in Phase I visuell und sprachlich vor einer Gruppe und der Dozentin/dem Dozenten zu präsentieren und im Anschluss daran Fragen fachlich fundiert zu beantworten.

Aufbauend auf die vorangestellten Module Jahresthema 1 und 2 werden im Jahresthema 3 die in die Realisierung befindlichen Projekte und Themen abgeschlossen. Je nach Ausrichtung der Arbeiten erfolgt eine Evaluation und Bewertung. Abschließend wird das finale Ergebnis hochschulöffentlich präsentiert und die schriftliche Dokumentation über alle drei Module abgeschlossen.

Inhalte

Das Jahresthema wird als eine übergreifende und umfassende, projektorientierte „Rahmenhandlung“ entwickelt, welche die Hälfte der Studienzeit (3 Semester) überformt. Als eine solche Rahmenhandlung fordert diese übergreifende Jahresthematik explizit die kooperative Einlösung des transdisziplinären Anspruchs dieses Studiengangs von Studierenden und Lehrenden ein und bedient sich dabei intermedialer Verfahren. Diese Handlung wird mit aufeinander abgestimmten bzw. sich ergänzenden Beiträgen aus den verschiedenen, verfügbaren und geeigneten Projektkontexten gefüllt.

Die Jahresthemen werden auch als ein Erfahrungsfeld für die Moderation und das Projektmanagement komplexer Gestaltungsvorhaben genutzt, das sich von der Vorbereitungs-, der Konzeptions- und Entwurfsphase bis hin zur Fertigstellung und öffentlichen Präsentation erstreckt. Die komplexe, transdisziplinäre und intermediale Projektentwicklung wird hierbei unter wesentlicher Mitwirkung der Studierenden in die Praxis und Anwendung gebracht.

In diesem Modul wird die Phase 3 „Realisation und Präsentation“ dieses Integrations- und Kooperationsprojekts betrieben.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation <input checked="" type="checkbox"/> mündliche Prüfung	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Literatur/Lernhilfen

Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009
Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009

Stand: SS 2021

Modulgruppe **B5 INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTE**

Es müssen zwei unterschiedliche Kurse in zwei unterschiedlichen Wintersemestern absolviert werden.

Studierende belegen die folgenden Module ...

BID 5.3-5.1 Interdisziplinäre Projekte I
BID 5.3-5.2 Interdisziplinäre Projekte II

Modultitel Interdisziplinäre Projekte I

 Modulnr.: **BID 5.3-5.1**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	3. Semester	<input type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Projektbezogen		2 SWS /30 Std.	60 Std.	90 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Andere Paradigmen und Denkweisen für die eigene Arbeit gewinnbringend nutzen
- Selbständige Aufgabenbearbeitung unter Einbeziehung von Wechselwirkungen mit benachbarten Bereichen
- Transferleistungen erbringen
- Arbeit in einer Gruppe und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mitgestalten und kontinuierlich unterstützen
- In einer interdisziplinären Gruppe unterschiedliche Kompetenzen und Synergien schätzen lernen
- Abläufe und Ergebnisse begründen
- Über Sachverhalte umfassend kommunizieren
- Sich Lern- und Arbeitsziele setzen, sie reflektieren, realisieren und verantworten
- Alternativ: Erfahrungen und angeleitete Mitwirkung in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekts an der Heimathochschule in Kooperation mit der Wirtschaft, mit Bildungs- und Kulturträgern

Inhalte

- Projekte finden zu wechselnden Themenstellungen an unterschiedlichen Orten in international gemischten Teams unterschiedlicher Disziplinen statt.
- Durchführung in Kooperation mit anderen Fachgebieten/Studiengängen der Hochschule Trier
- Übergeordnetes Leitthema „Strategien und Verfahren interkultureller und interdisziplinärer Kommunikation“
- Vor Beginn des Wintersemesters geben die Professoren des Fachbereichs Gestaltung ihr Kursangebot in Stud.IP bekannt.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input checked="" type="checkbox"/>	Polymodule	
BFA Edelstein & Schmuck	<input checked="" type="checkbox"/>	Polymodule	
BA Innenarchitektur	<input checked="" type="checkbox"/>	Polymodule	
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/>	Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Kommunikationsdesign B7	<input checked="" type="checkbox"/>	Polymodule	
BA Modedesign	<input checked="" type="checkbox"/>	Polymodule	

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Studienleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Literatur/Lernhilfen

- Hartung, Elisabeth: Visionen gestalten: Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart: avedition - Verlag für Architektur und Design, 2017.
- Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009
- Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009

Stand: SS 2021

Modultitel Interdisziplinäre Projekte II*
Modulnr.: BID 5.3-5.2

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	5. Semester	<input type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	3 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Projektbezogen		2 SWS /30 Std.	60 Std.	90 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Andere Paradigmen und Denkweisen für die eigene Arbeit gewinnbringend nutzen
- Selbständige Aufgabenbearbeitung unter Einbeziehung von Wechselwirkungen mit benachbarten Bereichen
- Transferleistungen erbringen
- Arbeit in einer Gruppe und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mitgestalten und kontinuierlich unterstützen
- In einer interdisziplinären Gruppe unterschiedliche Kompetenzen und Synergien schätzen lernen
- Abläufe und Ergebnisse begründen
- Über Sachverhalte umfassend kommunizieren
- Sich Lern- und Arbeitsziele setzen, sie reflektieren, realisieren und verantworten
- Alternativ: Erfahrungen und angeleitete Mitwirkung in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekts an der Heimathochschule in Kooperation mit der Wirtschaft, mit Bildungs- und Kulturträgern

Inhalte

- Projekte finden zu wechselnden Themenstellungen an unterschiedlichen Orten in international gemischten Teams unterschiedlicher Disziplinen statt.
- Durchführung in Kooperation mit anderen Fachgebieten/Studiengängen der Hochschule Trier
- Übergeordnetes Leitthema „Strategien und Verfahren interkultureller und interdisziplinärer Kommunikation“
- Vor Beginn des Wintersemesters geben die Professoren des Fachbereichs Gestaltung ihr Kursangebot in Stud.IP bekannt.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Architektur	<input checked="" type="checkbox"/> Polymodule	
BFA Edelstein & Schmuck	<input checked="" type="checkbox"/> Polymodule	
BA Innenarchitektur	<input checked="" type="checkbox"/> Polymodule	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B6	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	
BA Kommunikationsdesign B7	<input checked="" type="checkbox"/> Polymodule	
BA Modedesign	<input checked="" type="checkbox"/> Polymodule	

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio inkl. Präsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Studienleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Literatur/Lernhilfen

- Hartung, Elisabeth: Visionen gestalten: Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur. Stuttgart: avedition - Verlag für Architektur und Design, 2017.
- Harold Kerzner: Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling. John Wiley & Sons, 10. Auflage, 2009
- Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009

Stand: SS 2021

***In diesem Modul können wahlweise auch 3 LP aus dem Bereich „Grundlagen intermediale Gestaltung (GIG)“ angerechnet werden.**

Modulgruppe **B7 BACHELOR-SEMESTER**

Modultitel Kolloquium über die Abschlussarbeit			Modulnr.: BID 7.6 7.1	
Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	6. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	6 ECTS	entsprechend § 21 der PO
Lehrveranstaltungen/ Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar, Präsentation		0 SWS / 0 Std.	180 Std.	180 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				
<p>Wissensverbreiterung: Wissens- und Erfahrungsaustausch der KandidatInnen. Wissensvertiefung: Vergleichende Problematisierung und konstruktive Kritik verschiedener Projektansätze. Instrumentale Kompetenz: Systematisches gestalterisch-künstlerisches und analytisch-wissenschaftliches Arbeiten. Systemische Kompetenzen: Reflexion eigener und fremder Projektansätze auf der Ebene von Metamedialität, Metadesign, Metawissen und Metakognition. Kommunikative Kompetenzen: Vermittlungsfähigkeit zwischen Intermedialen Gestaltungskonzepten, Innovation und kulturellen Kontexten.</p>				
Inhalte				
Ausgewählte Themen zum gesamten Spektrum des intermedialen Designs in transdisziplinären Projekten				
Verwendbarkeit des Moduls				
BA Intermedia Design B6		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach	
BA Intermedia Design B7		<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach	
Voraussetzungen für die Teilnahme				
150 ECTS inkl. aller Pflichtmodule bis B5				
Prüfungsformen			Voraussetzung für die Vergabe von ECTS	
<input checked="" type="checkbox"/> Kolloquium			Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung	
Lehrende/r			Modulverantwortliche/r	
Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden			Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden	
Literatur/Lernhilfen				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schulenburg, Nils: Exzellente präsentieren: Die Psychologie erfolgreicher Ideenvermittlung. Werkzeuge und Techniken für herausragende Präsentationen. Wiesbaden: Springer Gabler Verlag, 2018. 				
Stand: SS 2021				

Modultitel Abschlussarbeit

 Modulnr.: **BID 7.6|7.2**

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	6. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	12 ECTS	entsprechend § 21 der PO

Lehrveranstaltungen/ Lehrformen	Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Individuelle Beratung, Arbeitsgruppen, Selbstständige Atelierarbeit	0 SWS / 0 Std.	360 Std.	360 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Die Studierenden konzipieren, strukturieren und setzen ein Konzept weitgehend selbstständig um. Sie können das bisher erworbene Wissen und Können anwenden und weitestgehend eigenständig weiterentwickeln. Es erfolgen Planung, Formulierung und Dokumentation des Konzeptes unter Berücksichtigung relevanter gesellschaftlicher Zusammenhänge. Sie haben die Fähigkeit eine gestalterisch-wissenschaftliche Arbeit weitestgehend selbstständig zu erarbeiten und auszuführen und die dafür nötigen Informationen zu sammeln, einzubeziehen und kritisch zu beurteilen. Sie sind in der Lage eine eigenständige gestalterische und theoretische Darstellung ihres Projektes zu formulieren und zu kommunizieren.

Inhalte

Bachelorarbeit/Thesis Umsetzung eines selbstständig formulierten Konzepts mit starken Bezügen zum abgebildeten Studienschwerpunkt. Anwendung der gewonnenen Erkenntnisse und kritische Beurteilung dieser, sowie Darstellung erarbeiteter Problemlösungen und Argumente. Authentisch-gestalterische Umsetzung in einer erfassbaren Form unter Integration des bisher erworbenen Wissens und Könnens.

Verwendbarkeit des Moduls

BA Intermedia Design B6	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
BA Intermedia Design B7	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Voraussetzungen für die Teilnahme

150 ECTS inkl. aller Pflichtmodule bis B5

Prüfungsformen	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden	Alle Professoren und hauptamtlich Lehrenden

Literatur/Lernhilfen

- Sandberg, Berit: Wissenschaftliches Arbeiten von Abbildung bis Zitat: Lehr- und Übungsbuch für Bachelor, Master und Promotion. 3. Auflage. München: R. Oldenbourg Verlag, 2016.
- Hohl, Michael: Wissenschaftliches Arbeiten in Kunst, Design und Architektur: Kriterien für praxisgeleitete PhD-Forschung. Berlin: Verlag DOM publishers, 2019.
- Helmut Balzert, Christian Schäfer, Marion Schröder, Uwe Kern: Wissenschaftliches Arbeiten Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, W3I, 2008.
- Nadine M. Schöneck, Werner Voß: Das Forschungsprojekt: Planung, Durchführung und Auswertung einer quantitativen Studie, Vs Verlag, 2005.
- Gary Thomas: How to Do Your Research Project: A Guide for Students in Education and Applied Social Sciences, Sage Publications, 2009.
- Christian Sterrer, Gernot Winkler: Setting Milestones – Projektmanagement Methoden, Prozesse, Hilfsmittel. Goldegg Verlag, 2009
- Weitere fachbezogene Literaturangaben erfolgen je nach Aufgabenstellung und Schwerpunkt der Abschlussarbeit.

Stand: SS 2021