



FH·W-S

Hochschule
für angewandte Wissenschaften
Würzburg-Schweinfurt

**Fakultät
Gestaltung
Würzburg**

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

ab 10/2022

Modulhandbuch

Bachelorstudiengang

Kommunikationsdesign

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 Gestalter:innenpersönlichkeit, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten, das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen versteht.

Module

Grundlagen Typografie 1	4
Grundlagen Fotografie 1.....	5
Grundlagen Zeichnen.....	6
Ergänzende Grundlagen	7
Praxisorientierung.....	9
Grundlagen Designgeschichte	10
Grundlagen Designtheorie 1	12
Grundlagen Typografie 2	14
Grundlagen Fotografie 2.....	15
Grundlagen Dreidimensionales Gestalten.....	16
Grundlagen Illustration	17
Grundlagen Interaktive Medien	18
Grundlagen Film	19
Grundlagen Gestaltung im Raum.....	20
Grundlagenprojekt Grafik-Design	21
Grundlagenprojekt Fotografie.....	22
Grundlagenprojekt Illustration	23
Grundlagenprojekt Text	24
Interaktive Medien	25
Grundlagenprojekt Film.....	26
Grundlagenprojekt Gestaltung im Raum.....	27
Grundlagenprojekt Dreidimensionales Gestalten	28
Grundlagentheorie 2	29
Praktische Vertiefungen A	32
Allgemeinwissenschaftliches Wahlmodul	33
Schwerpunktprojekt 1	35
Designprojekt 1.....	36
Praxis-/Agenturkontakt.....	37
Praxismodul	38
Schwerpunktprojekt 2	39
Designprojekt 2.....	40
Design Management.....	42
Praktische Vertiefungen B.....	43
Grundlagentheorie 3	44
Schwerpunktprojekt 3.....	46
Bachelorarbeitsmodul	47
Fahrplan Kurswahl 2. Semester	49
Fahrplan Kurswahl 3. Semester	50

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Typografie 1

Modulnummer

KD 1

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TZ 1

Lehrveranstaltung

Typografie/Zeichensysteme 1

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/1. Semester

Modulverantwortung

Prof. Braun

Dozierende

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

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlage für alle weiterführenden Module im Bereich Typografie. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 und Sensibilität für Schrift, Zeichen und Entwicklung von qualitativem 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 Entwurfsparameter.

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, Verlag Hermann Schmidt, Mainz 2005;
Friedrich Forssmann: Detailtypografie; Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2021
Willi Kunz: Typografie: Makro+Mikro Ästhetik; Verlag Niggli, Schweiz 1998

Arbeitsaufwand

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Freiwillige Einführungskurse in Indesign, Illustrator und Photoshop

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Fotografie 1

Modulnummer

KD 2

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FO/KO

Lehrveranstaltung

Fotografie

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/1. Semester

Modulverantwortung

Prof. Diehl

Dozierende

Prof. Diehl
LfbA Kaiser
LB Hammerich
LB Wengel

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlage aller weiterführenden Module im Bereich der Fotografie und der Bildkomposition. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 anhand 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

Skripte, Übungsbeschreibungen

Literaturempfehlung(en)

Susan 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Freiwillige Einführungskurse in das Bildbearbeitungsprogramm Photoshop werden angeboten, ebenso Kurse für Kamera- und Studioteknik. Die Teilnahme ist Voraussetzung für die Ausleihe der Kameras und die Nutzung des Fotostudios.

1. Semester BA

Grundlagen Zeichnen Zeichnen/Konzeptionelles Darstellen

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Zeichnen

Modulnummer

KD 3

Lehrveranstaltungs-ID

GL-ZE

Lehrveranstaltung

Zeichnen/Konzeptionelles
Darstellen

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/1. Semester

Modulverantwortung

Prof. Rösler

Dozierende

Prof. Rösler
LB Birzer
LB Schacht
LB Bayer
LB Söllner

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlage aller weiterführenden Module im Bereich Zeichnen, Illustration und Darstellung. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Bezüge in der Illustration. Vermittlung der Grundlagen zeichnerischer und bildlicher Darstellung. Heranführung an die Kompositionslehre, an die illustrativen Mittel Kontraste, Reduktion, Abstraktion, Bildraum, Strichqualität, Gestus und Vermittlung 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

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

1. und 2. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Ergänzende Grundlagen

Modulnummer

KD 4

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DG/T

Lehrveranstaltung

Dreidimensionales und
räumliches Gestalten
Text, Sprache, Rhetorik

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

2 Semester/1. Semester
und 2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Frey

Dozierende

Prof. Frey
N.N.

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester/
Sommersemester

Gruppengröße

15 bis 20

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

-

Ergänzende Grundlagen Dreidimensionales und räumliches Gestalten Text, Sprache, Rhetorik

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlagen für alle weiterführenden gestalterischen Module des dreidimensionalen Gestaltens sowie Gestaltung im Raum. Ebenso Grundlage aller weiterführenden Module in den Bereichen Text, Sprache, Rhetorik. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Teilnahme an der Grundlagenveranstaltung befähigt die Studierenden gestalterische Grundbegriffe für dreidimensionale Formen sowie raumbildender Elemente und Strukturen (z.B. punktuell, linear, flächig, körperhaft) zu differenzieren und zu benennen. Mit Hilfe von Analysemethoden können sie die Wirkung der unterschiedlichen physischen und atmosphärischen Parameter im Raum (z.B. Kubatur, Dimension, Licht und Kontrast, Materialität) beurteilen. Sie sind in der Lage dreidimensionale Formen zu variieren sowie Raumkompositionen zu entwerfen und diese in dreidimensionalen Modellen darzustellen. In einem weiteren Schritt lernen die Studierenden Farben im dreidimensionalen und räumlichen Kontext anzuwenden.

Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik verbalsprachlicher Textzusammenhänge und deren rhetorische Strukturen in Wort und Schrift benennen, differenzieren und anwenden können. Die Studierenden haben sich Methoden der Präsentation angeeignet, die sie zur argumentativ und emotional überzeugenden Umsetzung ihrer kommunikativen Zwecke und Absichten befähigen.

Lehrinhalte

LV Dreidimensionales und räumliches Gestalten

Einblicke in unterschiedliche Projektfelder dreidimensionaler und räumlicher Gestaltung (z.B. Ausstellung, Messe, Orientierungssysteme). Erkennen der Komplexität 3-dimensionaler und räumlicher Gestaltung. Methodische Bearbeitung (z.B. Reihen, Permutationen) zur Formfindung und Komposition raumbildender Elemente, Untersuchungen der Wirkung von Farbe und Materialität, gestalterische Variation zu Struktur und Dimension.

LV Text, Sprache, Rhetorik

Besprechung unterschiedlicher Textformen und rhetorischer Stilmittel. Eigene Textübungen, Herausbilden von Urteils- und Kritikfähigkeit. Kennenlernen von Kreativitätstools und Diskussionsmethoden. Feedback geben und akzeptieren. Präsentationen vor der Gruppe. Anwendung von wissenschaftlichen Methoden in Recherche, Auswertung und Analyse.

1. und 2. Semester BA

Ergänzende Grundlagen Dreidimensionales und räumliches Gestalten Text, Sprache, Rhetorik

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Ergänzende Grundlagen

Modulnummer

KD 4

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DG/T

Vorlesungsmaterial

LV Dreidimensionales und räumliches Gestalten

Übungsbeschreibungen zu Darstellungstechniken und Maßstab

LV Text, Sprache, Rhetorik

Themenbegleitend

Literaturempfehlung(en)

LV Dreidimensionales und räumliches Gestalten

Franziska Ullmann: Basics – Architektonische Grundelemente und ihre Dynamik, Wien: Springer, 2005

Mareike Roth, Oliver Saiz: Emotion gestalten – Methodik und Strategie für Designer Birkhäuser, 2014

LV Text, Sprache, Rhetorik

Balzert, Helmut, Christian Schäfer, Marion Schröder u. Uwe Kern: Wissenschaftliches Arbeiten. Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, Herdecke, Witten: W3L, 2008

Heringer, Hans-Jürgen: Linguistische Texttheorie. Eine Einführung, Tübingen: Narr Francke Attempto (utb), 2015

Knape, Joachim: Was ist Rhetorik? Stuttgart: Reclam, 2000

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

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Für LV Dreidimensionales und räumliches Gestalten: Einführung in Modellbau-techniken und -materialien. Einführung in 3-D Visualisierung Blender

1. und 2. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxis-Orientierung

Modulnummer

KD 5

Lehrveranstaltungs-ID

PIK 1 (1. Sem)

PIK 2 (2. Sem)

Lehrveranstaltung

Positionen, Ideen, Konzepte

ECTS-Credit Points

6 (Modul)

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/

1. und 2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Barth

Dozierende

Prof. Barth

Prof. Frech

Gastvorträge

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

-

Praxis-Orientierung Positionen, Ideen, Konzepte

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul im 1. und 2. Semester

Verwendbarkeit des Moduls

Dieses Pflichtmodul vermittelt einen breiten Überblick und eine Orientierung über die unterschiedlichen Arbeitsfelder im Bereich des Designs. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Reflexion 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 Lehrstruktur werden die Studierenden an das Thema Design, das Studium und den späteren Beruf herangeführt. 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 und das Verständnis für das Wesen einer Sache.

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

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand (Modul)

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Referat/Präsentation. Zum Umfang siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

1. und 2. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designgeschichte

Modulnummer

KD 6

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DG
GL-GF

Lehrveranstaltung

Designgeschichte (1. Sem)
Geschichte der Fotografie (2. Sem)

ECTS-Credit Points

6 (Modul)

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/
1. und 2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Dr. Gerhard Schweppenhäuser

Dozierende

Prof. Dr. Gerhard Schweppenhäuser
LfbA Kaiser
Dr. Barrois

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Grundlagen Designgeschichte LV Designgeschichte LV Geschichte der Fotografie

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Die vermittelten Kenntnisse im Bereich Kunst-, Design- und Fotografiegeschichte sind Grundlage aller weiterführenden gestalterischen Module. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach der Teilnahme sind die Studierenden in der Lage, Strömungen und Entwicklungen des zeitgenössischen Designs, der Fotografie 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 Studierenden 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 selbstständig zu interpretieren und sie verschiedenen historischen und kulturellen Kontexten zuzuordnen.

Lehrinhalte

LV Designgeschichte

Inhalte sind die Geschichte des Designs sowie relevanter zeitgleicher Kunstströmungen. Grundlagen der wissenschaftlichen Recherche sowie exemplarische Analyse zur Erlernung des selbstständigen Umgangs 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 Gegenwart gegeben werden. Dabei wird ein erweiterter, über die Fotografie hinausreichenden Bildbegriff zugrunde gelegt.

Vorlesungsmaterial

Skripte

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designgeschichte

Modulnummer

KD 6

Seite 2

Literaturempfehlung(en)

LV Designgeschichte

Buchholz, Kai u. Theinert, Justus unter Mitarbeit von Silke Ihden-Rothkirch: Designlehren. Wege deutscher Gestaltungsausbildung, 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.
Peter Geimer: Theorien der Fotografie zur Einführung, Junius Verlag, Hamburg, 2021
Stephan Günzel, Dieter Mersch: Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch. J.B. Metzler Verlag, Stuttgart 2014

Arbeitsaufwand (Modul)

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Referat/Kolloquium/Hausarbeit. Zum Umfang siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Designtheorie 1

Modulnummer

KD 7

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DT 1
GL-AE

Lehrveranstaltung

Designtheorie
Ästhetik

ECTS-Credit Points

6 (Modul)

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/
1. und 2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozierende

Prof. Dr. Schweppenhäuser
Dr. Barrois

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Die vermittelten Kenntnisse im Modul Grundlagen Designtheorie 1 sind unverzichtbare Basis aller weiterführenden geisteswissenschaftlichen und gestalterischen Module. Das Modul kann nach Absprache mit dem Dozierenden 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 selbstständig 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 selbstständig 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. Schweppenhäuser G.: 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

KD 7

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; Erhoff, 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Referat/Präsentation/Portfolio. Zum Umfang siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Typografie 2

Modulnummer

KD 8

Lehrveranstaltungs-ID

GL-TZ 2

Lehrveranstaltung

Typografie/Zeichensysteme 2

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Nolte

Dozierende

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

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Typografie 1

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Auf das Modul Grundlagen Typografie 1 aufbauend; Vertiefende Grundlage für alle weiterführenden gestalterischen Module. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, typografisch-gestalterische Aufgabenstellungen mittlerer Komplexität selbstständig 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;

Vorlesungsmaterial

Skripte, 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;
Hans-Peter Willberg: Lesetypografie, Verlag Hermann Schmidt, Mainz 2005;
Friedrich Forssmann: Detailtypografie; Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2021
Willi Kunz: Typografie: Makro+Mikro Ästhetik; Verlag Niggli, Schweiz 1998

Arbeitsaufwand

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Fotografie 2

Modulnummer

KD 9

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FO

Lehrveranstaltung

Fotografie

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Diehl

Dozierende

Prof. Diehl
LfbA Kaiser
LB Hammerich
LB Wengel

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Fotografie 1

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Auf das Modul Grundlagen Fotografie 1 aufbauend. Vertiefung für alle weiterführenden Module im Bereich Fotografie. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Strategien erlernt, eigenständig die Inhalte der Projekte zu entwickeln und auszuarbeiten. 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, Aufnahmevorbereitungen, Realisierung, Ausarbeitung, Bildfindung, Motivauswahl, Präsentation, Ausstellungstechniken. Vertiefung der Kenntnisse der fotografischen Aufnahme- und Wiedergabetechniken, sowie Einführung in Studioteknik und Anwendung künstlicher Lichtquellen. Techniken: Kameratechnik, 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;
Michel Frizot Hg.: Neue Geschichte der Fotografie, Könemann, 1998
Uta Grosenick (Hg.) Photo Art: Fotografie im 21. Jahrhundert, DuMont 2007

Arbeitsaufwand

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführung in die Studioteknik, analoge Schwarz-Weiss-Techniken

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Dreidimensionales
Gestalten

Modulnummer

KD 10

Lehrveranstaltungs-ID

GL-DG

Lehrveranstaltung

Dreidimensionales Gestalten

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Frey

Dozierende

N.N.

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module im Bereich des dreidimensionalen Gestaltens. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)

Nach der Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage dreidimensionale Objekte eigenständig und ästhetisch differenziert zu bewerten. Sie erkennen die multisensualen Informationsebenen von digital erweiterten physischen Räumen und Objekten. Sie erhalten ein fundiertes gestalterisches Wissen in Bezug auf die wechselseitigen Beziehungen zwischen Materialität, Form und Funktion von realen, hybriden und virtuellen Produkten mit dem Ziel, ein dreidimensionales Vorstellungsvermögen für analoge und digitale Produkte zu entwickeln.

Lehrinhalte

Verständnis für das dreidimensionale Gestalten als ergänzende Designdisziplin im Umfeld des Kommunikationsdesigns. Inhaltliche Heranführung durch Analysen von Beispielen zur Schulung von Bewertungskriterien im dreidimensionalen Kontext. Vermittlung der elementaren Entwurfsmittel im analogen und digitalen Bereich und Schulung der relevanten Gestaltungsgrundlagen. Konzeption und Ausarbeitung von Form- und/oder Produktstudien zur Vertiefung und Verfestigung der erworbenen Grundlagen. Erwerb neuer Gestaltungsparameter aus den Bereichen Haptik, Ergonomie und Materialität.

Vorlesungsmaterial

Übungsbeschreibungen zu Entwurfs- und Darstellungstechniken

Literaturempfehlung(en)

Bürdek, E.: Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, 4. Auflage, Basel: Birkhäuser 2015.
Denzinger, J.: Das Design digitaler Produkte: Entwicklungen, Anwendungen, Perspektiven. Basel: Birkhäuser 2018
Emami, A.: 360° Industrial Design: Grundlagen der analytischen Produktgestaltung. 1. Auflage; Niggli Verlag, Salenstein 2014.

Arbeitsaufwand

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

Art der Prüfungen

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführung in Modellbautechniken und -materialien.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Illustration

Modulnummer

KD 11

Lehrveranstaltungs-ID

GL-IL

Lehrveranstaltung

Illustration/Konzeptionelles
Darstellen

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Rösler

Dozierende

Prof. Rösler
LB Birzer
LB Schacht
LB Bayer
LB Söllner

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Grundlagen Zeichnen

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Auf das Modul Grundlagen Zeichnen aufbauend. Vertiefung für alle weiterführenden Module im Bereich Zeichnen, Illustration und Darstellung. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

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

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Interaktive Medien

Modulnummer

KD 12

Lehrveranstaltungs-ID

GL-IM

Lehrveranstaltung

Interaktive Medien/Interface Design

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

Prof. Schöls

LB Potrawa

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module im Bereich der digitalen Medien. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Medien-Entwicklung 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, Beispielarbeiten

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 2005;
Steve Caplin: Icon Design. Graphic Icons in Computer Interface Design, New York: Watson-Guption Publications, 2001

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführungskurse in die objektorientierte Programmiersprache Processing

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Film

Modulnummer

KD 13

Lehrveranstaltungs-ID

GL-FV

Lehrveranstaltung

Film/Animation

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Rogge-Pott

Dozierende

Prof. Rogge-Pott

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module im Bereich Bewegtbild, Film und Animation. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Ergänzende Workshops

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagen Gestaltung
im Raum

Modulnummer

KD 14

Lehrveranstaltungs-ID

GL-VR

Lehrveranstaltung

Visuelle Gestaltung im Raum

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/2. Semester

Modulverantwortung

Prof. Frey

Dozierende

Prof. Frey

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Grundlagenmodul für alle weiterführenden Module im Bereich der Visuellen Gestaltung im Raum und Ausstellungsgestaltung. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Dorn: 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführung in Modellbautechniken und -materialien

3. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Grafik-Design

Modulnummer

KD 15

Lehrveranstaltungs-ID

GP-GDT

Lehrveranstaltung

Grafik-Design/Typografie

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Braun

Dozierende

Prof. Barth
Prof. Braun
Prof. Frech
Prof. Nolte
LfbA Hackenschuh (M.A.)

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Grundlagenprojekt Grafik-Design Grafik-Design, Konzeption und Entwurf

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 und 2

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Dieses Modul vermittelt alle notwendigen Kenntnisse zur selbstständigen und kreativen Projekterstellung für alle weiteren Projektmodule. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grafische und typografische Aufgabenstellungen mittlerer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische 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, der auf ein prägnantes Endergebnis abzielt.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Fotografie

Modulnummer

KD 16

Lehrveranstaltungs-ID

GP-FO/KO

Lehrveranstaltung

Fotografie/Bildkomposition

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Diehl

Dozierende

Prof. Diehl
LfbA Kaiser

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische und technische Grundlagen der Fotografie

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und vereint die Kenntnisse in einer Projektarbeit. Es bereitet zudem für alle weiteren Projektmodule mit dem Fokus auf Fotografie vor. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Nach Teilnahme an der Modulveranstaltung sind die Studierenden in der Lage Projektarbeiten zu realisieren: von der Themenfindung, über die Recherche und Ausarbeitung bis hin zur geeigneten Präsentation. Sie können fotografische Techniken und Gestaltungsmethoden kontextabhängig einsetzen und Konzepte zur Lösung von vorgegebenen kommunikativen Problemstellungen entwickeln und praktisch ausführen. Sie können Bilder kritisch betrachten, die Relevanz von Themen und die ästhetische Qualität der Ausarbeitung beurteilen.

Lehrinhalte

Theoretische und praktische Umsetzung eines Projektes als konzeptionelle Arbeit. Dies kann sowohl durch Dokumentation, Inszenierung, bzw. die Mischung verschiedener fotografischer Genres und Techniken 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;
Herta Wolf (Hg.): Diskurse der Fotografie: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, Suhrkamp, 2003

Arbeitsaufwand

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

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

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Illustration

Modulnummer

KD 17

Lehrveranstaltungs-ID

GP-IL

Lehrveranstaltung

Illustration/Visualisierung

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Rösler

Dozierende

Prof. Rösler
LB Bayer

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische und technische Grundlagen der Visualisierung/
Illustration.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und vereint die Kenntnisse in einer Projektarbeit. Es bereitet zudem für alle weiteren Projektmodule mit dem Fokus auf Illustration vor. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Entwurfs- 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Grundlagenprojekt Text Text/Sprache/Rhetorik mit wissenschaftlicher Recherche

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt Text

Modulnummer

KD 18

Lehrveranstaltungs-ID

GP-TSR

Lehrveranstaltung

Text/Sprache/Rhetorik mit
wissenschaftlicher Recherche

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozierende

LB Dr. Barrois
LB Dr. Brendel
LB Frank-Esslinger

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Grundlagenprojekt baut auf das Modul Ergänzende Grundlagen (Modul 4) auf und führt die neu hinzugewonnenen Erfahrungen in einer Projektarbeit zusammen. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 für 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Interaktive Medien

Modulnummer

KD 19

Lehrveranstaltungs-ID

GP-IM

Lehrveranstaltung

Interaktive Medien/
Application Design

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

Prof. Schöls
LB Potrawa

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Aufbau- und Vertiefungsmodul als Grundlage für das Schwerpunktprojekt 1 und Projektarbeit 1 mit dem Fokus Interaktive Medien. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Software-Erfahrung für den transdisziplinären Dialog mit Informatikern (Schnittstellenkompetenz).

Vorlesungsmaterial

Projektbeispiele als »Trainingsmaterial«.

Literaturempfehlung(en)

Dan O'Sullivan, Tom Igoe: Physical Computing, Boston, MA: Thomson, 2004.
Claudius Lazzaroni: 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführungskurse in Processing und in die Sensorik

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt Film

Modulnummer

KD 20

Lehrveranstaltungs-ID

GP-FV

Lehrveranstaltung

Film/Animation

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Rogge-Pott

Dozierende

Prof. Rogge-Pott

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet somit auf alle weiteren Projektmodule mit dem Fokus Film/Animation vor. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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, GÜDBERG 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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Ergänzende Workshops

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Gestaltung im Raum

Modulnummer

KD 21

Lehrveranstaltungs-ID

GP-VR

Lehrveranstaltung

Visuelle Gestaltung im Raum

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Frey

Dozierende

Prof. Frey

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet auf alle weiteren Projektmodule mit dem Fokus auf Visuelle Gestaltung im Raum vor. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 (z.B. als Installation oder Ausstellungseinheit). Sie sind in 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 mittels 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.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Einführung in Modellbautechniken und -materialien

3. Semester BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagenprojekt
Dreidimensionales Gestalten

Modulnummer

KD 22

Lehrveranstaltungs-ID

GP-DG

Lehrveranstaltung

Dreidimensionales Gestalten

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/3. Semester

Modulverantwortung

Prof. Frey

Dozierende

N.N.

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Grundlagenprojekt Dreidimensionales Gestalten Gestaltung analoger und digitaler Produkte

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Baut auf den Grundlagenmodulen auf und integriert die Kenntnisse in einer Projektarbeit, bereitet auf alle weiteren Projektmodule mit dem Fokus auf dreidimensionales Gestalten vor. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden entwickeln die im Grundlagenmodul erworbenen Entwurfskompetenzen weiter und sind in der Lage, die konzeptionell-gestalterischen Abläufe in der dreidimensionalen Gestaltung sicher anzuwenden. In diesem Modul erarbeiten sich die Teilnehmer:innen weiterführende Kenntnisse über die Methoden und die gestalterische Praxis beim Design von analogen und digitalen Produkten. Sie sind in der Lage, Gestaltungsvarianten in iterativen Prozessen zu generieren und verstehen es, Simulationen und Prototypen in realer und virtueller Form zu realisieren.

Lehrinhalte

Vertiefende Vermittlung der gestalterischen Praxis in der dreidimensionalen Gestaltung mit den Schwerpunkten Recherche, Analyse, Problem- und Zieldefinition, Iteration und Realisierung. Anwendung ergonomischer Methoden zur Optimierung des User-Centered-Designs und Erweiterung der Methodenkompetenz. Umfassendes Verständnis für die relevanten Tools (Hard- und Software) und Kompetenzerweiterung für den Entwurf intermedialer Designprojekte. Verdichtung der Erkenntnisse in den Bereichen nutzerorientiertes Entwerfen, wissenschaftliches Arbeiten und Interdisziplinarität.

Vorlesungsmaterial

Skript für Projekteinführung, Präsentation von Projektbeispielen mit Analysen

Literaturempfehlung(en)

Heufler, G. / Lanz, M. / Pretenthaler, M.: Design Basics: Von der Idee zum Produkt, 5. erweiterte und überarbeitete Auflage; Niggli 2019.

Selle, G.: Design-Geschichte in Deutschland. 2. Auflage; Campus Verlag, Köln 2007.

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Tutorien

Ergänzende Workshops zum Thema AR/VR

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagentheorie 2

Modulnummer

KD 23

Lehrveranstaltungs-ID

GL-GB
GL-MWA
GL-MT

Lehrveranstaltung

Geschichte und Theorie
des Bewegtbildes (3. Sem),
Einführung in die Methodik wissen-
schaftlichen Arbeitens (3. Sem),
Medientheorie (4. Sem)

ECTS-Credit Points

9 (Modul)

SWS

6 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/
3. und 4. Semester

Modulverantwortung

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozierende

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

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul.

Verwendbarkeit des Moduls

Das Grundlagenmodul baut in Teilen auf die Module 6 und 7 auf und bildet inhaltlich-thematische Brücken zu Grundlagentheorie 3. Das Modul kann nach Absprache mit den Dozierenden für den Studiengang Medienmanagement angeboten werden.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

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. Nach Teilnahme an der Lehrveranstaltung 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 selbstständig auf ihren je eigenen Arbeitskontext. 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 Bewegtbilds.

LV Methodik wissenschaftlichen Arbeitens

Vermittlung von Grundlagen theoretischer und wissenschaftlicher Methoden. Je nach Ausrichtung der beabsichtigten Bachelorarbeiten werden ausgewählte wissenschaftliche Denk- und Handlungsmodelle analysiert und Argumentationsstrukturen erörtert und auf Einzelfälle angewendet.

LV Medientheorie

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

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagentheorie 2

Modulnummer

KD 23

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 Skripte.

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).

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagentheorie 2

Modulnummer

KD 23

Seite 3

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

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

Arbeitsaufwand (Modul)

Kontaktstudium: 90 Stunden

Selbststudium: 180 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Referat/Präsentation/Portfolio. Zum Umfang siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

3. und 4. Sem. BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praktische Vertiefungen A

Modulnummer

KD 24

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 (Modul)

SWS

6 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/

3. und 4. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

verschiedene

Lehrform

Übung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Praktische Vertiefungen A Technisches Praktikum 1 Technisches Praktikum 2 Technisches Praktikum 3

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlflichtpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul Praktische Vertiefung A besteht aus drei Lehrveranstaltungen (TP 1 bis 3) und erweitert das Studium beim Erlernen von Software und Tools und beim Erwerb technisch-praktischer Kompetenzen des Designberufes. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden können gestalterische und technische Sachverhalte, sowie produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung integrieren.

Lehrinhalte

Das Modul Praktische Vertiefung A umfasst ein breites Spektrum von Angeboten, die Einblicke und Einführungen in die Medientechnologien ermöglichen.

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), Studioteknik, technische Aspekte des Web-Designs, Grundlagen der Programmierung, praktische Techniken neuer Technologien, usw.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Arbeitsaufwand (Modul)

Kontaktstudium: 90 Stunden

Selbststudium: 90 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Mit Erfolg abgelegte Studienarbeit (Teilnahmepflicht)

3. und 4. Sem. BA

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Allgemeinwissenschaftliches
Wahlpflichtmodul

Modulnummer

KD 25

Lehrveranstaltungs-ID

AW-1

AW-2

Lehrveranstaltung

Allgemeinwissenschaftliches
WPF 1 (3. Sem)
Allgemeinwissenschaftliches
WPF 2 (4. Sem)

ECTS-Credit Points

5 (Modul)

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/

3. und 4. Semester

Modulverantwortung

Fakultät ANG

Dozierende

verschiedene

Lehrform

unterschiedlich

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

verschieden

Sprache

Deutsch/Fremdsprachen

Notengewichtung

Faktor 1

Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtmodul Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach 1+2

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

i. d. R. keine; Ausnahmen werden durch die Fakultät Angewandte Natur- und Geisteswissenschaften festgelegt und bekanntgegeben.

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul dient dem Aufbau interdisziplinärer Kompetenzen (»studium generale«) und steht daher in keinem unmittelbar fachlichen Zusammenhang mit anderen Modulen dieses Studiengangs. Es kann in sämtlichen anderen Bachelorstudiengängen verwendet werden, sofern kein Sperrvermerk für diesen Studiengang vorliegt.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die fachspezifischen Lernziele sind abhängig von den jeweils ausgewählten AWPf.

Die Studierenden

- erwerben zudem Wissen und Kompetenzen, die nicht fachspezifisch sind, aber für das angestrebte Berufsziel bedeutsam sein können – wie beispielsweise spezielle Kenntnisse bei Fremdsprachen, in naturwissenschaftlichen oder auch in sozialwissenschaftlichen Gebieten
- analysieren unterschiedlichste Fragestellungen
- ordnen das fachspezifische Wissen in einen interdisziplinären Zusammenhang ein
- übertragen das Gelernte auf die aktuelle Ausbildung
- haben ihre Schlüsselkompetenzen und ggf. Fremdsprachenkompetenzen erweitert, wodurch die Persönlichkeitsbildung unterstützt wird, auch in interkultureller Hinsicht
- sind sich ihrer Verantwortung in persönlicher, gesellschaftlicher und ethischer Hinsicht bewusst.

Lehrinhalte

Fächerangebot der FANG aus den Bereichen

- Sprachen
- Kulturwissenschaften
- Naturwissenschaften und Technik
- Politik, Recht und Wirtschaft
- Pädagogik, Psychologie und Sozialwissenschaften
- Soft Skills
- Kreativität und Kunst.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtmodul **Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach 1+2**

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Allgemeinwissenschaftliches
Wahlpflichtmodul

Modulnummer

KD 25

Arbeitsaufwand (Modul)

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 90 Stunden

Gesamtstunden: 150 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Jedes AWPf wird mit einer Prüfung abgeschlossen;

Festlegung der Art der Prüfungen sowie deren Bekanntmachung erfolgen über die Fakultät Angewandte Natur- und Geisteswissenschaften.

Seite 2

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Schwerpunktprojekt 1

Modulnummer

KD 26

Lehrveranstaltungs-ID

SP-1

Lehrveranstaltung

Schwerpunktprojekt 1

ECTS-Credit Points

12

SWS

8

Dauer/Semester

1 Semester/4. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

alle hauptamtlich tätigen
Dozierende

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 bis 3

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Schwerpunktprojekt 1 der vertiefenden Qualifikation in einem Interessengebiet und ermöglicht somit die Förderung einer individuellen Expertise. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Konzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Sie 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 kreatives Repertoire. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Umfassendes Verständnis für die inhaltlich-konzeptionelle Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und Erwerb von Sicherheit und Qualifikation für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Methoden für die Planung, Eingrenzung und Entwicklung gestaltungsspezifischer und gesellschaftsrelevanter Themenfelder. Erweiterte Kompetenzen für das wissenschaftliche Arbeiten, Vermitteln, Recherchieren und Explizieren. Planung und Ausarbeitung von Visualisierungsmodellen und Stärkung der gestalterischen Vermittlungskraft.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 120 Stunden

Selbststudium: 240 Stunden

Gesamtstunden: 360 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Designprojekt 1

Modulnummer

KD 27

Lehrveranstaltungs-ID

DP-1

Lehrveranstaltung

Designprojekt 1

ECTS-Credit Points

7

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/4. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

alle hauptamtlich tätigen

Dozierende und LB

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

Allgemeine gestalterische Grundlagen der Semester 1 bis 3.

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Designprojekt der Ausarbeitung gestalterischer Variationsbreiten und des experimentellen Arbeitens, der Ausbildung einer individuellen gestalterischen Haltung, sowie der Persönlichkeitsentwicklung. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Umsetzungskompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr kreatives Repertoire.

Wichtige übergeordnete Qualifikationsziele der Projektarbeiten sind Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Befähigung für die inhaltlich-konzeptionelle Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und Erhalt von Sicherheit und Qualifikation für angewandtes und ziel führendes Arbeiten. Methoden für die Konzeptentwicklung und Vermittlung von Visualisierungstechniken für Aufgaben aus relevanten Themenfeldern. Grundlegende Kompetenzen für das wissenschaftliche Arbeiten, Vermitteln und Recherchieren. Planung und Ausarbeitung von Visualisierungsmodellen und Stärkung der gestalterischen Variationsbreite.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 150 Stunden

Gesamtstunden: 210 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxis-/Agenturkontakt

Modulnummer

KD 28

Lehrveranstaltungs-ID

PRV

Lehrveranstaltung

Vorbereitung auf das Praktikum

ECTS-Credit Points

3

SWS

2

Dauer/Semester

1 Semester/4. Semester

Modulverantwortung

Prof. Barth

Dozierende

Prof. Barth

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

Jeweils das gesamte
4. Semester

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Dieses Modul referiert alle notwendigen Informationen und Voraussetzungen für die Vorbereitung auf das Pflichtpraktikum im 5. Semester. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Portfolio)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praxismodul

Modulnummer

KD 29

Lehrveranstaltungs-ID

PR
PRR

Lehrveranstaltungen

Begleitete Praxisphase
Praxisseminar

ECTS-Credit Points

30 (davon 27 für Begleitete
Praxisphase)

SWS

2

Dauer/Semester

1 Semester/5. Semester

Modulverantwortung

Prof. Barth

Dozierende

Prof. Barth

und alle hauptamtlich tätigen
Dozierende

Lehrform

Praktikum, Seminar

Häufigkeit

Wintersemester

Gruppengröße

Jeweils das gesamte
5. Semester

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

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

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Praxismodul setzt die in den ersten vier Semestern erworbenen Kenntnisse in Theorie und Praxis voraus und dient zur Orientierung bei der Projektvertiefung ab dem 6. Semester. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden erlernen während ihres Praktikums die Arbeit in Unternehmen, Agenturen und Designbüros kennen. Sie verstehen die Aufgaben und die Anforderungen der Arbeitswelt und können die an sie gestellten Aufgaben umsetzen. Durch die Arbeit außerhalb der Hochschule gleichen die Studierenden ihren Kenntnisstand mit den berufsspezifischen Herausforderungen ab und erkennen so mögliche Stärken oder auch Defizite. Das Praktikum ermöglicht eine sachgerechte Einordnung der eigenen Leistung, um im weiteren Verlauf des Studiums entsprechend darauf zu reagieren.

Lehrinhalte

Das externe Praktikum erlaubt den Studierenden, bereits Erlerntes in der realen Arbeitswelt einzusetzen, betriebsbezogene Erfahrungen zu sammeln und Arbeitsabläufe und Routinen des künftigen Berufsfeldes zu begreifen. Die begleitete und nachbereitete Lehrveranstaltung gibt die Möglichkeit, die gemachten Erfahrungen entsprechend einzuordnen.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Fachpraktikum: 810 Stunden (20 Wochen)

Kontaktstudium: 30 Stunden

Selbststudium: 60 Stunden (Praxisseminar)

Gesamtstunden: 900 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Präsentation/Dokumentation. Zum Umfang siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Schwerpunktprojekt 2

Modulnummer
KD 30

Lehrveranstaltungs-ID
SP-2

Lehrveranstaltung
Schwerpunktprojekt 2

ECTS-Credit Points
12

SWS
8

Dauer/Semester
1 Semester/6. Semester

Modulverantwortung
Prof. Schöls

Dozierende
alle hauptamtlich tätigen
Dozierende

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Sommersemester

Gruppengröße
15

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Grundstudiums

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Als mögliche Fortführung von Modul 28 (Schwerpunktprojekt 1) dient das Schwerpunktprojekt 2 der vertiefenden inhaltlichen, technischen und gestalterischen Auseinandersetzung in einem individuellen Kompetenzfeld. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Konzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Sie 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 kreatives Repertoire. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Umfassendes Verständnis für die inhaltlich-konzeptionelle Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und Erwerb von Sicherheit und Qualifikation für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Methoden für die Planung, Eingrenzung und Entwicklung gestaltungsspezifischer und gesellschaftsrelevanter Themenfelder. Erweiterte Kompetenzen für das wissenschaftliche Arbeiten, Vermitteln, Recherchieren und Explizieren. Planung und Ausarbeitung von Visualisierungsmodellen und Stärkung der gestalterischen Vermittlungskraft.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 120 Stunden

Selbststudium: 240 Stunden

Gesamtstunden: 360 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Designprojekt 2

Modulnummer

KD 31

Lehrveranstaltungs-ID

DP-2

Lehrveranstaltung

Designprojekt 2

ECTS-Credit Points

6

SWS

4

Dauer/Semester

1 Semester/6. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

alle hauptamtlich tätigen
Dozierende und
Lehrbeauftragte

Lehrform

Projekt

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Grundstudiums

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Aufbauend auf den Erfahrungen aus dem Praxismodul dient das Designprojekt der Verdichtung gestalterischer Variationsbreiten und des experimentellen Arbeitens. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Umsetzungskompetenz, gewinnen gestalterische Sicherheit und erweitern ihr kreatives Repertoire.

Wichtige übergeordnete Qualifikationsziele der Projektarbeiten sind Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Befähigung für die inhaltlich-konzeptionelle Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und Erhalt von Sicherheit und Qualifikation für angewandtes und ziel führendes Arbeiten. Methoden für die Konzeptentwicklung und Vermittlung von Visualisierungstechniken für Aufgaben aus relevanten Themenfeldern. Grundlegende Kompetenzen für das wissenschaftliche Arbeiten, Vermitteln und Recherchieren. Planung und Ausarbeitung von Visualisierungsmodellen und Stärkung der gestalterischen Variationsbreite.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Design Management

Modulnummer

KD 32

Lehrveranstaltungs-ID

RE

MAR

Lehrveranstaltung

Recht (6. Semester, 2 SWS)

Marketing (7. Semester, 2 SWS)

ECTS-Credit Points

6 (Modul)

SWS

4 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/

6. und 7. Semester

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dozierende

LB Herzog

LB Kuntz

Lehrform

Vorlesung

Häufigkeit

Winter- und Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

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

Verwendbarkeit des Moduls

Fachpraktischer Wissenserwerb mit Schwerpunkt Recht und Vermarktungsstrategien als Vorbereitung und Grundlage für die zukünftige Berufstätigkeit. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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. Des Weiteren 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.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Design Management

Modulnummer

KD 32

Seite 2

Vorlesungsmaterial

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

Literaturempfehlung(en)

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

Arbeitsaufwand

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Schriftliche Prüfung; Modulklausur insgesamt 90 Minuten

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Praktische Vertiefung B

Modulnummer

KD 33

Lehrveranstaltungs-ID

TP-4

TP-5

TP-6

Lehrveranstaltung

Technisches Praktikum 4

Technisches Praktikum 5

Technisches Praktikum 6

ECTS-Credit Points

6 (Modul)

SWS

6 (Modul)

Modulverantwortung

Prof. Schöls

Dauer/Semester

2 Semester/

6. und 7. Semester

Dozierende

verschiedene

Lehrform

Übung

Häufigkeit

Sommer- und Wintersemester

Gruppengröße

15

Sprache

Deutsch/Englisch

Notengewichtung

-

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Wahlflichtmodul.

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul Praktische Vertiefung B besteht aus drei Lehrveranstaltungen (TP 4 bis 6) und erweitert das Studium beim Erlernen von Software und Tools und beim Erwerb technisch-praktischer Kompetenzen des Designberufes. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Das Modul Praktische Vertiefung B umfasst ein breites Spektrum von Angeboten, die Einblicke und Einführungen in die Medientechnologien ermöglichen.

Die Studierenden integrieren technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung. Sie reichern ihre individuellen Kenntnisse und Erfahrungswerte an und erweitern somit ihre Befähigung zur selbstständigen Arbeit.

Lehrinhalte

Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: Einführung in verschiedene digitale Peripheriegeräte (3D-Druck, Plotter, Belichtungseinheiten usw.), Druckvorstufe, Drucktechniken, Aktzeichnen, Kalligraphie, Satz und Umbruch, Buchbinden, Techniken der filmischen Animation, Vertonung, digitaler Schnitt, Kameraeinführung (Fotografie und Film), Studioteknik, Grundlagen der Programmierung, technische Aspekte des Web-Designs, usw.

Vorlesungsmaterial

Nach Kurseinheit verschieden

Literaturempfehlung(en)

Nach Kurseinheit verschieden

Arbeitsaufwand (Modul)

Kontaktstudium: 60 Stunden

Selbststudium: 120 Stunden

Gesamtstunden: 180 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Mit Erfolg abgelegte Studienarbeit (Teilnahmepflicht)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagentheorie 3

Modulnummer

KD 34

Lehrveranstaltungs-ID

PH
KT

Lehrveranstaltung

Philosophie
Kommunikationstheorie

ECTS-Credit Points

9 (Modul)

SWS

6 (Modul)

Dauer/Semester

2 Semester/
6. und 7. Semester

Modulverantwortung

Prof. Dr. Schweppenhäuser

Dozierende

Prof. Dr. Schweppenhäuser
Dr. Barrois

Lehrform

Vorlesung mit Übung

Häufigkeit

Sommersemester

Gruppengröße

60–80

Sprache

Deutsch

Notengewichtung

Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

-

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul nimmt in Teilen Bezug auf Designtheorie 2 (Modul 23) und dient zusätzlich der theoretisch-inhaltlichen Begleitung bzw. Vorbereitung für die Bachelorarbeit. Die Lehrveranstaltung kann nach Absprache mit dem Dozierenden für Studierende des Studiengangs Medienmanagement angeboten werden.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

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 Kleingruppen-Diskussionen philosophische Argumente wiedergegeben und auf Gestaltungsfragen transferiert.

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

Skripte

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Grundlagentheorie 3

Modulnummer

KD 34

Seite 2

Literaturempfehlung(en)

LV Philosophie

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

Jordan, Stefan u. Christian Nimtz (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, Springer: 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 (Modul)

Kontaktstudium: 90 Stunden

Selbststudium: 180 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Referat/Präsentation/Portfolio. Zum Umfang
siehe §7 Abs. 2 SPO BKD)

Die konkrete Festlegung der Art der »sonstigen Prüfungsleistung« erfolgt im
Studienplan und wird jeweils zu Beginn des Semesters durch die verantwortliche
Dozentin/den verantwortlichen Dozenten bekanntgegeben. Es wird jeweils nur
eine Form der sonstigen Prüfungsleistung pro Modul verlangt.

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Schwerpunktprojekt 3

Modulnummer
KD 35

Lehrveranstaltungs-ID
SP-3

Lehrveranstaltung
Schwerpunktprojekt 3

ECTS-Credit Points
9

SWS
8

Dauer/Semester
1 Semester/7. Semester

Modulverantwortung
Prof. Schöls

Dozierende
alle hauptamtlich tätigen
Dozierende

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Wintersemester

Gruppengröße
15

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss von Modul 30

Art des Moduls

Wahlpflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Aufbauend auf den Grundlagenmodulen dient das Schwerpunktprojekt der Entwicklung einer vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung und der Ausbildung einer individuellen gestalterischen Haltung, sowie der Persönlichkeitsentwicklung. Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

Qualifikationsziel(e)/Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage, gestalterische Aufgabenstellungen höherer Komplexität sicher zu lokalisieren, theoretische und praktische Erfahrungen zu integrieren, experimentelle Gestaltungsansätze zu erarbeiten, differenzierte Konzepte zu planen und zu entwickeln, um eigenständige Designlösungen zu generieren. Sie 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 kreatives Repertoire. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Umfassendes Verständnis für die inhaltlich-konzeptionelle Durchdringung eines kreativen Arbeitsprozesses und Erwerb von Sicherheit und Qualifikation für angewandtes und experimentelles Arbeiten. Methoden für die Planung, Eingrenzung und Entwicklung gestaltungsspezifischer und gesellschaftsrelevanter Themenfelder. Erweiterte Kompetenzen für das wissenschaftliche Arbeiten, Vermitteln, Recherchieren und Explizieren. Planung und Ausarbeitung von Visualisierungsmodellen und Stärkung der gestalterischen Vermittlungskraft.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

-

Workload

Kontaktstudium: 120 Stunden

Selbststudium: 150 Stunden

Gesamtstunden: 270 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Sonstige Prüfungsleistung (soP: Studienarbeit)

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul
Bachelorarbeitsmodul

Modulnummer
KD 36

Lehrveranstaltungs-ID
BA

Lehrveranstaltung
Bachelorarbeit
Kolloquium

ECTS-Credit Points
12 (davon 10 für die
Bachelorarbeit)

SWS
n.A.

Dauer/Semester
1 Semester/7. Semester

Modulverantwortung
Prof. Schöls

Dozierende
alle hauptamtlich tätigen
Dozierende

Lehrform
Projekt

Häufigkeit
Winter- und Sommersemester

Sprache
Deutsch/Englisch

Notengewichtung
Faktor 1

Benötigte Vorkenntnisse

-

Teilnahmevoraussetzungen

Die erfolgreich abgelegte Praxisphase und das Akkumulieren von mindestens 164 CP

Art des Moduls

Pflichtmodul

Verwendbarkeit des Moduls

Bündelt und reflektiert die erworbenen methodischen Fähigkeiten und gestalterischen Kompetenzen in einer individuellen Abschlusarbeit.

Das Modul ist nicht geeignet zur Verwendung in anderen Studiengängen.

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 Designlösungen zu generieren. Die Studierenden festigen ihre analytischen Fähigkeiten und sind in der Lage, Projektthemen und Kommunikationsaufgaben eigenständig zu definieren, zu formulieren und in der Praxis zu positionieren.

Wichtige übergeordnete Qualifikationsziele der Bachelorarbeit sind Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz. Die Studierenden entwickeln sich somit zu Gestalter:innenpersönlichkeiten, die auf Grund ihrer umfassenden Reflexionsfähigkeiten das eigene Tun und Werkschaffen in einen gesellschaftlichen Handlungsrahmen einzuordnen verstehen.

Lehrinhalte

Bachelorarbeit

Die Bachelorarbeit fasst die im Studium und Praktikum erlernten theoretischen und praktischen Kenntnisse in einer komplexen Abschlusarbeit zusammen. Sie stellt die Verknüpfung, Vertiefung und Darstellung spezifischer Wissensgebiete im Rahmen eines praxisorientierten Themas dar und gilt als eigenständig erarbeitete Originalarbeit. Die Studierenden wählen ihr BA-Projektthema eigenverantwortlich in enger Abstimmung mit ihren Prüfer:innen.

Kolloquium

Das Kolloquium befähigt die Studierenden ihre Projektarbeit und die dazugehörige These angemessen in mündlicher Fachsprache darzustellen. Im Rahmen dieser Veranstaltung findet ferner eine umfassende Diskussion und Reflexion der präsentierten Arbeit statt. In regelmäßigen Besprechungen mit den Prüfenden wird über den Stand der Arbeit berichtet und diskutiert.

Vorlesungsmaterial

-

Literaturempfehlung(en)

Themenbezogen

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Modul

Bachelorarbeitsmodul

Modulnummer

KD 36

Arbeitsaufwand

360 Stunden

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten/Prüfung

Bachelorarbeit, Gewichtung 3/4
und Kolloquium, Gewichtung 1/4
max. 60 Minuten

Seite 2

BA Kommunikationsdesign

Fahrplan

Kurswahl 2. Semester

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Sommersemester

Rückmeldung

zum Sommersemester 2023

15. bis 31. Januar 2023

online unter:

<https://studentenportal.fhws.de/>
login

Lehrveranstaltungsangebot auf der Webseite der Fakultät

ab Anfang/Mitte Februar

Kurswahltag/Einschreibung

Grundlagenmodule

Mittwoch 8. März 2023

Technische Praktika

Freitag 10. März 2023

Aushang der Belegungspläne

Grundlagenmodule

Freitag 10. März 2023

Technische Praktika

Dienstag 14. März 2023

Vorlesungsbeginn

Mittwoch 15. März 2023

Wahl der Grundlagenmodule

1. Mitte Februar werden die wählbaren Grundlagenmodule des 2. Semesters mit den Beschreibungen der jeweiligen Lehrinhalte auf die Webseite der Fakultät Gestaltung eingestellt.
2. Die Kurswahl findet am Mittwoch, 10. März von 10.00 bis 12.00 Uhr online statt.
3. Es sind zwei unterschiedliche Module aus folgendem Kursangebot zu wählen:
 - _Illustration
 - _Fotografie
 - _Gestaltung im Raum
 - _Dreidimensionales Gestalten
 - _Interaktive Medien
 - _Bewegtild/Film
4. Zusätzlich wählen Sie noch zwei alternative Module aus dem obigen Fächerangebot für den Fall, dass Module überbelegt sind.
5. Das Modul »Typografie/Zeichensysteme 2« ist für alle Studierenden des 2. Semesters verpflichtend – es besteht keine Wahlmöglichkeit.
6. Am Freitag vormittag, 12. März, hängen die Belegungspläne der Kurse mit den Namen der Kursteilnehmer vor dem Sekretariat aus.
7. Die Vorlesungen beginnen ab Montag 15. März – oder wie auf den Aushängen vermerkt.

Technisches Praktikum TP

Die Einschreibungen für die Lehrveranstaltungen der Technischen Praktika (TPs) finden am Freitag, 12. März, von 8:30 bis 11:00 statt. Die Belegungslisten werden am Dienstag 16. März bekanntgegeben – die TPs beginnen am Donnerstag 18. März bzw. nach Aushang.

Allgemeine Wahlpflichtfächer AWPf

Allgemeinwissenschaftliche Wahlpflichtfächer (AWPF, teilweise auch AWPM genannt) sind ein Lehrangebot der Hochschule, aus dem die Studierenden nach Interesse und der verfügbaren Hörerplätze frei auswählen.

Die Kurswahl findet online statt – weitere Infos unter:

http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html

BA Kommunikationsdesign

Fahrplan

Kurswahl 3. Semester

Modulhandbuch
Bachelorstudiengang
Kommunikationsdesign

Wintersemester 2022/23

Rückmeldung

zum Wintersemester

1. Juli bis 15. Juli 2022

online unter:

<https://studentenportal.fhws.de/>

login

Lehrveranstaltungsangebot im Intranet

ab Mitte September 2022

Einschreibungstag/Kurswahl

28. September 2022

Aushang der Belegungspläne

30. September 2022

Vorlesungsbeginn

4. Oktober 2022

Wahl der Grundlagenprojekte

1. Mitte September werden die wählbaren Grundlagenprojekte des 3. Semesters mit den Beschreibungen der jeweiligen Lehrinhalte in das Intranet der Fakultät Gestaltung eingestellt.
2. Die Kurswahl findet am Einschreibungstag, Mittwoch, 28. September 2022, von 10.00 bis 12.00 Uhr online statt.
3. Es sind zwei unterschiedliche Module aus folgendem Kursangebot zu wählen:
 - _Illustration
 - _Fotografie
 - _Gestaltung im Raum
 - _Dreidimensionales Gestalten
 - _Interaktive Medien
 - _Bewegtbild / Film
 - _Text
4. Zusätzlich wählen Sie noch zwei alternative Module aus dem obigen Fächerangebot für den Fall, dass Module überbelegt sind.
5. Das dritte Grundlagenprojekt – Grafik-Design – ist für alle Studierenden des 3. Semesters verpflichtend, es besteht keine Wahlmöglichkeit. Die Zuteilung erfolgt per Los, ein Wechsel ist nur im Tausch (mit einem Tauschpartner:in) möglich und muss umgehend im Sekretariat bekannt gegeben werden.
6. Am Freitagvormittag, 30. September 2022, hängen die Belegungspläne der Kurse mit den Namen der Modulteilnehmer vor dem Sekretariat aus.
7. Die Vorlesungen beginnen ab Dienstag 4. Oktober 2022; TPs ab dem 10. Oktober oder wie auf den Aushängen vermerkt.

Technisches Praktikum TP

Die Einschreibungen für die Lehrveranstaltungen der technischen Praktika (TPs) finden am 30. September 2022 statt. Die Belegungslisten und der jeweilige Vorlesungsbeginn werden am 6. Oktober bekannt gegeben.

Allgemeine Wahlpflichtfächer AWPf

Allgemeinwissenschaftliche Wahlpflichtfächer (AWPF, teilweise auch AWPM genannt) sind ein Lehrangebot der Hochschule, aus dem die Studierenden nach Interesse und der verfügbaren Hörerplätze frei auswählen.

Die Kurswahl findet online statt – weitere Infos unter:

http://fang.fhws.de/studium/allgemeine_wahlpflichtfaecher.html