



— Fakultät
— Gestaltung
— Würzburg

Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign
Modulhandbuch

Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign Modulhandbuch

Qualifikationsziele

Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz

Das Studium im Studiengang Kommunikationsdesign vermittelt über das jeweilige Fachwissen hinaus allgemeine Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz und trägt im besonderen Maße zur Persönlichkeitsentwicklung bei. Insbesondere in den Grundlagenmodulen, den Grundlagenprojekten und den Modulen Projektarbeit und vertiefende Projektarbeit sind diese Kompetenzen integraler Bestandteil der Ausbildung und werden im Studienverlauf verstetigt.

Die Studierenden sind dadurch in der Lage, ihre individuellen Studienergebnisse zu veranschaulichen, zu erklären und argumentativ überzeugend zu präsentieren. Allgemein relevante Wissensgebiete können erschlossen und in die Projektarbeit zielsicher integriert werden bzw. tragen zur Allgemeinbildung bei. Im Studienalltag der Grundlagenmodule und Projektarbeiten erweitern die Studierenden ihre Kommunikationsfähigkeit, entwickeln ein kritisches Bewusstsein und schulen ihre Konfliktfähigkeit.

Die Weiterentwicklung der Motivationsfähigkeit in der Einzel- und in der Teamarbeit ist grundlegendes Lernziel wie auch die Fähigkeit zum Selbstmanagement sowie der Ausbildung einer individuellen Werthaltung.

Dies zusammengefasst führt in Summe zu einer Gestalterpersönlichkeit, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten, das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen versteht.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Typografie 1

Modulnummer

KD1

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TZ 1

Lehrveranstaltung

Typografie/Zeichensysteme 1

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Braun

Dozent(en)

Prof. Braun
Prof. Nolte
LBA Hackenschuh
Lorey (M.A.)

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Fundamentale Grundlage für alle weiterführenden gestalterischen Module.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, typografische und gestalterische Grundbegriffe zu benennen und zu beschreiben, typografisches Grundlagenwissen anzuwenden, die verschiedenen Wirkungsweisen von Schrift- und Zeichensystemen zu unterscheiden und zu beurteilen sowie gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas zu entwickeln und deren Wirkungsabsichten zu analysieren und zu beurteilen.

Lehrinhalte

Vermittlung von Verständnis/Sensibilität für Schrift und Zeichen und Entwicklung von qualitativen Differenzierungsvermögen.

Typografie: Einführung in die Geschichte visueller Zeichen. Auseinandersetzung mit dem Buchstaben, dem Zeichensatz der lateinischen Schrift; Auseinandersetzung mit Wort und Satz, dem Schriftbild, der Typografie; Kombinatorik von Texten und Schriften; Entwerfen mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum; Einführung in unterschiedliche typografische Entwurfsmethoden und damit zugleich in gestalterische Grundlagen und Entwurfparameter.

Zeichensysteme: Auseinandersetzung mit Zeichen und Zeichensystemen; Entwerfen von Zeichensystemen.

Einführung in manuelle und digitale Entwurfstechniken.

Vorlesungsmaterial

Skripte, Übungsbeschreibungen

Literaturempfehlung(en)

H. R. Bosshard: Typografie, Schrift, Lesbarkeit; Verlag Niggli, Schweiz, 1996;
Adrian Frutiger: Der Mensch und seine Zeichen; Weiss Verlag Dreieich, 1991;
Hans-Peter Willberg: Lesetypografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2005;
Otl Aicher, Typografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2015; Ralf de Jong u. Friedrich Forssman: Detailtypografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2004;

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit.

Tutorien

Freiwillige Einführungskurse in Indesign, Illustrator und Photoshop werden angeboten.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Fotografie 1

Modulnummer

KD2

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FO/KO

Lehrveranstaltung

Fotografie/Komposition

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Diehl

Dozent(en)

Prof. Diehl
LBA Kaiser

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlage aller weiterführenden Module im Bereich der Fotografie und der Bildkomposition.

Qualifikationsziel(e)

Nach der Teilnahme an der Modulveranstaltung haben die Studierenden Fähigkeiten und Kenntnisse zu fotografischen und bildnerischen Gestaltungsgrundlagen wie Bildbetrachtung, kritisches reflektierendes Sehen, Bildfindung, Bildkomposition, Fotografie im Kontext erworben und können diese verwenden, begründen und an Beispielen demonstrieren. Sie sind in der Lage Techniken, Methoden und Stile der Fotografie und der digitalen Bilderstellung zu benennen und anzuwenden.

Lehrinhalte

Technik: Einführung in die Kamera- und Objektivtechnik, Labor- und Bildbearbeitungstechnik sowie die Fachterminologie. Einführung in lichtbildnerisches Gestalten an Hand experimentellen Gestaltens und als Gegenpol/Ergänzung dazu die Einführung in das konzeptionelle, praxisorientierte Arbeiten. Theoretisches Grundlagenwissen aus den Bereichen der ästhetischen Bildwahrnehmung und der Geschichte der Fotografie wird in die Lehrveranstaltung eingebunden.

Vorlesungsmaterial

Skript

Literaturempfehlung(en)

Susann Sonntag: Über Fotografie, Fischer Verlag, Frankfurt, 1980
Roland Barthes, Die helle Kammer, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1989
Hans Michael Koetzle: Photo Icons, Taschen Verlag, Köln, 2005
Peter Geimer: Theorien der Fotografie zur Einführung, Junius Verlag, Hamburg, 2009

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit.

Tutorien

Freiwillige Einführungskurse in die Bildbearbeitungssoftware Photoshop werden angeboten. Kurse für Kamera- und Studiotechnik werden angeboten. Die Teilnahme ist Voraussetzung für die Ausleihe der Kameras und die Nutzung des Fotostudios.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Illustration 1

Modulnummer

KD3

Lehrveranstaltungs-ID

GL-ZE

Lehrveranstaltung

Zeichnen/Konzeptionelles
Darstellen

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rösler

Dozent(en)

Prof. Rösler
weitere LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlage aller weiterführenden Module im Bereich Zeichnen, Illustration und Darstellung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die grundlegenden Mittel der illustrativen Bildgestaltung zu erkennen und zu benennen. Durch die erworbenen zeichnerischen, motorischen und technischen Fertigkeiten können sie individuelle illustrative Lösungen für gestalterische Problemstellungen entwickeln, sowie deren kommunikativen Gehalt analysieren und beurteilen.

Lehrinhalte

Grundlegende Sensibilisierung für die illustrative Bildgestaltung, sowie für stilistische, gesellschaftliche und technische Bezügen in der Illustration. Die Grundlagen zeichnerischer und bildlicher Darstellung. Komposition, Kontraste, Reduktion, Abstraktion, Bildraum, Strichqualität und Gestus. Das Kennenlernen verschiedener analoger Darstellungstechniken.

Vorlesungsmaterial

Skripte, Übungsbeschreibungen

Literaturempfehlung(en)

Germer, Helmut und Neeser, Thomas: Die Erste Dimension Zeichnen und Wahrnehmen. Ein Arbeitsbuch für Gestalter, Basel 2010.
Olpe, Peter: Zeichnen und Entwerfen, Zürich 2006.
Gysin, Béatrice: Wozu zeichnen? Qualität und Wirkung der materialisierten Geste durch die Hand, Zürich 2010.
Jenny, Peter: Bildrezepte. Die Suche des ordnungsliebenden Auges nach dem zum Widerspruch neigenden Gedanken, Zürich 1996.
Dexter, Emma: Vitamin Z. Neue Perspektiven in der Zeichnung, Berlin 2006.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit.

Tutorien

Einführungskurse in Software wie Illustrator, Photoshop, sowie in verschiedene Drucktechniken wie Risographie oder Holzschnitt werden angeboten. Buchbinden.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Text 1

Modulnummer

KD4

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TSR 1

Lehrveranstaltung

Text/Sprache/Rhetorik/
Wissenschaftliche Recherche

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

LB Dr. Brendel
LB Frank-Esslinger

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlage aller weiterführenden Module in den Bereichen Text, Sprache, Rhetorik, Gestaltung und wissenschaftliches Arbeiten.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden sind nach der Teilnahme am Modul in der Lage, Begriffe und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik verbalsprachlicher Textzusammenhänge und deren rhetorische Strukturen in Wort und Schrift zu benennen, zu differenzieren und anzuwenden. Nach der Einführung in die Argumentationstheorie können verschiedene Analysemethoden erprobt werden. Die Studierenden haben sich Methoden der Präsentation angeeignet, die sie zur argumentativ und emotional überzeugenden Umsetzung ihrer kommunikativen Zwecke und Absichten befähigen. Sie gewinnen Sicherheit in der wissenschaftlichen Recherche und des schriftlichen Ausdrucks.

Lehrinhalte

Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten. Rhetorik ist im engeren Sinne die Lehre von der Redekunst. Sie hat technische, politisch-soziale, philosophisch-ethische, stilistisch-ästhetische und kulturelle Aspekte. Im weiteren Sinn umfasst Rhetorik seduktive Techniken zur Beeinflussung von Gefühlen, Stimmungen und Einstellungen. Hier spielt die Verbindung zum visuellen Bereich (»visuelle Rhetorik«) eine ebenso wichtige Rolle wie die Verbindung zur Kommunikationstheorie.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Gert Ueding u. Bernd Steinbrink: Grundriß der Rhetorik, Stuttgart, Weimar: Metzler, 5. Aufl. 2011

Balzert, Helmut; Schäfer, Christian; Schröder, Marion; Kern, Uwe:
Wissenschaftliches Arbeiten. Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, Herdecke, Witten 2008

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit.

1. und 2. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxisorientierung

Modulnummer

KD5

Lehrveranstaltungs-ID

PIK 1 (1. Sem)

PIK 2 (2. Sem)

Lehrveranstaltung

Positionen, Ideen, Konzepte

ECTS-Credit Points

6

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

1. und 2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Barth

Dozent(en)

Prof. Barth

Prof. Frech

Gastvorträge

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Praxisorientierung Positionen, Ideen, Konzepte

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul im 1. und 2. Semester.

Modul-Verwendungen

Dieses Modul vermittelt einen breiten Überblick und eine Orientierung über die unterschiedlichen Arbeitsfelder im Bereich des Designs.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage, den Designbegriff in seiner dynamischen Entwicklung und Ausdifferenzierung zu erfassen. Die Studierenden üben Reflektion und Formulierung, Positionierung und erste Ansätze für Gestaltungsprozesse. Sie bekommen, ganz bewusst bereits am Beginn Ihres Studiums, einen Einblick in die diversen professionellen Umfeldern mit ihren spezifischen Herausforderungen und Möglichkeiten. Sie sind danach befähigt, eigenständig Aufgaben zu formulieren, kreative Strategien anzuwenden und das eigene Tun im Austausch mit anderen zu reflektieren.

Lehrinhalte

In einer offenen Modulstruktur werden die Studierenden an das Thema Design, das Studium und den späteren Beruf herangeführt. Es geht um Sensibilisierung, um Motivation, wie auch um Klärung und Herausforderung eines Berufsbildes, das kreative Persönlichkeiten braucht. Menschen, die mit Begeisterung im Design ihre Berufung sehen. In der Kombination von zwei Lehrenden werden die neuen Studierenden im Kern mit den Themen Wahrnehmung, Position, Team und Präsentation konfrontiert. Es geht um neue Perspektiven auf vertraute Objekte, Umgebungen und Situationen, es geht um kritisches Hinterfragen, das Verständnis für das Wesen einer Sache.

In Teamsituationen sollen individuelle Lösungen vorgestellt und diskutiert werden. Dabei geht es immer um das Potential des Einzelnen in einem Gruppenprozess und der damit verbundenen Optimierung von Ideen, Entwürfen und Konzeptionen.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Leistungsnachweis mit Erfolg / ohne Erfolg

1. und 2. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designgeschichte

Modulnummer

KD6

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DG
GL-GF

Lehrveranstaltung

Kunst- und Designgeschichte (1. Sem)
Geschichte der Fotografie (2. Sem)

ECTS-Credit Points

6

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

1. und 2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rogge-Pott

Dozent(en)

Prof. Rogge-Pott
LBA Kaiser

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Grundlagen Designgeschichte LV Kunst- und Designgeschichte LV Geschichte der Fotografie

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul.

Modul-Verwendungen

Die vermittelten Kenntnisse im Bereich Kunst-, Design- und Fotografiegeschichte sind unverzichtbare Grundlage aller weiterführenden gestalterischen Module.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme sind die Studierenden in der Lage, Strömungen und Entwicklungen des zeitgenössischen Designs sowie der Kunst zu erkennen. Die Studierenden verfügen über Kenntnisse grundlegender ästhetischer Konzepte und deren Umsetzungen. Sie verstehen die Funktionsweisen von Design und Kunst in sozialen, ökonomischen und medialen Kontexten. Die Studierenden kennen die historischen Grundlagen für zeitgenössische Design- und Kunstproduktion. Sie können diese Kenntnisse für das eigene kreative Potenzial nutzbar machen und dadurch die Qualität ihrer Arbeiten steigern.

Die Studenten haben sich einen geschichtlichen Überblick zu Themenschwerpunkten, Theorien, Stilen Ausdrucksweisen, Begriffen und Methoden der Fotografie erarbeitet. Sie sind in der Lage, fotografische Bilder und Bildsprachen selbständig zu interpretieren und sie verschiedenen historischen und kulturellen Kontexten zuzuordnen.

Lehrinhalte

LV Grundlagen Designgeschichte

Inhalte sind die Geschichte des Designs sowie relevanter zeitgleicher Kunstströmungen. Grundlagen der wissenschaftlichen Recherche und exemplarische Analysen befähigen zum selbständigen Umgang mit den Inhalten.

LV Geschichte der Fotografie

Anhand ausgewählter Schwerpunkte und der Arbeit einiger herausragender Persönlichkeiten oder Gruppen wird die Bedeutung und Aussagekraft der Fotografie dargestellt. Es soll beispielhaft ein Überblick über das Medium, seine Entwicklung und die wichtigsten Tendenzen und Theorien von den Anfängen bis in die heutige Zeit gegeben werden. Dabei wird ein erweiterter, über die Fotografie hinausreichenden Bildbegriff zugrunde gelegt.

Vorlesungsmaterial

Skripte

Grundlagen Designgeschichte

LV Kunst- und Designgeschichte

LV Geschichte der Fotografie

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designgeschichte

Modulnummer

KD6

Seite 2

Literaturempfehlung(en)

LV Grundlagen Designgeschichte

Buchholz, Kai u. Theinert, Justus unter Mitarbeit von Silke Ihden-Rothkirch: Designlehren. Wege deutscher Gestaltungsbildung, Stuttgart 2007.

Eckstein, Hans: Formgebung des Nützlichen. Marginalien zur Geschichte und Theorie des Designs, Düsseldorf 1985.

Edelmann, Klaus Thomas u. Terstiege, Gerrit (Hrsg.): Gestaltung denken.

Grundlagentexte zu Design und Architektur, Basel 2010.

Selle, Gert: Geschichte des Design in Deutschland, Frankfurt/M., 1994.

LV Geschichte der Fotografie

Wolfgang Kemp: Geschichte der Fotografie: Von Daguerre bis Gursky. CH. Beck Verlag, München, 2011;

Bernd Stiegler: Texte zur Theorie der Fotografie. Reclam Verlag, Stuttgart, 2010;

Bernd Stiegler: Meisterwerke der Fotografie, Reclam Verlag, Stuttgart, 2011.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Sonstige Prüfung (Referat oder Hausarbeit oder Kolloquium)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designtheorie 1

Modulnummer

KD7

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DT 1

GL-AE

Lehrveranstaltung

Designtheorie

Ästhetik

ECTS-Credit Points

6

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

1. und 2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dr. Popp

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Die vermittelten Kenntnisse im Modul »Grundlagen Designtheorie 1« sind unverzichtbare Grundlage aller weiterführenden geisteswissenschaftlichen und gestalterischen Module. Das Modul kann nach Absprache mit dem Dozenten auch für Studierende des Studiengangs Medienmanagement angeboten werden.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden können Begriffe, Theorien und Methoden zur Beschreibung und Kritik von Phänomenen auf dem Gebiet der visuellen Kommunikation differenzieren. Sie können unterschiedliche Teilgebiete des Faches auseinanderhalten und gegenüberstellen. Sie sind in der Lage, verschiedene Theorieansätze zu erkennen, zu interpretieren und zu diskutieren. Sie können Theoriemodelle selbständig auf Phänomene ihres Berufsfelds transferieren. Sie können Phänomene der Alltagskultur der Gegenwart beurteilen.

Die Studierenden kennen ebenfalls Begriffe, Theorien und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik ästhetischer Aspekte der visuellen Kommunikation. Sie können komplexe Argumentationen wiedergeben und mit ihrer Hilfe ästhetische Phänomene beschreiben. Sie entwickeln begrifflich geleitete Urteilskraft. Sie können verschiedene Theorieansätze interpretieren und selbständig auf ästhetische Phänomene, insbesondere des Designs, übertragen. Sie können exemplarisch mit verschiedenen Analysemethoden arbeiten.

Lehrinhalte

LV Designtheorie

Schwerpunkt sind die Bereiche »Bildsemiotik« und »Visuelle Rhetorik« sowie generelle designtheoretische Fragen, die auch in den Bereich der Produktgestaltung übergreifen.

LV Ästhetik

Grundlagen der (philosophischen) Ästhetik sowie der Ästhetik des Designs, insbesondere des Kommunikationsdesigns. Exemplarische Arbeit mit verschiedenen Analysemethoden.

Vorlesungsmaterial

Schweppenhäuser, G.: Designtheorie, Wiesbaden: Springer VS, 2016

Friedrich, T. u. G. Schweppenhäuser: Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation, Basel: Birkhäuser, 2. Aufl. 2017.

Schweppenhäuser, G.: Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlüsselprobleme, Frankfurt/M., New York: Campus, 2007.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Grundlagen Designtheorie 1

Modulnummer
KD7

Seite 2

Literaturempfehlung(en)

LV Designtheorie

Breuer, G., und P. Eisele (Hg.): Design. Texte zur Geschichte und Theorie, Stuttgart: Reclam, 2018.

Fischer, V. u. A. Hamilton (Hg.): Theorien der Gestaltung, Frankfurt/M.: Verlag form, 1999.

Schneider, B.: Design – eine Einführung, Basel: Birkhäuser, 2005.

Brandes, Uta; Erlhoff, Michael; Schemmann, Nadine: Designtheorie und Designforschung, Paderborn 2009.

LV Ästhetik

Karlheinz Barck et al. (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, Stuttgart, Weimar: Metzler, 2000.

Böhme, G.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Berlin: Suhrkamp, 2013.

Schneider, N.: Geschichte der Ästhetik von der Aufklärung bis zur Postmoderne, Stuttgart: Reclam 6. Aufl. 2017.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden:180 Stunden

Art der Prüfungen

Sonstige Prüfung (Referat /Präsentation/Hausarbeit/Kolloquium).

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Typografie 2

Modulnummer

KD8

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TZ 2

Lehrveranstaltung

Typografie/Zeichensysteme 2

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortliche

Prof. Nolte

Dozent(en)

Prof. Braun
Prof. Nolte
LBA Hackenschuh
Lorey (M.A.)

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Typografie 1

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Auf das Modul Grundlagen Typografie 1 aufbauend. Vertiefende Grundlage für alle weiterführenden gestalterischen Module.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, typografisch-gestalterische Aufgabenstellungen mittlerer Komplexität selbständig zu bearbeiten und theoretisches Grundlagenwissen zu reflektieren. Sie vertiefen ihre Kenntnisse sowohl in den Bereichen der Detail- und Mikrotypografie, als auch in übergreifenden Anwendungsbereichen von Schrift und Zeichen.

Lehrinhalte

Typografie: Verknüpfung und Variation von inhaltlich-textlichen und formal-typografischen Ebenen. Angewandte Projekte zur Typografie.
Zeichensysteme: Vertiefung in Geschichte, Theorie und Entwurf visueller Zeichen. Entwicklung visueller Zeichensysteme für unterschiedliche Medien.
Vertiefung von manuellen und digitalen Entwurfstechniken. Grundlagenwissen über Theorie und Entwurf visueller Zeichen bilden.

Vorlesungsmaterial

Skript, Übungsbeschreibung

Literaturempfehlung(en)

Teal Triggs: Experimentelle Typografie; Stiebner Verlag, München, 2003;
Ruedi Baur u.a.: Architektur und Grafik; Lars Müller Publishers, Baden, 1998;
Frank Hartmann u. Erwin K. Bauer: Bildsprache; Facultas Verlag, Wien, 2002;
Adrian Frutiger: Der Mensch und seine Zeichen; Weiss Verlag, Dreieich, 1991;
Otl Aicher, Typografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2015;
Hans-Peter Willberg: Lesetypografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2005; Ralf de Jong u. Friedrich Forssman: Detailtypografie, Hermann Schmidt Verlag, Mainz 2004;

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Fotografie 2

Modulnummer

KD9

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FO

Lehrveranstaltung

Fotografie

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Diehl

Dozent(en)

Prof. Diehl
LBA Kaiser

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Fotografie 1

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des ersten Studiensemesters.

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Auf das Modul Grundlagen Fotografie 1 aufbauend. Vertiefende Grundlage für alle weiterführenden Module im Bereich Fotografie.

Qualifikationsziel(e)

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden fähig, ihre erworbenen Grundlagen themenbezogen in fotografischen Schwerpunkten wie Portrait, Bildjournalismus, Mode, Landschaft, Architektur und Inszenierung einzusetzen. Sie haben ihre Beobachtungs- und Reflexionsfähigkeit vertieft und können fotografische Bilder recherchieren sowie Bildsprachen analysieren. Die Studierenden kennen verschiedene Präsentationstechniken und können diese kontextabhängig anwenden.

Lehrinhalte

Einführung in lichtbildnerisches Gestalten an Hand praktischer Vorbilder. Erweiterung des konzeptionellen, praxisorientierten Arbeitens: von der Idee zum Konzept, Recherche, Aufnahmeprobieren, Realisierung, Ausarbeitung, Bildfindung, Motivauswahl, Präsentation, Ausstellungstechniken. Vertiefung der Kenntnisse der fotografischen Aufnahme- und Wiedergabetechniken, sowie Einführung in Studioteknik und Anwendung künstlicher Lichtquellen. Techniken: Bildbearbeitung, Bildausgabe, Farbprofile.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Hans-Michael Koetzle: Das Lexikon der Fotografen, Droemer Knauer, 2002;
Bernd Stiegler: Bilder der Fotografie, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 2006;
Otto Beyer: Belichtung und Filmentwicklung in der Schwarz-Weiß-Fotografie, www.macodirect.de, 2014

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführung in die Studioteknik, analoge Schwarz-Weiss-Techniken

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Text 2

Modulnummer

KD10

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TSR 2

Lehrveranstaltung

Text/Sprache/Rhetorik/
Wissenschaftliche Recherche

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

LB Dr. Brendel
LB Frank-Esslinger

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Text 1

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Auf das Modul Grundlagen Text 1 aufbauend. Vertiefende Grundlage für alle weiterführenden Module im Bereich Text und Design.

Qualifikationsziel(e)

Die Studierenden sind nach Teilnahme am Modul »Grundlagen Text 2« in der Lage, bei der Ideenfindung sowie bei der Diskussion und Bewertung von Entwürfen und Konzepten eine aktive Rolle zu übernehmen. Sie können Zielsetzungen und Wirkungen hinterfragen und verfügen über Bewertungskriterien und Fachvokabular für die Kommunikation mit Kollegen, Auftraggebern und »professionellen Lesern« (wie z.B. Journalisten).

Sie entwickeln einen eigenen Stil für Vorträge und Präsentationen, reflektieren auf Rollen und Verhaltensmuster in Gruppen und haben gelernt, sich über die Wechselwirkungen von körperlichem und stimmlichem Ausdruck mit inhaltlicher Aussage klar zu werden. Die Studenten sind in der Lage, Textstile zu erkennen und zu unterscheiden und ihnen Gestaltungskriterien zuzuordnen. Sie beherrschen das Erarbeiten von wissenschaftlichen Methoden für die Projektarbeit.

Lehrinhalte

Besprechung unterschiedlicher Textformen und rhetorischer Stilmittel.

Eigene Textübungen, Herausbilden von Urteils- und Kritikfähigkeit.

Kennlernen von Kreativitätstools und Diskussionsmethoden.

Feedback geben und akzeptieren. Präsentationen vor der Gruppe.

Anwendung von wissenschaftlichen Methoden in Recherche, Auswertung und Analyse.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Gert Ueding u. Bernd Steinbrink: Grundriß der Rhetorik, Stuttgart, Weimar: Metzler, 5. Aufl. 2011

Balzert, Helmut; Schäfer, Christian; Schröder, Marion; Kern, Uwe: Wissenschaftliches Arbeiten. Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, Herdecke, Witten 2008

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Illustration 2

Modulnummer

KD11

Lehrveranstaltungs-ID

GL-IL

Lehrveranstaltung

Illustration/Konzeptionelles
Darstellen

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rösler

Dozent(en)

Prof. Rösler
LB Wagner
weitere LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Illustration 1

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Auf das Modul Grundlagen Illustration 2 aufbauend. Vertiefende Grundlage für alle weiterführenden Module im Bereich Zeichnen, Illustration und Darstellung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die grundlegenden Gesetzmäßigkeiten der narrativen Bildgestaltung in Bildern und Bildserien zu erkennen und zu benennen. Durch das Vertiefen und Anwenden der zeichnerischen motorischen und technischen Fertigkeiten sind sie in der Lage, die grundlegenden Mittel der illustrativen Bildgestaltung in gestalterischen Projekten mittlerer Komplexität anzuwenden, gestalterische Varianten zu entwickeln und ihre kommunikativen Gehalte zu beurteilen.

Lehrinhalte

Kritische Bildbetrachtung. Illustration in verschiedenen medialen Kontexten. Die Grundlagen zeichnerischer und bildlicher Darstellung. Komposition, Kontrast, Reduktion, Abstraktion, Bildraum, Strichqualität und Gestus, Farbe. Der Umgang mit verschiedenen analogen und digitalen Darstellungstechniken. Die grundlegenden gestalterischen und narrativen Gesetzmäßigkeiten von Bildserien. Die Gesetzmäßigkeiten der Narration in Text und Bild. Skizzieren und Layout, Zeichnung als Entwurfstechnik, Denkmodell und Vermittlungsmedium.

Vorlesungsmaterial

Skripte, Übungsbeschreibungen

Literaturempfehlung(en)

Male, Alan: Illustration. Theorie und Zusammenhänge, München 2008
Thomé, Pierre: Geduld und Gorillas. Wie man Illustratoren macht, Zürich 2009
McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg 2001

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführungskurse in verschiedene Drucktechniken wie Risographie oder Holzschnitt werden angeboten. Buchbinden.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Interaktive Medien

Modulnummer

KD12

Lehrveranstaltungs-ID

GL-IM

Lehrveranstaltung

Interaktive Medien / Interface Design

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

Prof. Schöls
weitere LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundkenntnisse in Photoshop oder vergleichbaren Bildbearbeitungsprogrammen

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module in den digitalen Medien.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Grundlagenmodul sind die Studierenden befähigt, eigenständig digitale und interaktive Projektarbeiten zu konzipieren und visuell umzusetzen. Sie erkennen die Besonderheiten bei der Planung und Gestaltung digitaler Informationsmedien, beherrschen den richtigen Umgang mit Farbe, Schrift, Bewegung, Ton und Zeit und machen erste, projektnahe Programmiererfahrungen.

Lehrinhalte

Verständnis für digitale Medien als eigenständige gestalterische Disziplin. Einführung in die Geschichte der Medienentwicklung und Aufzeigen von Perspektiven für das Kommunikationsdesign. Heranführung an die inhaltlichen und visuellen Besonderheiten bei der Vermittlung von Informationen mittels elektronischer Medien. Auseinandersetzung mit Informationsstrukturen und Schulung der neuartigen Präsentationsmöglichkeiten. Entwerfen einfacher, interaktiver Informationssysteme und projektbezogene Schulung von niederkomplexen Programmiersprachen. Umfassende Einführung in die Themen »Interface- und Interaction-Design«.

Vorlesungsmaterial

Übungsbeschreibungen, Beispielanalysen

Literaturempfehlung(en)

Matt Woolman: Digital Information Graphics, London: Thames&Hudson, 2002;
Gui Bonsiepe: Interface. Design neu begreifen, o.O: Bollmann, 1996;
Stuart K. Card, Jock D. Mackinlay, Ben Shneiderman, Jock D. Mckinley: Readings in Information Visualization, Norwell, MA: Morgan Kaufmann Publishers, 2005;
Steve Caplin: Icon Design. Graphic Icons in Computer Interface Design, New York: Watson-Guptill Publications, 2001

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführungskurse in die objektorientierte Programmiersprache Processing

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Film

Modulnummer

KD13

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FV

Lehrveranstaltung

Film/Animation

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rogge-Pott

Dozent(en)

Prof. Rogge-Pott

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module im Bereich Bewegtbild, Film und Animation.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme sind die Studierenden in der Lage, filmische Techniken, Erzählweisen, Stile und Methoden zu erkennen, zu beurteilen, ihre Verwendung zu begründen und für ihre eigenen Arbeiten einzusetzen. Sie können einmal ermittelte Kommunikationsziele abstrahieren und diese Ziele mit filmischen Mitteln verfolgen.

Lehrinhalte

Der gestalterische und kreative Umgang mit den Mitteln Zeit und Bewegung; die Arbeit mit Kamera, Licht und Ton; Schnitt und Bearbeitung digitalen Bewegtbildmaterials und die Verwendung der dazu nötigen Hard- und Software; die Konzeption, Visualisierung, Planung und Produktion von Filmen. Sämtliche Inhalte werden anhand von sukzessiv komplexer werdenden praktischen Aufgaben zu einem übergeordneten Thema vermittelt.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Jennifer Van Sijl: Cinematic Storytelling. The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know, Michael Wiese Productions, 2005
Steve Katz: Film Directing Shot by Shot. Visualizing from Concept to Screen, Michael Wiese Productions, 1991
Chris Jones: The Guerilla Film Makers Handbook, Continuum International Publishing Group Ltd, 2000

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Ergänzende Workshops

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Gestaltung
im Raum

Modulnummer

KD14

Lehrveranstaltungs-ID

GL-VR

Lehrveranstaltung

Visuelle Gestaltung im Raum

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2. Semester

Modulverantwortliche

Prof. Frey

Dozent(en)

Prof. Frey

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module in der Visuellen Gestaltung im Raum und Ausstellungsgestaltung.

Qualifikationsziel(e)

Die Teilnahme an der Modulveranstaltung sensibilisiert die Studierenden für die Komplexität von visueller Kommunikation im Raum. Sie lernen, die für den Raum relevanten gestalterischen Parameter zu definieren und in ihrer Relation zueinander zu vergleichen und zu bewerten. Diese grundlegenden Kenntnisse befähigen die Studierenden dreidimensionale, raumbildende Elemente zu entwerfen und diese durch bildliche, grafische und typografische Gestaltung mit einer inhaltlichen Botschaft visuell zu verknüpfen.

Lehrinhalte

Einblick in unterschiedliche Bereiche räumlicher Gestaltung (z.B. Ausstellung, Messe, Orientierungssysteme). Methodische Bearbeitung von raumbildenden und visuellen Gestaltungselementen als Reihen, Permutationen, Varianten. Die gestalterischen Parameter des Raums einzeln betrachten, vergleichen und bewerten (z.B. Kubatur, Dimension, Dynamik, Farbe, Licht usw.). Umgang mit kommunikativen Elementen im räumlichen Kontext (z.B. Typografie, Grafik, Bild) wird geschult.

Vorlesungsmaterial

Übungsbeschreibungen zu Darstellungstechniken und Maßstab

Literaturempfehlung(en)

Franziska Ullmann: Basics – Architektonische Grundelemente und ihre Dynamik, Wien: Springer, 2005
Uwe Reinhardt, Philipp Teufel: Teufel, Philipp/Reinhardt, Uwe J.: NED 02 / Neue Ausstellungsgestaltung 02, Ludwigsburg: av edition, 2011
David Dornie: Ausstellungsgestaltung – Konzepte und Techniken, Ludwigsburg: av edition, 2006
Otto Friedrich Bollnow: Mensch und Raum, Stuttgart: Kohlhammer, 2010

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführung in Modellbautechniken und -materialien

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Grafik-Design

Modulnummer

KD15

Lehrveranstaltungs-ID

GP-GDT

Lehrveranstaltung

Grafik-Design/Typografie

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Braun

Dozent(en)

Prof. Barth
Prof. Braun
Prof. Frech
Prof. Nolte
LBA Hackenschuh

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 und 2

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendung

Dieses Modul vermittelt alle notwendigen Kenntnisse zur selbständigen und kreativen Projekterstellung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grafische und typografische Aufgabenstellungen mittlerer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretischen und praktische Erfahrungen zu integrieren; differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren.

Im Vordergrund steht die Durchdringung des kreativen Arbeitsprozesses und das Erreichen der notwendigen Qualifikation und Sicherheit in der Anwendung und Kombination gestalterischer Grundlagenkenntnisse.

Lehrinhalte

Das Recherchieren mit Gliederung und hierarchischer Strukturierung, die Hervorbringung und Entwicklung eigenständiger und adäquater Ideen, sowie die Anwendung eines umfangreichen gestalterischen Repertoires werden gezielt gefördert. Außerdem wird im Modul der Diskurs über Kreativität, die eigene Sensibilisierung, das kritische Urteilsvermögen und das notwendige Qualitätsbewusstsein thematisiert, die alle auf ein prägnantes Endergebnis abzielen.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Fotografie

Modulnummer

KD16

Lehrveranstaltungs-ID

GP-FO/KO

Lehrveranstaltung

Fotografie/Bildkomposition

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Diehl

Dozent(en)

Prof. Diehl
LBA Kaiser

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische und technische Grundlagen der Fotografie.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet somit auf das Modul 25 »Schwerpunktprojekt« und Modul 26 »Projektarbeit« mit dem Fokus auf die Fotografie vor.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage Projektarbeiten zu realisieren. Sie können fotografische Techniken und Gestaltungsmethoden kontextabhängig einsetzen und Konzepte zur Lösung von vorgegebenen kommunikativen Problemstellungen entwickeln und praktisch ausführen.

Lehrinhalte

Theoretische und praktische Umsetzung des Projektes als konzeptionelle Arbeit. Dies kann sowohl durch Inszenierung, Dokumentation bzw. die Mischung verschiedener Genres erreicht werden.
Ablauf: Von der Idee zum Konzept, Recherche, Kalkulation, Zeitplan, Aufnahmevorbereitungen, Bildfindung, Realisierung, Ausarbeitung, Motivauswahl, Präsentation, Ausstellungstechniken. Konzeptabhängig: Bildbearbeitungsprogramme und Ausgabetechniken.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Robert Frank: The Americans, Göttingen: Steidl, 2008;
Larry Sultan: Evidence, New York: Distributed Art Publishers, 2004;

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Die digitale Mittelformat- und Grossbildfotografie und Software »Capture One« wird in praktischen Kursen dargestellt. Einführung in die Studioliicht-Technik.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Illustration

Modulnummer

KD17

Lehrveranstaltungs-ID

GP-IL

Lehrveranstaltung

Illustration /Visualisierung

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rösler

Dozent(en)

Prof. Rösler
LB Wagner

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische und technische Grundlagen der Visualisierung/
Illustration.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet somit auf das Modul 25 »Schwerpunktprojekt« und Modul 26 »Projektarbeit« mit dem Fokus auf die Illustration vor.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, alle Phasen der problemorientierten Projektarbeit im Bereich Illustration eigenständig zu durchlaufen. Durch das Vertiefen und Anwenden der zeichnerischen motorischen und technischen Fertigkeiten, erweitern sie ihr illustratives Repertoire, sowie ihre bildlich narrativen Kompetenzen. Sie erlangen Sicherheit in der Entwicklung und Bewertung individueller Lösungsansätze. Sie sind in der Lage, Varianten eines Themas zu erarbeiten, sowie diese durch zielgerichtete Bewertungsverfahren zu reduzieren.

Lehrinhalte

Das Entwickeln von problemorientierten Konzepten mit Bezug zu den persönlichen Darstellungskompetenzen. Das Kennenlernen und Erproben der verschiedenen analogen und digitalen Darstellungstechniken. Das Vertiefen der verschiedenen Entwurfstechniken und Bewertungstechniken. Das Verfeinern von Urteilsvermögen und Qualitätsbewusstsein für die illustrative Bildgestaltung.

Vorlesungsmaterial

Skripte, Übungsbeschreibungen

Literaturempfehlung(en)

Schmidt, Eva: Je mehr ich zeichne. Zeichnung als Weltentwurf, Köln 2011;
Bayer, Florian: Selbstständig. Traumberuf Illustrator, München 2008;
Scheinberger, Felix: Illustration. 100 Wege einen Vogel zu malen, Mainz 2013;
Thomé, Pierre: In Bildern denken, Zürich 2014;

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Grundlagenprojekt Text Text/Sprache/Rhetorik mit wissenschaftlicher Recherche

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt Text

Modulnummer

KD18

Lehrveranstaltungs-ID

GP-TSR

Lehrveranstaltung

Text/Rhetorik

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

LB Dr. Brendel

LB Frank-Esslinger

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen in Text und Rhetorik.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet somit auf das Modul 25 »Schwerpunktprojekt« und Modul 26 »Projektarbeit« vor.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Grundlagenprojekt-Modul sind die Studierenden befähigt, Texte konzeptionell zu entwickeln und das Zusammenspiel aller relevanten Faktoren (Thema, Zielgruppe, Absicht, Medium) zu integrieren. Sie verfügen über ein sicheres Gespür für das schrittweise Verfeinern der sprachlichen Gestaltung und können die visuell gestalterischen und wissenschaftlichen Aspekte in ihre textliche Projektarbeit bestimmen, beurteilen und integrieren.

Lehrinhalte

Kennenlernen und Anwenden der Faktoren Thema, Zielgruppe, Absicht, Medium und wissenschaftliche Recherche bei der Entwicklung von Texten.

Besprechung unterschiedlicher Textformen und rhetorischer Stilmittel.

Eigene Textübungen, Erweitern der Urteils- und Kritikfähigkeit.

Feedback geben und akzeptieren. Präsentationen vor der Gruppe.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Workload

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit.

Grundlagenprojekt Interaktive Medien Interaktive Medien/ Application Design

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Interaktive Medien

Modulnummer

KD19

Lehrveranstaltungs-ID

GP-IM

Lehrveranstaltung

Interaktive Medien/
Application Design

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

Prof. Schöls
weitere LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Erste Erfahrungen im Umgang mit gängigen Autorenprogrammen.
Solide Kenntnisse mit bekannten Bildbearbeitungsprogrammen.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbau- und Vertiefungsmodul als Grundlage für das Schwerpunktprojekt (Modul 25) und Projektarbeit (Modul 26) mit dem Fokus Interaktive Medien.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die erfolgreiche Teilnahme qualifiziert die Studierenden für eine weitreichende konzeptionelle Auseinandersetzung mit statischen und mobilen Bildschirmmedien. Ferner erlernen sie den Umgang mit sensorischen Eingabe- und Steuermöglichkeiten (optisch, akustisch, haptisch) und studieren die Potentiale neuartiger digitaler Vermittlungsmodelle (Augmented Reality, Virtual Reality). Des Weiteren sammeln die Studierenden neue Programmiererfahrungen (Arduino, Processing, Java).

Lehrinhalte

Entwicklung eines erweiterten Medienverständnisses. Auseinandersetzung mit mehrdimensionalen Informationsarchitekturen zur Erstellung interessanter, narrativer Präsentationsformen. Verständnis für die proaktive Entwicklung von neuartigen »Tools« und analysieren der gesellschaftlichen Relevanz. Erweiterte Diskussion über die Themen »Interface- und Interaction-Design«. Vermittlung einer fundierten Softwareerfahrung für den transdisziplinären Dialog mit Informatikern (Schnittstellenkompetenz).

Vorlesungsmaterial

Aufbereitetes Skript für die Einführung in die Programmierung
Projektbeispiele als »Trainingsmaterial«

Literaturempfehlung(en)

Dan O'Sullivan, Tom Igoe: Physical Computing. Sensing and Controlling the Physical World with Computers, Boston, MA: Thomson, 2004.
Claudius Lazzeroni: Generative Gestaltung, Mainz: Hermann Schmidt, 2009.
Jef Raskin: Das intelligente Interface. Neue Ansätze für die Entwicklung interaktiver Benutzerschnittstellen, München: Addison-Wesley 2001.
Ben Shneiderman: Designing the User Interface, Boston, MA: Addison-Wesley Longman Publishing, 1997 (6. Aufl. 2016).

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden
Selbststudium: 120 Stunden
Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführungskurse in Processing und in die Sensorik

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt Film

Modulnummer

KD20

Lehrveranstaltungs-ID

GP-FV

Lehrveranstaltung

Film/Animation

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Rogge-Pott

Dozent(en)

Prof. Rogge-Pott

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet somit auf das Modul 25 »Schwerpunktprojekt« und Modul 26 »Projektarbeit« mit dem Fokus auf Film/Animation vor.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Methoden, Prinzipien, Methoden und Techniken auf das Bewegtbild zu transferieren und einzusetzen. Sie erkennen und durchdringen die Grundprinzipien der Animation und der Filmgestaltung und verstehen, diese auf eigene Projekte zu übertragen.

Lehrinhalte

Der gestalterische und kreative Umgang mit den Mitteln Zeit und Bewegung: die Verwendung verschiedener Animationstechniken und -technologien und die Verwendung der dazu nötigen Hard- und Software. Compositing und Effekte. Sounddesign. Die Konzeption, Visualisierung, Planung und Produktion von animierten Filmen. Sämtliche Inhalte werden anhand von sukzessiv komplexer werdenden praktischen Aufgaben zu einem übergeordneten Thema vermittelt.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Daniel Jenett: Motion Design: Darstellung aktueller Projekte, GUDBERG Verlag, 2014.

Michael Betancourt: The History of Motion Graphics, Wild side Press, 2013.
Frank Thomas, Ollie Johnston: The Illusion of Life. Disney Animation, Disney Editions, 1995.

Richard Williams: The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2012.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Ergänzende Workshops

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt Film

Modulnummer

KD21

Lehrveranstaltungs-ID

GP-VR

Lehrveranstaltung

Visuelle Gestaltung im Raum

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

3. Semester

Modulverantwortliche

Prof. Frey

Dozent(en)

Prof. Frey

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet auf das Modul 25 »Schwerpunktprojekt« und Modul 26 »Projektarbeit« mit dem Fokus auf Visuelle Gestaltung im Raum vor.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden erweitern in diesem Modul ihre Kenntnis unterschiedlicher räumlicher Gestaltungskonzepte. Sie lernen, die für die Projektarbeit recherchierten Inhalte zu strukturieren und in eine räumliche Erzählinie/Dramaturgie zu fassen (z.B. chronologisch, thematisch, synergetisch, pointiert). Daraus entwickeln sie im Entwurfsprozess unter Anwendung verschiedener gestalterischer Parameter ein transmediales Gesamtkonzept. Sie sind der Lage, die verschiedenen Entwurfs- und Darstellungsmethoden adäquat und in hoher gestalterischer Qualität für die konzeptionelle Aussage anzuwenden.

Lehrinhalte

Methoden zur Erarbeitung gestalterischer Konzepte im räumlichen Kontext (z.B. für Ausstellungen, Information im öffentlichen Raum, Orientierungs- und Leitsysteme, Corporate Design im Raum). Entwurfsprozess mit Definition eines konzeptionellen Leitmotivs und visuellen Konstanten für die räumliche Gestaltung. Konzept zur Vermittlung von Informationen in verschiedenen Hierarchien, die unter Berücksichtigung analoger wie auch zeitbasierter und interaktiver Medien räumlich integriert werden. Vertiefung der Darstellungstechniken für die Visualisierung raumbezogener Konzepte.

Vorlesungsmaterial

Übungsbeschreibungen zu Darstellungstechniken, Maßstab

Literaturempfehlung(en)

Gottfried Korff: Museumsdinge – deponieren – exponieren, Köln; Weimar; Wien: Böhlau, 2002.

Ulrich Schwarz, Philipp Teufel: Museografie und Ausstellungsgestaltung, Ludwigsburg: av edition, 2001.

Andreas Uebele, Orientierungssysteme und Signaletik. Mainz: Hermann Schmidt, 2006.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Tutorien

Einführung in Modellbautechniken und -materialien.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designtheorie 2

Modulnummer

KD22

Lehrveranstaltungs-ID

GL-GB
GL-MWA
GL-MT

Lehrveranstaltung

Geschichte und Theorie
des Bewegtbildes (3. Sem),
Methodik (3. Sem),
Medientheorie (4. Sem)

ECTS-Credit Points

9

SWS

6 (Modul)

Dauer/Semester

3. und 4. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

Prof. Rogge-Pott
Prof. Dr. Schweppenhäuser
Dr. Pott

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Grundlagen Designtheorie 2

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes

LV Einführung in die Methodik wis- senschaftlichen Arbeitens

LV Medientheorie

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul.

Modul-Verwendungen

Grundlagenmodul über die historische Entwicklung des Bewegtbildes, die Methodik wissenschaftlichen Arbeitens und den designtheoretischen Diskurs in der Profession.

Modul kann nach Absprache mit den Dozenten auch für den Studiengang Medienmanagement angeboten werden.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes

Nach der Teilnahme sind die Studierenden in der Lage die prägenden Elemente des Films, der Filmhistorie, ihrer verschiedenen Formen und ihrer gestalterischen, kulturhistorischen, wirtschaftlichen und populärkulturellen Relevanz zu benennen. Sie können Filme und andere Bewegtbildmedien analysieren, interpretieren und beurteilen und diese Kenntnisse auf eigene Projekte anwenden.

LV Methodik wissenschaftlichen Arbeitens

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung können die Studierenden theoretische und wissenschaftliche Methoden mit direktem Bezug zum Kommunikationsdesign bestimmen und anwenden. Die Studierenden kennen die wissenschaftstheoretischen Voraussetzungen für formal korrektes Arbeiten. Sie übersetzen unterschiedliche Theorieansätze selbständig auf ihren je eigenen Arbeitskontext.

LV Medientheorie

Die Studierenden können Begriffe, Theorien und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik von einzelnen Medien und deren Verbindungen auf dem Gebiet der visuellen Kommunikation differenzieren. Sie kennen die historische Entfaltung der modernen Medienkultur, können ihre Wirkungen beschreiben und zugrunde liegenden Interessen klassifizieren und hinterfragen. Sie können verschiedene Theorieansätze kritisch interpretieren. Sie können diese zur Interpretation von Phänomenen ihres Berufsfelds und der Alltagskultur der Gegenwart anwenden.

Lehrinhalte

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes

Ein Überblick über die Geschichte und die aktuellen Entwicklungen von Film, TV, Interactive und anderen Bewegtbildmedien – die punktuelle Beleuchtung besonderer Leistungen, Persönlichkeiten, Phänomene, Moden, Genres und Disziplinen innerhalb des Bewegtbildes.

LV Methodik wissenschaftlichen Arbeitens

Vermittlung von Grundlagen theoretischer und wissenschaftlicher Methoden.

LV Medientheorie

Einführung in die wichtigsten Medientheorien des 20. Jahrhunderts und der Gegenwart; vertiefende Analysen in Gestalt exemplarischer »Fallstudien«.

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes LV Einführung in die Methodik wissenschaftlichen Arbeitens LV Medientheorie

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designtheorie 2

Modulnummer

KD22

Seite 2

Vorlesungsmaterial

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes

LV Methodik wissenschaftlichen Arbeitens

LV Medientheorie

Schweppenhäuser, G.: Medien: Geschichte und Theorie. Eine Einführung für Designer, Stuttgart: edition av, 2016.

Zusätzliche Skripten.

Literaturempfehlung(en)

LV Geschichte und Theorie des Bewegtbildes

François Truffaut: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? München: Heyne, 2003.

Thomas Elsaesser, Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung, Hamburg: Junius, 2013.

The Story of Film - Die Geschichte des Kinos; Arthaus, StudioCanal: 2013.

LV Methodik wissenschaftlichen Arbeitens

Balzert, H., M. Schröder, C. Schäfer: Wissenschaftliches Arbeiten. Ethik, Inhalt und Form wissenschaftlicher Arbeiten. Handwerkszeug, Quellen, Projektmanagement, Präsentation, Herdecke: W3L-Verlag, 2. Aufl. 2011.

Balzer, W.: Die Wissenschaft und ihre Methoden. Grundsätze der Wissenschaftstheorie. Ein Lehrbuch, Freiburg: Alber, 2. Aufl. 2009.

Eco, U.: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. Doktor-, Diplom- und Magisterarbeit in den Geistes- und Sozialwissenschaften, Heidelberg: C.F. Müller, 12. Aufl. 2007.

Franck, F., u. J. Stary (Hg.): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. Eine praktische Anleitung, Paderborn: Schönigh, 13. Aufl. 2006.

Lorenz, K.: Methode, in: Mittelstraß, J. (Hg.): Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie, Bd. 2, H-O, Stuttgart: Metzler, 1995, S. 876-879.

Karmasin, M. u. R. Ribing: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten, Wien: facultas.wuv, 4. Aufl. 2009.

Nidermair, K.: Recherchieren und Dokumentieren. Der richtige Umgang mit Literatur im Studium, Konstanz: UVK, 2010.

Rost, Friedrich: Wissenschaftliche Texte lesen und verstehen, in: Franck, F., u. J. Stary (Hg.): Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens, Paderborn: Schönigh, 13. Aufl. 2006, S. 75-96.

Rost, F.: Lern- und Arbeitstechniken für das Studium, Wiesbaden: Springer VS, 7. Aufl. 2012.

LV Medientheorie

Hartmann, F.: Globale Medienkultur. Wien: WUV, 2006.

Helmes, G. u. W. Köster (Hg.): Texte zur Medientheorie, Reclam, 2002

Hörisch, J.: Eine Geschichte der Medien, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2004.

Kerlen, D.: Einführung in die Medienkunde, Stuttgart: Reclam, 2003

Prokop, D.: Der Medien-Kapitalismus. Das Lexikon der neuen kritischen Medienforschung, Hamburg: VSA, 2000.

Schöttker, D. (Hg.): Von der Stimme zum Internet. Texte aus der Geschichte der Medienanalyse, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1999, UTB (Bd. 2109).

Schweppenhäuser, G. (Hg.) Handbuch der Medienphilosophie, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2018.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 81 Stunden, Selbststudium: 189 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Art der Prüfungen

Sonstige Prüfung (Referat/Hausarbeit/Kolloquium)

3. und 4. Sem. BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praktische Vertiefung A

Modulnummer

KD23

Lehrveranstaltungs-ID

TP-1

TP-2

TP-3

Lehrveranstaltung

Technisches Praktikum 1 (3–4. Sem)

Technisches Praktikum 2 (3–4. Sem)

Technisches Praktikum 3 (3–4. Sem)

ECTS-Credit Points

6

SWS

6 (Modul)

Dauer/Semester

3. und 4. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

verschiedene

Lehrform

Übung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Praktische Vertiefung A Technisches Praktikum 1 Technisches Praktikum 2 Technisches Praktikum 3

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlflichtmodul.

Bildet ein Modul »Praktische Vertiefung A« bestehend aus den Lehrveranstaltungen »Technisches Praktikum 1«, »Technisches Praktikum 2« und »Technisches Praktikum 3«.

Modul-Verwendungen

Dient als Vertiefung zur Nutzung technischer Geräte, Einrichtungen, Labore und Werkstätten, sowie angewandter Techniken mit Praxisbezug.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Das Modul »Praktische Vertiefung A« umfasst ein breites Spektrum von Angeboten, die Einblicke und Einführungen in die Medientechnologien ermöglichen. Die Studierenden lernen, technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren.

Lehrinhalte

Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: Einführung in verschiedene digitale Peripheriegeräte (Scanner, Plotter, Belichtungseinheiten usw.), Druckvorstufe, Drucktechniken, Aktzeichnen, Kalligraphie, Satz und Umbruch, Buchbinden, Techniken der filmischen Animation, Vertonung, digitaler Schnitt, Kameraeinführung (Fotografie und Film), Studientechnik, technische Aspekte des Web-Designs usw.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Teilnahmenachweis

3. und 4. Sem. BA

Allgemeinwissenschaftliches Wahlmodul Allgemeinwissenschaftliches Wahlfach 1+2

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Allgemeinwissenschaftliches
Wahlmodul

Modulnummer

KD24

Lehrveranstaltungs-ID

AW-1

AW-2

Lehrveranstaltung

Allgemeinwissenschaftliches WF 1
(3. Sem)

Allgemeinwissenschaftliches WF 2
(4. Sem)

ECTS-Credit Points

5

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

3. und 4. Semester

Modulverantwortlicher

Fakultät ANG

Dozent(en)

verschiedene

Lehrform

unterschiedlich

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

verschieden

Sprache

Deutsch/Fremdsprachen

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlmodul

Modul-Verwendungen

Dient zum individuellen Wissenserwerb im Sinne eines »Studium Generale«.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Das Modul »Allgemeinwissenschaften« umfasst ein breites Spektrum an Kursen, die von der Fakultät für angewandte Natur- und Geisteswissenschaften der FHWS angeboten werden. Ziel des Moduls ist eine inter- und transdisziplinäre Weiterbildung.

Lehrinhalte

Die wählbaren Kurse und Lehrinhalte sind vielfältig – insbesondere das Angebot an Fremdsprachen ist umfangreich. Jedes Semester wird ein aktuelles Kursprogramm aufgelegt, aus dem sich die Studierenden je nach Neigung ihr »Studium Generale« zusammenstellen.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 90 Stunden

Gesamtstunden: 150 Stunden

Art der Prüfungen

Schriftliche Prüfung

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Vertiefende Projektarbeit 1

Modulnummer

KD25

Lehrveranstaltungs-ID

SP-1

Lehrveranstaltung

Schwerpunktprojekt 1

ECTS-Credit Points

12

SWS

8

Dauer/Semester

4. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 bis 3.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Schwerpunktprojekt der Entwicklung einer vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung und der Ausbildung einer individuellen gestalterischen Haltung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Schwerpunktprojekt 1« sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Die Studierenden erweitern ihre analytischen Fähigkeiten und werden in die Lage versetzt, Projektthemen und Kommunikationsaufgaben eigenständig zu finden und zu formulieren. Sie schulen ihre visuelle Umsetzungskompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr gestalterisches Repertoire.

Lehrinhalte

Im Vordergrund steht die gesamte Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und das Erreichen der notwendigen Qualifikation und Sicherheit für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Notwendig werden dazu Einführungen in die verschiedenen erforderlichen Teildisziplinen, durch die eine zeitgemäße und visionäre Kommunikation erst möglich wird.

Eine inhaltlich fundierte Recherche mit Gliederung und hierarchischer Strukturierung, das Schärfen von Urteilsvermögen und Qualitätsbewusstsein. Die Befähigung, ein Thema gegen die allgemeine Erwartungshaltung anzulegen und so einen visionären Anspruch einzulösen.

Schließlich die konzeptionelle Sicherheit, das Projekt durch all diese Bereiche sicher zu bewegen und alle Detailentscheidungen sicher zu treffen.

Am Ende dieses Prozesses steht die adäquate Umsetzung, Darstellung des Ablaufs und die fakultätsöffentliche Präsentation der Projektarbeit.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 120 Stunden

Selbststudium: 240 Stunden

Gesamtstunden: 360 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Projektarbeit 1

Modulnummer

KD26

Lehrveranstaltungs-ID

DP-1

Lehrveranstaltung

Designprojekt 1

ECTS-Credit Points

7

SWS

4

Dauer/Semester

4. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

alle hauptamtlich tätigen
Dozenten und LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 bis 3.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Designprojekt der Ausarbeitung gestalterischer Variationsbreiten und des experimentellen Arbeitens.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designprojekt 1« sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen mittlerer bis höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Die Studierenden schulen ihre visuelle Umsetzungs-kompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr gestalterisches Repertoire.

Lehrinhalte

Konzeptentwicklung, Visualisierungstechniken und die Entwicklung von Variations-breiten bilden den Schwerpunkt des Moduls.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 150 Stunden

Gesamtstunden: 210 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxis-/Agenturkontakt

Modulnummer

KD27

Lehrveranstaltungs-ID

PRV

Lehrveranstaltung

Vorbereitung auf das Praktikum

ECTS-Credit Points

3

SWS

2

Dauer/Semester

4. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Barth

Dozent(en)

Prof. Barth

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

Jeweils das gesamte
4. Semester

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Dieses Modul referiert alle notwendigen Informationen und Voraussetzungen für die Vorbereitung auf das Pflichtpraktikum im 5. Semester.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Optimierung der Bewerbungsunterlagen (Portfolio) und berufliche Orientierung hinsichtlich des Praktikums.

Lehrinhalte

Aufzeigen aktueller Tendenzen in den Designberufen und Darstellung der Diversifikation der Berufsbilder.
Kriterienschärfung bei der Erstellung der Bewerbungsunterlagen (Portfolio), Unterstützung im Bezug auf das persönliche Agieren in den diversen professionellen Arbeitsgebieten sowie Vorbereitung auf das Erstellen der persönlichen Dokumente am Ende des Praktikums.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 30 Stunden
Selbststudium: 60 Stunden
Gesamtstunden: 90 Stunden

Art der Prüfungen

Teilnahmenachweis

5. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxissemester

Modulnummer

KD28

Lehrveranstaltungs-ID

PR
PRR

Lehrveranstaltung

Fachpraktikum
Praxisbegleitende LV (Reflexion)

ECTS-Credit Points

30

SWS

2

Dauer/Semester

5. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Barth

Dozent(en)

Prof. Barth

und alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform

Praxisbegleitend

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

Jeweils das gesamte
5. Semester

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Praxissemester Fachpraktikum Praxisbegleitende LV (Reflexion)

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Das Erreichen von mindestens 108 ECTS aus den Semestern 1–4.

Art des Moduls

Pflichtmodul

Modul-Verwendungen

Fachpraktischer Wissenserwerb und Reflexion über den Wissenserwerb des
Praxissemesters als Vorbereitung und Grundlage für die zukünftige Berufstätigkeit.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Orientierung und Optimierung der persönlichen Vorstellung über das
Berufsbild in der Praxis. Ausbildung eines Berufsschwerpunktes. Erweiterung des
Reflexionspotentials im Bezug auf das Studium und des Berufsbildes.

Lehrinhalte

Vertiefung der bisherigen Fertigkeiten und Kenntnisse sowie deren
Anwendung in realen Projektarbeiten und Kontexten.

Erstellen einer schriftlichen und getalterischen Dokumentation und Vorbereitung
einer fakultätsinternen Präsentation über die Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse im
Praktikum.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen)

Kontaktstudium: 30 Stunden

Selbststudium: 90 Stunden (Praxisbericht)

Gesamtstunden: 900 Stunden

Praxisbegleitende LV: 3 Stunden durchschnittlicher Arbeitsaufwand für die Erstel-
lung des schriftlichen Praxisberichts.

Art der Prüfungen

Schriftliche Bestätigung über das absolvierte Praktikum mit Beschreibung der
Tätigkeit und Gesamtdauer, zuzüglich schriftlicher Praxisbericht durch den Studie-
renden.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Vertiefende Projektarbeit 2

Modulnummer
KD29

Lehrveranstaltungs-ID
SP-2

Lehrveranstaltung
Schwerpunktprojekt 2

ECTS-Credit Points
12

SWS
8

Dauer/Semester
6. Semester

Modulverantwortlicher
Prof. Schöls

Dozent(en)
alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Sommersemester

Gruppengröße
15

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des fünften Studiensemesters inkl. Praxismester

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Schwerpunktprojekt der Entwicklung einer vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung und der Ausbildung einer individuellen gestalterischen Haltung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Schwerpunktprojekt 1« sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Die Studierenden erweitern ihre analytischen Fähigkeiten und werden in die Lage versetzt, Projektthemen und Kommunikationsaufgaben eigenständig zu finden und zu formulieren. Sie schulen ihre visuelle Umsetzungskompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr gestalterisches Repertoire.

Lehrinhalte

Im Vordergrund steht die gesamte Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und das Erreichen der notwendigen Qualifikation und Sicherheit für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Notwendig werden dazu Einführungen in die verschiedenen erforderlichen Teildisziplinen, durch die eine zeitgemäße und visionäre Kommunikation erst möglich wird.

Eine inhaltlich fundierte Recherche mit Gliederung und hierarchischer Strukturierung, das Schärfen von Urteilsvermögen und Qualitätsbewusstsein. Die Befähigung, ein Thema gegen die allgemeine Erwartungshaltung anzulegen und so einen visionären Anspruch einzulösen.

Schließlich die konzeptionelle Sicherheit, das Projekt durch all diese Bereiche sicher zu bewegen und alle Detailentscheidungen sicher zu treffen.

Am Ende dieses Prozesses steht die adäquate Umsetzung, Darstellung des Ablaufs und die fakultätsöffentliche Präsentation der Projektarbeit.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 120 Stunden

Selbststudium: 240 Stunden

Gesamtstunden: 360 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Projektarbeit 2

Modulnummer
KD30

Lehrveranstaltungs-ID
DP-2

Lehrveranstaltung
Designprojekt 2

ECTS-Credit Points
6

SWS
4

Dauer/Semester
6. Semester

Modulverantwortlicher
Prof. Schöls

Dozent(en)
alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Sommersemester

Gruppengröße
15

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des fünften Studienseesters inkl. Praxissemester

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Designprojekt der Ausarbeitung gestalterischer Variationsbreiten und des experimentellen Arbeitens.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Designprojekt 2« sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretischen und praktischen Erfahrungen zu integrieren, differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Die Studierenden schulen ihre visuelle Umsetzungs-kompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr gestalterisches Repertoire.

Lehrinhalte

Konzeptentwicklung, Visualisierungstechniken und die Entwicklung von Variationsbreiten bilden den Schwerpunkt des Moduls.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Design Management

Modulnummer

KD31

Lehrveranstaltungs-ID

RE
MAR

Lehrveranstaltung

Rechtliche Einführung (6. Sem)
Vermarktungsstrategien (7. Sem)

ECTS-Credit Points

6

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

6. und 7. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dozent(en)

LB N.N.

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Bildet das Modul »Design Management« bestehend aus den Lehrveranstaltungen »Rechtliche Einführung« und »Vermarktungsstrategien«.

Modul-Verwendungen

Fachpraktischer Wissenserwerb mit Schwerpunkt »Recht« und »Vermarktungsstrategien« als Vorbereitung und Grundlage für die zukünftige Berufs-tätigkeit.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul haben die Studierenden einen Überblick über Rechte und Pflichten, die sich aus kreativer Tätigkeit ergeben. Sie haben Kenntnisse in folgenden Bereichen: der Schutzzumfang geistigen Eigentums; die vom Gesetzgeber festgelegten Schranken; die Weiterentwicklung bestehenden Rechts im Hinblick auf die Entwicklungen in der digitalen Informationsgesellschaft. Die Studierenden werden befähigt, Grenzen ihrer eigenen gestalterischen Tätigkeit zu erkennen und zu wahren, die sich aus dem Persönlichkeitsrecht Anderer ergeben. Desweiteren können die Studierenden eigenständige Ansätze zu folgenden Themen entwickeln: Vermarktung bzw. Marketing mit den Schwerpunkten Profil und Positionierung; Markt- und Wettbewerb (Definition und Differenzierung); Finanzen und Management. Die Studierenden haben ein grundlegendes Verständnis der Zusammenhänge der Unternehmensentwicklung und -führung. Sie können ihre späteren Funktionen als Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in einem Unternehmen definieren und reflektieren. Darüber hinaus können sie Perspektiven einer eigenen Unternehmensgründung formulieren.

Lehrinhalte

LV Rechtliche Einführung

Grundkenntnisse und Grundbegriffe des Rechts, System des geistigen Eigentums mit Schwerpunkt Urheberrecht sowie Informationen zum Markenrecht und Designschutz. Urheberpersönlichkeitsrecht (insbes. Kunsturhebergesetz), Urheberstrafrecht sowie strafrechtlicher Ehrschutz.

LV Vermarktungsstrategien

Die Lehrinhalte bestehen in der Vermittlung von Grundlagen zum Thema Marketing, Management und Unternehmenskommunikation speziell in Bezug auf die konsistente und zielorientierte Aktivität zwischen Dienstleistungsunternehmen und Auftraggebern in der Designbranche. Dabei spielen verkaufsvorbereitende Aspekte (Pre-Sales) ebenso eine Rolle wie die Verkaufsdurchführung (Sales) und deren entsprechende -nachbereitung (After-Sales) im Rahmen einer Designdienstleistung. Die Studierenden erarbeiten die Inhalte aktiv im Rahmen von Teamprozessen wie auch individueller Recherche zu den einzelnen Themen und projektbegleitenden Referaten.

Eine besondere Aufmerksamkeit liegt während der gesamten Veranstaltung auf dem Thema Präsentation.

Vorlesungsmaterial

Den Studierenden stehen per Intranet Vorlesungsskripte sowie Auszüge aus Fachzeitschriften zur Verfügung.

Design Management

LV Rechtliche Einführung

LV Vermarktungsstrategien

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Design Management

Modulnummer

KD31

Seite 2

Literaturempfehlung(en)

David Herzog: Recht. Eine Einführung für Designer, Stuttgart: av edition, 2016.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Schriftliche Prüfung; Klausur 90 Minuten

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praktische Vertiefung B

Modulnummer

KD32

Lehrveranstaltungs-ID

TP-4

TP-5

TP-6

Lehrveranstaltung

Technisches Praktikum 4

Technisches Praktikum 5

Technisches Praktikum 6

ECTS-Credit Points

6

SWS

6 (Modul)

Modulverantwortlicher

Prof. Schöls

Dauer/Semester

6. Semester

Dozent(en)

verschiedene

Lehrform

Übung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlflichtmodul.

Bildet das Modul »Praktische Vertiefung B« bestehend aus den Lehrveranstaltung »Technisches Praktikum 4«, »Technisches Praktikum 5« und »Technisches Praktikum 6«.

Modul-Verwendungen

Dient als Vertiefung zur Nutzung technischer Geräte, Einrichtungen, Labore und Werkstätten, sowie angewandter Techniken mit Praxisbezug.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Das Modul »Praktische Vertiefung A« umfasst ein breites Spektrum von Angeboten, die Einblicke und Einführungen in die Medientechnologien ermöglichen. Die Studierenden lernen, technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren.

Lehrinhalte

Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: Einführung in verschiedene digitale Peripheriegeräte (Scanner, Plotter, Belichtungseinheiten usw.), Druckvorstufe, Drucktechniken, Aktzeichnen, Kalligraphie, Satz und Umbruch, Buchbinden, Techniken der filmischen Animation, Vertonung, digitaler Schnitt, Kameraeinführung (Fotografie und Film), Studientechnik, technische Aspekte des Web-Designs usw.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Art der Prüfungen

Teilnahmenachweis

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Philosophie

Modulnummer

KD33

Lehrveranstaltungs-ID

PH
GL-KT

Lehrveranstaltung

Philosophie und
Kommunikationstheorie

ECTS-Credit Points

9

SWS

6

Dauer/Semester

6. + 7. Semester

Modulverantwortlicher

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozent(en)

Prof. Dr. Schweppenhäuser
Dr. Popp

Lehrform

Vorlesung mit Übung

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul.

Modul-Verwendungen

Einführung in den aktuellen ethischen und kulturphilosophischen Diskurs. Lehrveranstaltung kann nach Absprache mit den Dozenten auch für Studierende des Studiengangs Medienmanagement angeboten werden.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

LV Philosophie

Die Studierenden können philosophische Kategorien und Konzepte auseinanderhalten und beurteilen. Sie sind in der Lage, sich einen »philosophischen Werkzeugkasten« zusammenzustellen, um lebensweltliche und berufsrelevante Phänomene zu beschreiben und kritisch zu analysieren. Sie können philosophische Modelle auf gestaltungsnahe Themen transferieren und eigene Stellungnahmen formulieren. Im Vorlesungsteil der Lehrveranstaltung haben die Studierenden gelernt, paradigmatische philosophische Begründungsansätze zu differenzieren. Im Übungsteil der Lehrveranstaltung haben die Studierenden bei Textarbeit und in Kleingruppendiskussionen philosophische Argumente wiedergegeben und auf Gestaltungsfragen transferiert.

LV Kommunikationstheorie

Die Studierenden können – im Bereich Kommunikationsdesign und in angrenzenden Bereichen – Begriffe, Theorien und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik von Formen und Zwecken der Kommunikation benennen und interpretieren. Sie können die Konzepte »Information«, »Mitteilung«, »Verstehen« und »Interaktion« reflektiert anwenden. Sie entdecken die Komplexität kommunikativer Kompetenz. Sie können differenzieren zwischen Kommunikation als Faktum und Kommunikation als normativer Idee.

Lehrinhalte

LV Philosophie

Einführung in ausgewählte relevante Themenfelder der Philosophie wie Ethik, Sprachphilosophie, Natur- und Kulturphilosophie sowie Erkenntnis- und Wissenschaftstheorie.

LV Kommunikationstheorie

Einführung in verschiedene Themen und Ansätze der Kommunikationstheorie (Psychologie, Sprachphilosophie, Hermeneutik, Kritische Theorie, Systemtheorie, Medientheorie und Publizistik). Kommunikation wird zum einen als immer schon stattfindende systemische Operationsweise beschrieben und zum anderen als kommunikatives Handeln (Bemühung um Verständigung und rationalen Konsens).

Vorlesungsmaterial

Skripten

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Philosophie

Modulnummer
KD33

Literaturempfehlung(en)

LV Philosophie

Arnold, Florian: Philosophie. Eine Einführung für Designer, Stuttgart: av edition, 2016.

Jordan, Stefan u. Christian Nitz (Hg.): Grundbegriffe der Philosophie, Stuttgart: Reclam, 2019.

Konersmann, Ralf (Hg.): Handbuch Kulturphilosophie, Stuttgart, Weimar: Metzler, 2013

Schiller, Hans-Ernst: Ethik in der Welt des Kapitals. Zu den Grundbegriffen der Moral, Springe: zu Klampen, 2011.

Schweppenhäuser, Gerhard: Ethische Grundbegriffe, Stuttgart: Reclam, 2020.

LV Kommunikationstheorie

Beck, K.: Kommunikationswissenschaft, Konstanz: UVK, 2007 (UTB Basics).

Pfister, J. (Hg.): Texte zur Sprachphilosophie, Stuttgart: Reclam 2011

Schulz v. Thun, F.: Miteinander reden, Bd. 1 u. 2, Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 2005.

Watzlawick, P., J. Beavin u. D. D. Jackson: Menschliche Kommunikation, Bern: Huber, 2000.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 90 Stunden

Selbststudium: 180 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Art der Prüfungen

Sonstige Prüfung (Referat/Präsentation/Hausarbeit/Kolloquium).

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Vertiefende Projektarbeit 3

Modulnummer
KD34

Lehrveranstaltungs-ID
SP-3

Lehrveranstaltung
Schwerpunktprojekt 3

ECTS-Credit Points
9

SWS
6

Dauer/Semester
7. Semester

Modulverantwortlicher
Prof. Schöls

Dozent(en)
alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Wintersemester

Gruppengröße
15

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Modul KD29

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Schwerpunktprojekt der Entwicklung einer vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung und der Ausbildung einer individuellen gestalterischen Haltung.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung »Schwerpunktprojekt 1« sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Gestaltungskonzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Die Studierenden erweitern ihre analytischen Fähigkeiten und werden in die Lage versetzt, Projektthemen und Kommunikationsaufgaben eigenständig zu finden und zu formulieren. Sie schulen ihre visuelle Umsetzungskompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr gestalterisches Repertoire.

Lehrinhalte

Im Vordergrund steht die gesamte Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und das Erreichen der notwendigen Qualifikation und Sicherheit für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Notwendig werden dazu Einführungen in die verschiedenen erforderlichen Teildisziplinen, durch die eine zeitgemäße und visionäre Kommunikation erst möglich wird.

Eine inhaltlich fundierte Recherche mit Gliederung und hierarchischer Strukturierung, das Schärfen von Urteilsvermögen und Qualitätsbewusstsein. Die Befähigung, ein Thema gegen die allgemeine Erwartungshaltung anzulegen und so einen visionären Anspruch einzulösen.

Schließlich die konzeptionelle Sicherheit, das Projekt durch all diese Bereiche sicher zu bewegen und alle Detailentscheidungen sicher zu treffen.

Am Ende dieses Prozesses steht die adäquate Umsetzung, Darstellung des Ablaufs und die fakultätsöffentliche Präsentation der Projektarbeit.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Workload

Kontaktstudium: 90 Stunden

Selbststudium: 180 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Art der Prüfungen

Semesterbegleitende Studienarbeit

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Bachelorarbeit

Modulnummer
KD35

Lehrveranstaltungs-ID
BA

Lehrveranstaltung
Bachelorarbeit

ECTS-Credit Points
12

SWS
n.A.

Dauer/Semester
7. Semester

Modulverantwortlicher
Prof. Schöls

Dozent(en)
alle hauptamtlich tätigen
Dozenten

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Winter- und Sommersemester

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Die erfolgreich abgelegte Praxisphase und das Akkumulieren von mindestens 164 CP.

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Modul-Verwendungen

Bündelt und reflektiert die erworbenen methodische Fähigkeiten und gestalterischen Kompetenzen in einer individuellen Abschlußarbeit.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Abschluß der Bachelorarbeit sind die Studierenden in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen hoher Komplexität professionell und unter Anwendung theoretisch-wissenschaftlicher Grundlagen in der gestalterischen Praxis sicher zu bearbeiten und formal wie inhaltlich eigenständige Design-lösungen zu generieren. Die Studierenden festigen ihre analytischen Fähigkeiten und sind in der Lage, Projektthemen und Kommunikationsaufgaben eigenständig zu finden, zu formulieren und in der Praxis zu positionieren.

Lehrinhalte

Die Bachelorarbeit fasst die im Studium und Praktikum erlernten theoretischen und praktischen Kenntnisse in einer komplexen Abschlußarbeit zusammen. Sie stellt eine selbständig erarbeitete Originalarbeit dar. In regelmäßigen stattfindenden Besprechungen mit den Prüfern wird über den Stand der Arbeit berichtet und diskutiert.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

360 Stunden

Art der Prüfungen

Bachelortarbeit (Praxis und Theorie) Gewichtung 3/4
und Kolloquium (Präsentation) Gewichtung 1/4.