

MODULHANDBUCH

MASTERSTUDIENGANG

DESIGN 4



Inhaltsverzeichnis:

Schwerpunkt Kommunikationsdesign

MKD_Buchkunst	S. 3
MKD_Design-Körper-Raum	S. 4
MKD_Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln	S. 6
MKD_Metadesign-Metamedien	S. 8
MKD_Design-Typografie	S. 9
MKD_Theorie u. Praxis von narrativen Filmen und TV Spots	S. 11
MKD_Visualisierung	S. 13
MKD_Kommunikationswissenschaft I	S. 14
MKD_Wissenschaftliche Kommunikation	S. 15
MKD_Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft	S. 16
MKD_Externes Projekt	S. 17
MKD_Kultur- und Kreativwirtschaft	S. 19
MKD_Design Management	S. 20

Schwerpunkt Intermediadesign

MID_Design interaktiver Systeme	S. 22
MID_Medien im Raum	S. 24
MID_Medienkulturgeschichte	S. 25
MID_Design spielerischer Systeme	S. 26
MID_Externes Projekt	S. 28
MKD5_Interdisziplinäres Projekt	S. 29
MKD6_Praktisches Studiensemester	S. 30
MKD6_Praxisseminar	S. 32
MKD7_Abschlussarbeit einschl. Präsentation	S. 33
MKD7_Kolloquium über die Abschlussarbeit	S. 34

Modultitel **MKD_Buchkunst**

Modulnr.: MKD 1.1.1.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

- Vertiefung und Erweiterung der erlangten Kompetenzen in der Buchgestaltung und Illustration aus dem Bachelorstudium
- Entwicklung einer künstlerischen Gestalterpersönlichkeit und eines eigenen Profils als BuchgestalterIn im Spannungsfeld von Praxisbezug, gesellschaftlicher Verantwortung und künstlerischer Freiheit.
- Fähigkeit zur Reflexion der eigenen bildnerischen Aussagen im Kontext der Kunst- und Kulturgeschichte
- Erwerb einer fundierten Theoriebasis
- Entwicklung neuer künstlerischer Perspektiven auf ein Sachgebiet (künstlerisch-forschend, experimentell)
- eigenverantwortliche Steuerung von Prozessen

Inhalte

- Entwicklung von eigenständigen Buchgestaltungen und Buchillustrationen im inhaltlichen Rahmen der Masterskizze
- Buchkonzepte und -Ideen im historischen und aktuellen soziokulturellen Kontext
- Vermittlung der Rolle der Buchgestaltung als Autorenschaft
- Dramaturgie im Buch
- Umsetzung einer Buchgestaltung und Auseinandersetzung mit Materialität und neuen buch-künstlerischen Techniken
- Präsentation und Reflexion der eigenen gestalterischen Arbeit in der Gruppe
- Auseinandersetzung mit der Historie und aktuellen Strömungen in der Buchgestaltung und ihrer Bedeutung als Bewahrer von Wissen und Kultur, vergleichende Analysen
- Theoretische Reflexion und Dokumentation der künstlerischen Arbeit in Textform

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch mehrerer Bachelorseminare Buchgestaltung und Illustration bzw. Bildgestaltung, typografische Kenntnisse, künstlerische illustrative Techniken, Farbkonzepte und Fähigkeit zum Experimentieren und Variieren

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> theoretische Dokumentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Henriette Sauvart	Prof. Henriette Sauvart

Literatur/Lernhilfen

- Art of the Book, Structure, Material, Technique, Gingko Press, Janina Tosic: Schreiben im Designstudium, utb

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Design Körper Raum**

Modulnr.: MKD 1.1.2.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrektur / Studioarbeit		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Fähigkeit zur Entwicklung, Planung und Ausführung eines anwendungsbezogenen, auf Produktion und Innovation gerichteten Projektes
- Fachtheorie eigenmotiviert vertiefen lernen, im Kontext von Gestaltung als notwendiger- und sinnvollerweise projektintegriert verstehen und anwenden können
- Benennung und Bewertung von funktionalen und emotionalen, (ästhetischen und symbolischen) Produktnutzen von Designgegenständen aus dem Objekt- und Verpackungsbereich
- Fähigkeiten zur Analyse des Umfeldes von Designobjekten, der Definition und Gestaltung der menschlichen "Lebenswelten", insbesondere von Mensch-Produkt-Beziehungen
- Fähigkeiten zur Reaktion auf individuelle oder kollektive Anforderungen und Bedürfnisse unterschiedlichster soziokultureller Verbraucherschichten, Erfassen des wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und politischen Kontextes
- Fähigkeit zur Übernahme von gestalterischer und gesellschaftlicher Verantwortung, Befähigung zur kritischen Auseinandersetzung mit der eigenen Designarbeit und Fähigkeit zur Präsentation
- die fachliche Entwicklung anderer durch Diskussionen gezielt fördern
- Bereichsspezifische und -übergreifende Diskussionen führen
- Für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen definieren, geeignete Mittel einsetzen und hierfür Wissen eigenständig erschließen

Inhalte

- Lehrveranstaltung auf die individuellen Belange der Studierenden der Fachrichtung Kommunikationsdesign ausgerichtet, maßgebliche Orientierung an der jeweiligen Projektskizze der Master-Studierenden
- Entwicklung und Realisation von nutzenorientierten, multidisziplinären und zielgerichteten Projektarbeiten; die Designaufgaben werden durch die analytische Bearbeitung der Problemstellung und die kreative Entwicklung von Entwürfen bearbeitet, ästhetisch anmutende, sensible Problemlösungen für die Zukunft gefunden
- Anwendung von Methoden, wie Trend Monitoring und Milieuanalyse sowie Aufgaben zur Planung und Implementierung von Designprozessen
- Erfassen und Aufbauen von Informationsarchiven und Datenbanken über Materialien, Herstellungsprozesse, Zielgruppen, Kostenplanungen, sowie weiterer relevanter Kenntnisse zur professionellen Durchführung von auftragsbezogenen Designprozessen
- Konzeptentwicklung und Entwurfsprozess der jeweiligen Designaufgabe werden reflektierend und konstruierend begleitet, Lösungswege methodisch unterstützt und Lösungen auch in einem weiter gesteckten kulturwissenschaftlichen, kulturökologischen, ökonomischen wie auch ethischem Zusammenhang diskutiert
- Besonderheiten, Nutzbarkeiten und Grenzen des Lehrgebietes Design Körper Raum werden definiert, interpretiert und im Besonderen reflektiert und für die Designarbeit nutzbar gemacht

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation / 100 %	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Harald Steber	Prof. Harald Steber
Literatur/Lernhilfen	

Victor Papanek: Design für die reale Welt: Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel (Edition Angewandte)

Verlag: Springer; Auflage: 2009 [20. November 2008]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3211788921

ISBN-13: 978-3211788929

Claudia Banz: Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft

Verlag: transcript; Auflage: 1 [26. August 2016]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3837630684

ISBN-13: 978-3837630688

Ulf Brandes, Pascal Gemmer, Holger Koschek, Lydia Schültken: Management Y: Agile, Scrum, Design Thinking & Co.: So gelingt der Wandel zur attraktiven und zukunftsfähigen Organisation

Verlag: Campus Verlag [10. September 2014]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 9783593501581

ISBN-13: 978-3593501581

Stand: SS 2019

Modultitel MKD_Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln

Modulnr.: MKD.1.1.3.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

- neue Sichtweisen im Bereich der künstlerischen Gestaltung auf internationaler und transkultureller Ebene- Kenntnisse der gezielten Recherche, Forschung und Entwicklungsmethoden auf dem Gebiet Kunst und Design
- Gezielte Einsetzung der psychologischen, historischen und anderen themenadäquaten Aspekte in der Entwicklung eigener Bildsprache
- durch künstlerische Prozesse neue Räume und Aussagen für eigene gestalterische Aktivitäten im Bereich Design schaffen
- über den kreativ-künstlerischen Weg sich mit Geschichte und Kultur einer europäischen Landschaft auseinandersetzen
- Untersuchung, Forschung und Entwicklung von neuen, zukunftsorientierten Sichtweisen in transkulturellem Kontext auf den kreativen Weg bringen
- Konzepte klar formulieren und mit entsprechenden künstlerisch-gestalterischen Werkstattmethoden umsetzen- Künstlerische Prozesse als Inspirationsquelle für Designprozesse begreifen
- Beziehung zwischen Inhalt und der gestalterischen Form der Aussage in experimentellen Poster, Illustrationen, Installationen, Kunstobjekten, Performance zeitgemäß und aussagekräftig umsetzen zu können
- Im künstlerischen Prozess sich mit individuellen und gesellschaftlichen Fragestellungen (z.B. Mensch und Umwelt, Interkulturalität, politische Aspekte) auseinandersetzen um das gesellschaftliche Leben aktiv mit zu gestalten

Inhalte

- Die Konzepte werden in den Werkstattgesprächen in Form einer individuellen Korrektur und Kolloquiums diskutiert und orientieren sich an dem Thema der Masterarbeit der jeweiligen Person.
- Angestrebt werden innovative Lösungsmöglichkeiten für die Entwicklung der individuellen Konzepte und deren Stellenwert in dem aktuellen Kunstbetrieb. Ständige Auseinandersetzung mit Kunst und Design ist selbstverständlich.
- Ein mögliches Begleitprogramm außerhalb der Hochschule wird angestrebt.

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Anna Bulanda-Pantalacci	Prof. Anna Bulanda-Pantalacci

Literatur/Lernhilfen

Das verfremdete Objekt in der Kunstpädagogik:

Studien zur praktischen, ästhetischen und pädagogischen Zweckmässigkeit Wolfgang Groh (Autor)

Verlag: Utz, Herbert (21. Juli 2005)

ISBN-10: 3831604592

Die moderne Kunst. Malerei - Fotografie - Grafik - Objektkunst

Mariella de Battisti (Herausgeber), Marisa Melis (Herausgeber), Edward Lucie-Smith (Autor), Lara Vinca Masini (Mitarbeiter)

Suedwest Verlag (Februar 1996)

ISBN-10: 3517012408

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Metadesign-Metamedien**

Modulnr.: MKD 1.1.4.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Konzeption, Entwurf und prototypische Umsetzung von Mensch-Maschine Interaktionen im jeweils individuellen studentischen Master Themenfeld
- Wirkungsweise der Kommunikation in interaktiven Medien durch crossmediale Gestaltungsaufgabe erlernen
- Befähigung die Rolle der interaktiven Medien im Zeitalter der Digitalisierung zu bewerten und zielgerichtet einzusetzen
- spezialisiertes Wissen auf dem neusten Erkenntnisstand der digitalen Medien
- Erwerb der Fähigkeiten digitale (Marken-)Erlebnisse selbständig und selbstbewusst zu planen und zu gestalten
- Potentiale der Medien in einer Vernetzten Gesellschaft ausloten
- Brückenschläge zu den anderen Fachgebieten innerhalb des Studiengangs und darüber hinaus
- Kenntnisse der Potentiale von Gamification in einem spielfremden Kontext erfahren
- Artificial Intelligence und Machine Learning Potentiale am eigenen Projekt ausloten

Inhalte

- Vermittlung der grundlegenden Eigenschaften digitaler Medien
- Erläuterung der individuellen Potentiale spezifischer Medien
- User Centered Design/intuitive nutzerzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme
- Methoden zur Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme, Anwendungen und Produkte
- UX User Experience Design/Nutzererlebnisse konzipieren
- IxD Interaction Design/Interfaces gestalten und Prototypen aufbauen
- Vermittlung der agilen Projektentwicklung für digitale Medien (Use Cases, Personas, Szenarien, Konzeptmodelle, User Journey, Site Maps, Wireframes, Mockups, Klickdummies, Prototypen, ...)

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation / 100%	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Christopher Ledwig	Prof. Christopher Ledwig

Literatur/Lernhilfen

- Marco Spies und Katja Wenger: Branded Interactions, Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Florian Pfeffer: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt, Verlag Hermann Schmidt Mainz
- Donna Lichaw: The User's Journey: Storymapping Products that People Love, Rosenfeld Media
- Alla Kholmatova: Design Systems, Smashing Books

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Design-Typografie**

Modulnr.: MKD 1.1.5.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					

Ein übergeordnetes Lern- und Qualifikationsziel dieses Moduls (wie aller Module in diesem Masterstudiengang) besteht darin, Theorie im Kontext von Gestaltung und angewandter Kunst als eine notwendiger- und sinnvollerweise projektintegrierte Fachtheorie verstehen und betreiben zu lernen.

- Fähigkeit die Entwurfs-, Gestaltungs- und Umsetzungsprozesse künstlerischer und anwendungsorientierter Projektvorhaben im Bereich des typografischen Designs selbstständig und systematisch strukturieren und durchführen zu können, dies unter Berücksichtigung der erforderlichen gestalterischen, handwerklichen, technischen und wissenschaftlich-theoretischen Aspekte
- Fähigkeit zur Entwicklung neuer Gestaltungsansätze durch den Einsatz gestalterisch experimenteller Methoden und Prozesse
- Fähigkeit zur Analyse der Aufgaben- und Problemstellungen unter Einsatz wissenschaftlicher Methodiken
- Befähigung zur kompetenten Teilnahme an fachlichen Diskursen und der kritischen Reflexion in den Fachgebieten Schriftgestaltung und Typografie, ebenso zur Präsentation und argumentativ schlüssigen Darstellung eigener Entwurfsergebnisse
- Fähigkeit sich selbständig neues Wissen und Können im Bereich des typografischen Designs anzueignen und in der eigenen Projektarbeit anzuwenden

Die Studierenden...

- ... sind in der Lage, aufbauend auf den Kompetenzen des Bachelorstudiums, die Besonderheiten, Grenzen, Terminologien und Lehrmeinungen des Fachgebietes Typografie zu definieren, zu interpretieren und für sich künstlerisch nutzbar zu machen.
- ... sind in der Lage, für kommunikationsdesignerische Problemstellungen in verschiedenen Anwendungsfeldern und unter Einbeziehung der technischen, ökonomischen, ökologischen und sozialen Randbedingungen geeignete designerische Lösungen in Form von Strategien, Konzeptionen und Entwürfen zu erarbeiten und zur Anwendung zu bringen.
- ... verfügen über kommunikative Kompetenzen ihre Vorschläge für Problemlösungen fachlich überzeugend zu kommunizieren und die Resultate Ihrer Projektarbeit schriftlich oder mündlich effektiv zu präsentieren
- ... sind in der Lage geeignete Methoden und Prozesse anzuwenden um Probleme und Sachverhalte zu abstrahieren und auf dieser Grundlage geeignete designerische Konzeptionen zu entwickeln
- ... verfügen über ein breites, detailliertes und kritisches Verständnis auf dem neuesten designerisch/künstlerischen Erkenntnisstand in einem oder mehrerer Spezialbereiche des Fachgebietes Schrift und Typografie und sind in der Lage, interdisziplinäre Bezüge herzustellen.
- ... können Wissen und Erkenntnisse bzw. Rechercheergebnisse bei der Bearbeitung typografisch orientierter Projekte oder Teilprojekte angemessen integrieren und mit der Komplexität inhaltlich umfassender und konzeptionell verzweigter typografisch-gestalterischer Aufgabenstellungen umgehen, dies auch auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen. Sie sind in Lage wissenschaftlich und künstlerisch fundierte (hier insb. typografisch-gestalterische), angemessene und zutreffende Entscheidungen zu fällen und dabei gesellschaftliche, wissenschaftliche bzw. künstlerische und ethische Aspekte zu berücksichtigen, die sich aus der Anwendung ihres Wissens, den gewonnen Erkenntnissen und aus ihren Entscheidungen ergeben.

Inhalte

Das didaktische Basisdesign dieses Moduls ist durchgängig durch ein anwendungs- und projektbezogenes, auf Produktion und Innovation gerichtetes Theorie-Praxis-Verhältnis geprägt. Ziel ist es, einen jeweils thematisch motivierten und ergebnisorientierten Ansatz für eine „Angewandte (Fach-)Theorie“ zu formulieren, mit dem Konzeptentwicklung und Entwurfsprozess der jeweiligen Designaufgabe reflektierend und konstruierend begleitet, Lösungswege methodisch unterstützt und Lösungen auch in einem weiter gesteckten kulturwissenschaftlichen, kulturökologischen, ökonomischen wie auch ethischem Zusammenhang begründet werden können.

Verwendbarkeit des Moduls		
Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme		
fortgeschrittene Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Schriftgestaltung / Typografie		
Prüfungsformen / Gewichtung		Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio / 100 %		Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r		Modulverantwortliche/r
Prof. Andreas Hogan		Prof. Andreas Hogan
Literatur/Lernhilfen		
<ul style="list-style-type: none"> • Andreas Koop: Die Macht der Schrift – Eine angewandte Designforschung, 2012 • Helmut Schmid: Gestaltung ist Haltung, 2007 • Petra Eisele, Isabell Naegele: Texte zur Typografie – Positionen zur Schrift, 2012 • Beat Schneider: Design – Eine Einführung, Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, 2012 • Matthias Beyrow (Hrsg.), Corporate Identity & Corporate Design 4.0: Das Kompendium, 2018 • Ralf de Jong / Friedrich Forssmann: Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 2004. • Hans Peter Willberg: Lesetypografie, 2005 Hans Peter Willberg: Wegweiser Schrift. Was passt – was wirkt – was stört? • Johannes Bergerhausen, Siri Poarangan: decodeunicode – Die Schriftzeichen der Welt, 2011 • J. U. Voelker, P. Glaab: Read & Play – Einführung in die Typografie, 2010 • David Jury: Reviving the rules of typography, 2002 • Karl Gerstner: Programme entwerfen – statt Lösungen für Aufgaben Programme für Lösungen, 1994 • Melanie Mues, Ulrike Schmidt: Positionen zur Gestaltung, 1995 • Christopher Burke: Active literature – Jan Tschichold and New Typography, 2007 		
Stand: SS 2019		

Modultitel **MKD_Theorie u. Praxis von narrativen Filmen u. TV Spots**

Modulnr.: MKD 1.1.6.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	
Kompetenzziele (Lernergebnisse)					

- Werbung und persuasive Kommunikation an sich haben so viele Facetten, dass cross-over Möglichkeiten zu allen anderen kreativen Disziplinen bestehen. So können Kompetenzen aus dem Bereich grafisches Zeichnen für die Visualisierung von Konzepten wie durch die Erstellung von Storyboards in der Werbung genutzt werden.
- Kompetenzen aus der Illustration und der Typografie für die Erstellung von Printkampagnen. Kompetenzen aus dem Bereich Neue Medien zur Erstellung einer Webkampagne. Verpackungsgestaltung für alle Aspekte des Advertising Packaging Designs.
- Kompetenzen aus den Feldern Kommunikation im Raum und Eventmarketing sind heutzutage ein unabdingbarer Bestandteil von integrierter Kommunikation. Anhand eigener Arbeiten sollen die Studierenden neben weiterführenden fachlichen Kompetenzen auch ihr kritisches Verständnis für die Diskurse der visuellen Medien sowohl im Bereich der high, als auch der low culture vertiefen.
- Nach dem Studium eröffnen sich vielseitige Berufsfelder von Werbung über PR und Medien bis hin zur freien Wirtschaft: Im Bereich der Werbung als Texter, Grafiker, Artdirector oder Creative Director, in Werbefilmproduktionen oder TV-Abteilungen von Agenturen als Producer. Darüber hinaus auch die Möglichkeit des wissenschaftlichen Arbeitens im Bereich Medienwissenschaft und Ästhetiktheorie, sowie im Bereich der Contemporary Arts. Ziel ist es, ein Übungsfeld für zukünftige Medien- und Werbekreative zu schaffen. Lernziel ist dabei, den Studierenden jenseits eines Showreels auch die theoretischen Kompetenzen im multidisziplinären Zusammenhang ihres Studienfaches zu erschließen, besonders deren Anwendbarkeit in neuen und unerwarteten Situationen.
- Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Realisierung unerwarteter kommunikativer Lösungen und der Faszination des „Unexpected“ im Crossover der verschiedenen kreativen Disziplinen. Der praxisnahe Ablauf von der Ideenfindung bis hin zum fertigen Spot, die enge Zusammenarbeit mit den Auftraggebern, von der Ideenfindung bis zur Abnahme, wird nun durch eine kritische Reflektion der gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und ethischen Aspekte ihrer individuellen kommunikativen Projekte erweitert.
- Die Studierenden arbeiten eigenverantwortlich und erwerben sich somit Kompetenzen in den Bereichen Teamwork und „creative leadership“: Diskussions- und Kritikfähigkeit, Toleranz und Respekt als Schlüsselfähigkeiten zur Konzeption und gestalterischen Umsetzung ihrer kreativen Ideen.
- Durch Kombination aus Eigenverantwortlichkeit, wissenschaftlicher Fundierung und den Austausch mit führenden Vertretern der inter-nationalen Praxis (aus den Bereichen Werbung, Design, Filmproduktion, Broadcast) während ihrer designorientierten Ausarbeitung ihrer Projektskizze zur Masterthesis erhalten die Studierenden umfassenden theoretische als auch praxisorientierte Kompetenzen nicht nur im Zusammenspiel der verschiedenen kreativen Disziplinen sondern auch im Bezug auf die verschiedenen Facetten der wissenschaftlichen Theorien ihres Faches.

Inhalte

- Arbeiten nach konkreten Briefings aus der Praxis (Werbeagenturen, Unternehmen) von der Konzeption bis hin zur Realisierung (künstlerisches Schaffen als Dienstleistung). Zusätzlich Vertiefung und Verbreiterung des theoretischen Wissens durch Aufarbeitung anhand der bedeutendsten Theorien und Modelle aus Ästhetik und Grammatik der Bildsprache des Films, Theorien der Rezeptions- und Produktionsästhetik und der persuasiven Kommunikation.
- Im Zentrum stehen strategische und gestalterische Konzeptionen für Kampagnen der Auftragskommunikation, sowie deren kritische theoretische Analyse. Praktische Aufgaben von Kreativen aus Werbeagenturen und Filmproduktionen (wie man das Prinzip der kreativen Lösungsfindung praktisch umsetzt).
- Zum Abschluss wird die Projektskizze mit den zu entwickelnden Werbekampagnen präsentiert und analysiert

und ein kreatives Portfolio wird erstellt. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Problematisierung der medientheoretischen Aspekte der Projektskizze. Es wird der Frage nachgegangen, in welchem Verhältnis die eigene Arbeit zu den verschiedenen ästhetischen und kritischen Theorien der Medienwissenschaften steht, wie zum Beispiel Theorien aus dem Bereich der Visual Culture Studies, Gender Studies und interkulturellen Kommunikation

Verwendbarkeit des Moduls		
Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme		
Keine		
Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS	
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio / 100%	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung	
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r	
Prof. Hermann Vaske	Prof. Hermann Vaske	
Literatur/Lernhilfen		
<ul style="list-style-type: none"> Nicholas Negroponte: Being Digital. 2005 Yuval Noah Harari: 21 Lektionen für das 21. Jahrhundert. 2018 		
Stand: SS 2019		

Modultitel MKD_Visualisierung

Modulnr.: MKD 1.1.7.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1. - 3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Einzelkorrektur		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Kenntnisse über die gesamte Bandbreite der Visualisierungsmöglichkeiten von der wissenschaftlichen über die didaktische bis hin zur künstlerischen Darstellung
- Psychologische Aspekte und technische Realisierungsbedingungen der Bildkommunikation sowie spezifischer Bild- und Visualisierungsstrukturen
- Entwicklung und/oder Anwendung eigenständiger Ideen und Konzepte im Bereich der Visualisierung und der vielfältigen Bezüge zu anderen Fachdisziplinen – dies im Bereich des künstlerischen Experimentes oder wissenschaftlicher Visualisierung
- selbständig sich neues Wissen und Können im Bereich der Bildkommunikation anzueignen und in der Projektarbeit nutzbar zu machen
- weitgehend selbstgesteuert und/oder autonom eigenständige forschend-künstlerische oder anwendungsorientierte Projekte im Bereich der Visualisierung durchführen zu können

Inhalte

Maßgebliche Orientierung an der jeweiligen Projektskizze der Master-Studierenden.

- die Entwicklung einer authentischen künstlerisch gestalterischen Arbeitsmethodik und einer eigenständigen Formsprache
- gestalterische Projektarbeit auf der Grundlage eines eigenständigen, selbstformulierten Konzeptes
- Schaffung visueller Identitäten sowie innovativer Konzeptionen mit den Mitteln der Bildkommunikation im Kontext multidisziplinärer und medienübergreifender Designprojekte

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin	Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin

Literatur/Lernhilfen

- Bekanntgabe einer aktuellen Literaturliste zu Beginn des Semesters
- Envisioning Information von Edward R. Tufte

Stand: SS 2019

Modultitel MKD_Kommunikationswissenschaft I

Modulnr.: MKD 1.1.8.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input checked="" type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Erwerb von grundlegenden Kenntnissen der Kommunikationswissenschaft im Hinblick auf ihre Relevanz für das Kommunikationsdesign
- Erwerb von Kenntnissen über die für das Kommunikationsdesign relevanten Kommunikationstheorien
- Fähigkeit zur kritischen Reflexion der für das Kommunikationsdesign relevanten Kommunikationstheorien
- Fähigkeit zur kritischen Analyse von Massenmedien im Hinblick auf die Vermittlung spezifischer Inhalte
- Fähigkeit zur kritischen Analyse der Wirkung und Nutzung von Massenmedien

Inhalte

- Vermittlung grundlegender Kenntnisse der Kommunikationswissenschaft im Hinblick auf ihre Relevanz für das Kommunikationsdesign
- Vermittlung und kritische Diskussion der für das Kommunikationsdesign relevanten Kommunikationstheorien
- Einübung der kritischen Analyse von Massenmedien im Hinblick auf die Vermittlung spezifischer Inhalte
- Einübung der kritischen Analyse der Wirkung und Nutzung von Massenmedien

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Prof. Dr. Gerald Schröder

Literatur/Lernhilfen

- Klaus Beck: Kommunikationswissenschaft, 5. Auflage, München 2016
- Wolfgang Sucharowski: Kommunikationswissenschaft - Eine Einführung, Tübingen 2018

Stand: SS 2019

Modultitel MKD_Wissenschaftliche Kommunikation

Modulnr.: MKD 1.1.9.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input checked="" type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Fähigkeit im Umgang mit grundlegenden und weiterführenden Techniken wissenschaftlichen Arbeitens:
- Fähigkeit zur eigenständigen Recherche von wissenschaftlicher Fachliteratur und Bildquellen
- Fähigkeit zur kritischen Analyse wissenschaftlicher Fachliteratur
- Fähigkeit zur Konzeption, Strukturierung und zum Verfassen von Texten, die den Ansprüchen wissenschaftlichen Arbeitens genügen

Inhalte

- Vermittlung und Einübung grundlegender und weiterführender Techniken wissenschaftlichen Arbeitens:
- Recherche von wissenschaftlicher Fachliteratur und Bildquellen
- kritische Analyse wissenschaftlicher Fachliteratur
- Sensibilisierung für den urheberrechtlich korrekten Umgang mit wissenschaftlicher Fachliteratur und Bildquellen beim Zitieren und Paraphrasieren
- Schreibübungen

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Prof. Dr. Gerald Schröder

Literatur/Lernhilfen

- Umberto Eco: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt, 10. Auflage, Heidelberg 2003
- Matthias Karmasin, Rainer Ribing: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten. Ein Leitfaden für Haus- und Seminararbeiten, Magisterarbeiten, Diplomarbeiten und Dissertationen, 2. Aktualisierte Auflage, Wien 2007

Stand: SS 2019

Modultitel MKD_Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft

Modulnr.: MKD 1.1.10.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar / Einzelgespräche		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Fähigkeit zur theoretischen Reflexion zentraler Aspekte des gestalterischen Mastervorhabens in mündlicher und schriftlicher Form
- Fähigkeit zur kritischen Lektüre wissenschaftlicher Fachliteratur aus den Bereichen der Kunst-, Design- und Kulturwissenschaften
- Fähigkeit zur wissenschaftlichen mündlichen Diskussion über Themen der Kunst-, Design- und Kulturwissenschaften
- Fähigkeit zur schriftlichen Argumentation in Form einer wissenschaftlichen Hausarbeit über ein Thema aus den Bereichen der Kunst-, Design- und Kulturwissenschaften

Inhalte

- theoretische Reflexion und kritische Diskussion zentraler theoretischer Aspekte der jeweiligen Masterprojekte
- Recherche, Lektüre und gemeinsame kritische Diskussion wissenschaftlicher Fachliteratur
- Konzeption, Strukturierung und inhaltliche Argumentation einer schriftlichen Hausarbeit, die den Ansprüchen wissenschaftlichen Arbeitens genügen soll

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung zu den Techniken wissenschaftlichen Arbeitens

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit / 100%	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Prof. Dr. Gerald Schröder	Prof. Dr. Gerald Schröder

Literatur/Lernhilfen

Die in der Lehrveranstaltung diskutierte Literatur wird gemeinsam mit den Studierenden ausgewählt. Als grundlegende Überblickswerke folgende Empfehlungen:

- Catharina Berents: Kleine Geschichte des Design. Von Gottfried Semper bis Philippe Starck, München 2011
- Johanna Drucker, Emily McVarish: Graphic Design History. A Critical Guide, Boston u.a. 2013
- Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2016.

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Externes Projekt**

MKD 1.1.11.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Einzelkorrektur / Studioarbeit		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Im Rahmen internationaler und/oder interkultureller Kooperationen insbesondere auch interdisziplinäre Formen der Kommunikation erlernen, projektbezogen anwenden und ergebnisorientiert umsetzen
- Fähigkeit zur Entwicklung, Planung und Ausführung von anwendungsbezogenen, auf Innovation gerichteten Projekten mit Fokus Kommunikation
- Fachtheorie eigenmotiviert vertiefen lernen, im Kontext von Gestaltung als notwendiger- und sinnvollerweise projektintegriert verstehen und anwenden können
- Fähigkeiten zur Analyse des Umfeldes von Designobjekten, der Definition und Gestaltung der menschlichen "Lebenswelten"
- Fähigkeiten zur Reaktion auf individuelle oder kollektive Anforderungen und Bedürfnisse unterschiedlichster soziokultureller Verbraucherschichten, Erfassen des wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und politischen Kontextes
- Fähigkeit zur Übernahme von gestalterischer und gesellschaftlicher Verantwortung, Befähigung zur kritischen Auseinandersetzung mit der eigenen Designarbeit und Fähigkeit zur Präsentation
- Gruppen oder Organisationen im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen verantwortlich mitgestalten oder sogar leiten und ihre Arbeitsergebnisse vertreten; hierbei die fachliche Entwicklung anderer durch Diskussionen gezielt fördern
- Bereichsspezifische und -übergreifende Diskussionen führen
- Für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen definieren, geeignete Mittel einsetzen und hierfür Wissen eigenständig erschließen

Inhalte

- Internationale und hochschulübergreifende Kooperationsprojekte entwickeln, die sich im thematischen Umfeld des Studiums bewegen unter Einbindung der Studierenden in die Konzeption und Organisation dieser Projekte, um auch auf dieser Ebene Lehr-/Lernprozesse zur Anbahnung und Durchführung internationaler Hochschulprojekte zu initiieren.
- Durchführung in international/interkulturell gemischten Teams zusammen mit den heutigen und zukünftigen Partnerhochschulen des FB Gestaltung.
- Zu bearbeitenden Lehrinhalte lassen sich unter dem übergeordneten Leitthema „Strategien und Verfahren interkultureller und interdisziplinärer Kommunikation“ subsumieren

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Professor/innen der Fachrichtung

Literatur/Lernhilfen

Victor Papanek: Design für die reale Welt: Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel (Edition Angewandte)

Verlag: Springer; Auflage: 2009 [20. November 2008]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3211788921

ISBN-13: 978-3211788929

Claudia Banz: Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft

Verlag: transcript; Auflage: 1 [26. August 2016]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3837630684

ISBN-13: 978-3837630688

Ulf Brandes, Pascal Gemmer, Holger Koschek, Lydia Schültken: Management V: Agile, Scrum, Design Thinking & Co.: So gelingt der Wandel zur attraktiven und zukunftsfähigen Organisation

Verlag: Campus Verlag [10. September 2014]

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 9783593501581

ISBN-13: 978-3593501581

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Kultur- und Kreativwirtschaft**

Modulnr.: MKD 1.1.12.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Über ein sehr breites Spektrum an Methoden zur Bearbeitung komplexer Probleme verfügen
- Neue Lösungen erarbeiten und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Maßstäbe beurteilen
- In Expertenteams verantwortlich arbeiten oder Gruppen oder Organisationen verantwortlich leiten
- Die fachliche Entwicklung anderer anleiten und vorausschauend mit Problemen im Team umgehen
- Ziele für Lern- und Arbeitsprozesse definieren, reflektieren und bewerten
- Lern- und Arbeitsprozesse eigenständig und nachhaltig gestalten

Inhalte

- Wissenschaftlichen Grundlagen
- Praktischen Anwendung
- Kritischen Verständnisses der wichtigsten Theorien

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Prof. Dr. Gerald Schröder

Literatur/Lernhilfen

- Florian Rustler: Denkerwerkzeuge der Kreativität und Innovation, Midas Management Verlag AG

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD_Design Management**

Modulnr.: MKD 1.1.13.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Theorie im Kontext von Gestaltung und angewandter Kunst als eine notwendiger- und sinnvollerweise projektintegrierte Fachtheorie verstehen und betreiben
- einen thematisch motivierten und ergebnisorientierten Ansatz für eine „Angewandte (Fach-) Theorie“ zu formulieren
- Konzeptentwicklung und Entwurfsprozess der jeweiligen Designaufgabe reflektierend und konstruierend begleiten, Lösungswege methodisch unterstützten
- Lösungen auch in einem weiter gesteckten kulturwissenschaftlichen, kulturökologischen, ökonomischen wie auch ethischem Zusammenhang begründet können
- Über Kompetenzen zur Bearbeitung von neuen komplexen Aufgaben- und Problemstellungen sowie zur eigenverantwortlichen Steuerung von Prozessen in einem wissenschaftlichen Fach oder in einem strategieorientierten beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen
- Über umfassendes, detailliertes und spezialisiertes Wissen auf dem neuesten Erkenntnisstand in einem wissenschaftlichen Fach oder in einem strategieorientierten beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen
- Über erweitertes Wissen in angrenzenden Bereichen verfügen
- Über spezialisierte fachliche oder konzeptionelle Fertigkeiten zur Lösung auch strategischer Probleme in einem wissenschaftlichen Fach oder in einem beruflichen Tätigkeitsfeld verfügen
- Auch bei unvollständiger Information Alternativen abwägen
- Neue Ideen oder Verfahren entwickeln, anwenden und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Beurteilungsmaßstäbe bewerten
- Gruppen oder Organisationen im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen verantwortlich leiten und ihre Arbeitsergebnisse vertreten
- Die fachliche Entwicklung anderer gezielt fördern. Bereichsspezifische und -übergreifende Diskussionen führen
- Für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen definieren, geeignete Mittel einsetzen und hierfür Wissen eigenständig erschließen.

Inhalte

- durchdachte und effiziente Workflow-Prozesse, die alle relevanten Parameter bezogen auf Gesellschaft, Markt und Kunden berücksichtigen
- Planungs- und Steuerungsmethoden, die die Qualität, Zeit und Kosten durchgängig im Auge behalte
- Bestandteile des erfolgreichen Designmanagements kennen und anwenden lernen
- inhaltliche Klärung von Begriffen und Methoden
- praktische Anwendung anhand von Fallbeispielen und Übungen

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	Prof. Dr. Gerald Schröder

Literatur/Lernhilfen

- Benjamin Michels: Projektmanagement Handbuch 3 - Verschiedene Projekte gleichzeitig leiten & steuern, CreateSpace Independent Publishing Platform
- Michael Ziegler: Agiles Projektmanagement mit Scrum für Einsteiger, Independently published
- Herman H. Wala: Ich, endlich einzigartig: Authentisch. Persönlich. Echt., Redline Verlag
- Herman H. Wala: Meine Marke: Was Unternehmen authentisch, unverwechselbar und langfristig erfolgreich macht, Redline Verlag
- Martina Fuchs: Digital Expert Branding, Haufe Verlag

Stand: SS 2019

Modultitel **MID_Design interaktiver Systeme**

Modulnr.: MID 1.2.1.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		2 SWS/30 Std.	270 Std.	300 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

Der Kurs erweitert die berufspraktischen Kompetenzen für eine Tätigkeit als User Experience-Professional und digitaler Produktdesigner.

Die Studierenden kennen das aktuelle Berufsfeld des User Experience Designs.

Die Studierenden können Ideen und Konzepte auf Basis von Kontext- und Erlebnisrecherchen entwickeln.

Die Studierenden können User Experience Designs für interaktive Systeme strategisch konzipieren.

Die Studierenden können Informationsarchitekturen für interaktive Systeme entwerfen.

Die Studierenden können Interaktionsdesigns für interaktive Systeme konzipieren und gestalten.

Die Studierenden können Interfacedesigns für interaktive Systeme entwerfen.

Die Studierenden kennen typische Workflows, Modelle und Methoden der Felder des User Experience Designs.

Die Studierenden können bewährte Praktiken zu Usertestings anwenden.

Die Studierenden können methodengeleiteten Testings planen, durchführen und auswerten.

Die Studierenden sind in der Lage, Erkenntnisse aus den Ergebnissen gewinnen und auf ihre Designs anzuwenden.

Die Studierenden kennen zeitgenössische Designansätze und ihre Methoden wie z. B. Design Thinking, Critical Design, Design Fiction.

Inhalte

Die Entwurfsarbeit in diesem Kurs kann grundsätzlich als hypermediales / internetbasiertes System frei entwickelt werden. Es werden semesterspezifisch anwendungsbezogenere oder freiere Themenvorschläge gegeben und intermediale Entwicklungsfelder vorgestellt (Gamification, Second Screen, Extended Radio, Augmented Reality, Interactive Video u. a.). Es werden ggfs. Kooperationen mit hochschulexternen Praxispartnern durchgeführt.

- Unabhängige und domänenspezifische User Experience Design-Ansätze
- Kontexte und Erlebnisse verstehen: Interviewtechniken & Fragebögen
- UX-Strategie entwickeln: Mission, Vision, Strategie und Roadmap
- Personas ad hoc entwickeln; datenbasierte Personas
- UX-Planung entwerfen: Szenarios und User Journeys
- Interaktion gestalten: Rückmeldeschleifen konzipieren
- Interaktion gestalten: Relevanz, Konsequenz, Aktion, Evidenz und Rückmeldung
- User Interface: Entwurfsmuster und Heuristiken
- Lean und Rapid Prototyping, Body Prototyping
- UX-Testing quantitativ: Usability-Tests, Heatmaps, A/B-Testing
- UX-Testing qualitativ: strukturierte Interviews
- Auswertung & Interpretation: Beobachtungen strukturieren, Muster erkennen und Einsichten gewinnen
- Designüberarbeitungen und Folgefragen

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

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

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Marcus Haberkorn (LfbA)

Literatur/Lernhilfen

- Jacobsen, Jens und Meyer, Lorena [2019]: Praxisbuch Usability und UX
- Erlhofer, Sebastian und Brenner, Dorothea [2018]: Website-Konzeption und Relaunch
- Quesenberg, Whitney und Brooks, Kevin [2010]: Storytelling for User Experience. Crafting Stories for Better Design
- Lichaw, Donna [2016]: The User's Journey. Storymapping Products that People Love

Das Modul wird über eine Onlineplattform begleitet, auf der weitere aktuelle Onlinequellen hinterlegt sind. Es wird in er praktischen Arbeit auf etablierte Softwaredienste zurückgegriffen.

Stand: SS 2019

Modultitel **MID_Medien im Raum**

Modulnr.: MID 1.2.2.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		2 SWS/30 Std.	270 Std.	300 Std.

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Erweiterung der Kenntnisse kreativer Strategien mit dem Ziel innovative Lösungsansätze zu entwickeln
- Auswerten und Beurteilen aktueller wissenschaftlicher Publikationen zum eigenen Entwurfsthema
- Kennenlernen von Methoden zur Durchführung eigener Untersuchungen in der Recherchephase
- Vertiefung der im gestalterischen Studium erworbenen Entwurfskompetenz
- Entwickeln der eigenen Fähigkeiten zur Durchführung experimenteller Gestaltung
- Ausbau der Kompetenz in der Zusammenarbeit interdisziplinärer Gruppen
- Kennenlernen von fachfremden Lösungsansätzen verwandter Gestaltungsdisziplinen
- Anwenden und Vertiefen theoretischer Kenntnisse in der zeichentheoretischen Analyse
- Selbstreflexion der eigenen Rolle im Entwurfsprozess, sowie der Entwurfsqualität
- Befähigung zur Durchführung komplexer Entwurfsprojekte
- Stärken der konzeptionellen Fähigkeiten der Entwurfskompetenz

Inhalte

- Anwenden und Entwickeln neuartiger Mensch-Computer-Schnittstellen in allen Lebensbereichen
- Entwerfen neuartiger interaktiver Exponate zur Wissensvermittlung
- Erkundung und Erforschung neuer digitaler Ausdrucksmöglichkeiten, ihr Raumbezug sowie ihre Wahrnehmbarkeit
- Durchführen interdisziplinärer Projekte mit Raum- (mediale Inszenierungen) oder Körperbezug (Wearables)
- Recherchieren und Analysieren aktueller technischer Entwicklungen, z.B. im Bereich: Ambient-Intelligence, Pervasive- und Ubiquitous-Computing, Wearables, Augmented- und Virtual Reality

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Prof. Daniel Gilgen

Literatur/Lernhilfen

- Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, [Prentice Hall 2003] Human Computer Interaction
 - Mike Kuniavsky [Morgan Kaufmann, 2010] Smart Things: Ubiquitous Computing User Experience Design
- Es werden thematische Texte sowie Online-Ressourcen entsprechend dem Entwurfsthema bereitgestellt.

Stand: SS 2019

Modultitel **MID_Medienkulturgeschichte**

Modulnr.: MID 1.2.3.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar		2 SWS/30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Vertiefung der im Studium vorgeprägten Theoriekompetenz
- Befähigung, eigenständig mediale Gegebenheiten in ihrer Entwicklung und Funktionsweise zu untersuchen
- Aufbau von Praxiserfahrung und Erweiterung der Handlungskompetenzen in kommunikationsdesignerischen Tätigkeitsbereichen
- Ausweitung des kulturell-historische Wissens über Medien
- Befähigung zur Kontextsensibilität, zu soziologischer Phantasie und strukturierter Handlungsbereitschaft
- Kritische Selbstreflexion
- Professionalisierung der Diskursivierungskompetenz mit Bezug auf Wissensvermittlung, das ästhetische Selbstverständnis und die eigenen Rolle als Gestalter in der Gesellschaft
- Verständnis von Kreativität als Wechselspiel zwischen selbstbewusstem individuellem Anliegen und ermittelbaren kulturellen Gegebenheiten, die als Dispositive erkennbar werden
- Entwurfskompetenz

Inhalte

- Kulturgeschichtliche Untersuchung von Medienentwicklungen, Produktions- und Rezeptionsformen
- Close-Readings von zentralen Texten der Medientheorie
- Entwicklung eigener Projekte vor dem Hintergrund des angeeigneten historischen, ästhetischen und theoretischen Wissens
- Kritischer Nachvollzug der Komplexität von Sinngebungsprozessen bei der Entwicklung und Gestaltung von Medien

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Professor/innen der Fachrichtung

Literatur/Lernhilfen

Je nach Semesterschwerpunkt thematisch ausgewählte medien- und kulturwissenschaftliche Literatur

Stand: SS 2019

Modultitel **MID_Design spielerischer Systeme**

Modulnr.: MID 1.2.4.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Seminar		30 Std.	270 Std.	300 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

Gamedesign bezeichnet im Rahmen der Computerspiele-Entwicklung die Tätigkeit der theoretischen Konzeption von Spielwelt, Regeln und Charakteren in Hinblick auf eine bestimmte Zielgruppe. Game Design umfasst die gesamte Kommunikation mit dem Nutzer, steht für Zugänglichkeit und Involviertheit. Game Design bezeichnet das System der Wechselwirkungen zwischen Ästhetik und Technologie, Gameplay und Narration sowie Information und Immersion.

Um eine hohe Qualität im Game Design zu erreichen und beurteilen zu können, werden Kriterien erstellt, die diese Wechselwirkungen im Hinblick auf den Erfolg und die gewünschte Wirkung eines Computerspiels evaluierbar machen.

Das Seminar beginnt mit der gemeinsamen Festlegung konkreter Semesterinhalte, die im Abgleich zu den jeweiligen Masterentwürfen der Studierenden steht.

Die Studierenden sind in der Lage, nach umfassender eigener Recherche zu einer erarbeiteten individuellen Projektaufgabe, folgende Nachweise zu erbringen:

- 1) Projektplan entwickeln und umsetzen
- 2) Erarbeitung eines projektfankierenden theoretischen Focus
- 3) Präsentation des Semesterergebnisses

Studierende sind darüber hinaus in der Lage:

- eigene Projekte im Hinblick auf künstlerische und ökonomische Aspekte zu reflektieren und umzusetzen
- eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen, ökonomischen und ästhetischen Fragestellungen zu führen
- eine selbständige, kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Themenschwerpunkten durchzuführen und diese
- wissenschaftlich zu dokumentieren.

Inhalte

Der Kurs fokussiert drei Aspekte in der Weiterführung der Grundlagenmodule Game Design und Projektentwicklung:

- 1) Marktentwicklung: Einschätzung der eigenen beruflichen und allgemeinen ökonomisch relevanten Strukturen des nationalen und internationalen Gamesmarkts
- 2) Wissenschaft: Neue Technologien und Technologietransfer, Games Studies, Transmedia.
- 3) Projekt: Anhand des eigenen Masterprojektes soll eine Einordnung in Marktchancen und akademischer Relevanz vorgenommen werden.

Themenbereiche [je nach Projekt]:

- Serious Games, Gamification
- Technologietransfer
- Ökonomie des Marktes
- Gründungsstrategien
- Transmedia
- Game Studies

Verwendbarkeit des Moduls		
Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung		Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r		Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung		Prof. Dr. Linda Breitlauch

Literatur/Lernhilfen

Kücklich, J. [2004]. Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies. *Game Studies*, 1–44; Holopainen, J., & Järvinen, A. [2005]. *Ludology for Game Developers*; Evans, M. [2011]. *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. (M. Evans, Ed.). Inter-Disciplinary Press.; Salen, K., & Zimmerman, E. [2003]. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, (u.a.)

Stand: SS 2019

Modultitel MID_Externes Projekt

Modulnr.: MID 1.2.5.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots		Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
		<input type="checkbox"/> bei Bedarf			
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden	
Seminar		30 Std.	270 Std.	300 Std.	

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Vertiefung und Professionalisierung von Kenntnissen in Konzeption, Planung, Entwurf und Umsetzung von narrativen Konzepten
- Stoffentwicklung anhand eigener Ideen unter Massgabe dramaturgischer Entwicklungsprozesse.
- Anwendung marktüblicher Arbeitsstufen und Gesetzmäßigkeiten im Bewegtbildbereich
- Reflektionen und Methodik über die Beschaffenheit storyrelevanter Regeln. dokumentieren.

Inhalte

- Entwicklung und Steuerung interdisziplinärer Projekte unter Anwendung spezifischer Werkzeuge
- Erwerb spezifischer Präsentations- und Pitching Kenntnisse
- Durchführungsstrategien komplexer Projektstrukturen
- Anwendungen von Erzählstrategien in hybriden Bewegtbildformaten,
- Dokumentations- und Kommunikationskompetenzen
- Durchführen interdisziplinärer Projekte mit linearen und non-linearen Formaten im Bewegtbildbereich

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

1. Syd Field, Das Drehbuch - Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Schritt für Schritt vom Konzept zum fertigen Drehbuch
2. Eugene Vale, Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. Filmanalyse: 1. Knut Hickethier, Film- und Fernsehanalyse. 2. James Monaco, Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. 3. Francois Truffaut, Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?: Aktualisierte Taschenbuchausgabe

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD5_Interdisziplinäres Projekt**

Modulnr.: MKD 5.1.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	1-3. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	10 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Projekt bezogen		2 SWS / 30 Std.	270 Std.	300 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

- Erfahrung in der Praxis/Berufspraxis sammeln oder im Ausland
- eingeschränkt Verantwortung übernehmen können
- Alternativ: Erfahrungen und angeleitete Mitwirkung in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekts an der Heimathochschule in Kooperation mit der Wirtschaft, mit Bildungs- und Kulturträgern
- Arbeit in einer Gruppe und deren Lern- oder Arbeitsumgebung mitgestalten und kontinuierlich unterstützen

Inhalte

- Projekte finden zu wechselnden Themenstellungen an unterschiedlichen Orten in international gemischten Teams unterschiedlicher Disziplinen statt
- Durchführung Kooperation mit den heutigen und zukünftigen Partnerhochschulen des FB Gestaltung
- übergeordnetes Leitthema „Strategien und Verfahren interkultureller und interdisziplinärer Kommunikation“ (Beispiele: Erinnerungsräume / interkulturelle Orte / kulturelles Gedächtnis – Transforming Memories – von der Vergangenheit in die Zukunft / Metamorphosen – neue Nutzungen für das kulturelle Erbe / , ...)

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input type="checkbox"/> Pflichtfach	<input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
N.N.	N.N

Literatur/Lernhilfen

- Elisabeth Hartung: Visonen gestalten, Neue interdisziplinäre Denkweisen und Praktiken in Design, Kunst und Architektur, avedition
- Carmen Schier, Elke Schwinger: Interdisziplinarität und Transdisziplinarität als Herausforderung akademischer Bildung, transcript Verlag
- Florian Rustler: Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation, Midas Management Verlag AG

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD6_Praktisches Studiensemester**

Modulnr.: MKD 6.1.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	Ab 1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	25 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Praktikum		0 SWS / 0 Std.	750 Std.	750 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

Die Praxisphase im MA-Studiengang Design ist an der Schnittstelle zur beruflichen und/oder forschenden und/oder internationalen Praxis darauf gerichtet, die im BA-Studium erworbenen Kompetenzen in einer explizit anwendungsbezogenen wie auch berufsorientierten Erfahrungs- und Entwicklungsperspektive wesentlich zu vertiefen oder zu erweitern.

- Erzielung von Praxiskompetenzen in einem komplexen und sich kontinuierlich verändernden Berufsfeld
- Aufbau von Praxiserfahrung und Erweiterung der Handlungskompetenzen in unterschiedlichen designerischen Tätigkeitsbereichen
- Fähigkeit zur selbständigen Planung, Aufgabenbearbeitung und Problemlösung sowie zur Beurteilung von Arbeitsergebnissen und -prozessen unter Einbeziehung von Handlungsalternativen
- Erzielung von Sozialkompetenzen durch die Arbeit in einer Gruppe, Teamfähigkeit sowie Bereitschaft und Fähigkeit zur Übernahme von Verantwortung
- Fähigkeit Abläufe und Ergebnisse begründen und über fachbezogene Sachverhalte kommunizieren zu können
- Fähigkeit sich auf andere Denkweisen und fachliche Perspektiven einstellen zu können und diese für die eigene Arbeit nutzbar zu machen
- Alternativ: Aufbau von Erfahrungen und Fähigkeiten zur angeleiteten Mitwirkung in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt an der Heimathochschule in Kooperation mit der Wirtschaft, mit Bildungs- und Kulturträgern außerhalb der Hochschule
- Erwerb von Problemlösungskompetenzen in neuen, unvertrauten Situationen
- Fähigkeit der Projektarbeit in multi-, inter- und transdisziplinäre Studien- und Arbeitszusammenhängen
- Fähigkeit zur Wissensintegration in komplexen Zusammenhängen
- Fähigkeit zur selbständigen Wissens-, Qualifikations- und Kompetenzaneignung

Inhalte

Im Rahmen der Praxisphase sollen eigenständige Ideen in den Produktivbetrieb der Praxisstelle eingebracht, ein fachlich fundiertes wie auch kritisches Wissen in Spezialbereichen auf dem neuesten Stand erweitert und weiterführende Impulse für die eigenständige Schärfung des persönlichen Qualifikationsprofils wie auch die zielorientierte Weiterführung des Studiums gewonnen wie eingebracht werden.

- dem designerischen Berufsfeld entsprechende Tätigkeit in einem Unternehmen oder einer Institution, z. B. in öffentlichen Einrichtungen oder fachbezogenen Bereichen der Wirtschaft, in denen eine qualifizierte Ausbildung der Studierenden erfolgen kann
- während des praktischen Studiensemesters berufspraktische Aufgaben entsprechend den Ausbildungszielen des Studienganges und Vermittlung eines qualifizierten Bildungsspektrums durch die Praktikumsstelle
- Und/oder Aufbau von Erfahrungen im Ausland
- Alternativ: Auslandsstudium an einer Partnerhochschule oder Praxisprojekt an der Heimathochschule im Rahmen eines anwendungsbezogenen Projekts im Bereich Forschung & Entwicklung
- Konzeption und Umsetzung eines Portfolios zur Darstellung des persönlichen Interessens-, Qualifikations- und Kompetenzprofils

Verwendbarkeit des Moduls

Design 4

Pflichtfach

Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Nachweis des absolvierten Praktikums / 100 %	Praktikumsvertrag mit der Praktikumsstelle, Bestätigung des absolvierten Praktikums durch die Praktikumsstelle
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Professor/innen der Fachrichtung
Literatur/Lernhilfen	
Klicken Sie hier, um Text einzugeben.	
Stand SS 2019	

Modultitel **MKD6_Praxisseminar**

Modulnr.: MKD 6.2.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte [ECTS]	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	Ab 1. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	5 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Gruppen- und Einzelkorrektur, Seminar		1 SWS / 15 Std.	135 Std.	150 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

Ein zentrales Ziel besteht darin, die Besonderheiten, Terminologien und Lehrmeinungen des designerischen Berufsfeldes im Kontext anspruchsvoller beruflicher Praxis, innovativer Anwendungen und interkultureller Erfahrungen zu redefinieren, in einem weiterführenden Sinne zu interpretieren und produktiv zu machen.

- Befähigung sachkundig Arbeitsabläufe und Erarbeitungsprozesse im Betrieb erfassen zu können
- Fähigkeit sich kritisch mit der berufspraktischen Tätigkeit bzw. dem Studienaufenthalt an einer Partnerhochschule auseinandersetzen zu können sowie alternativ anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungsvorhaben fachlich reflektieren und bewerten können
- Fähigkeit Abläufe und Ergebnisse sachgerecht begründen und über fachbezogene Sachverhalte kommunizieren zu können
- Fähigkeit vergleichende Analysen durchführen zu können
- Fähigkeit Wertungen und Haltungen artikulieren zu können

Inhalte

- Vorbereitung, Begleitung und Nachbereitung des Praxissemesters bzw. des Praxisprojekts
- Fertigung eines ausführlichen Berichtes und einer Hausarbeit, eines Referates oder Portfolio
- Diskussion der Ergebnisse der berufspraktischen bzw. Tätigkeit des Auslandsstudiums
- Erfahrungsaustausch unter den Studierenden

Verwendbarkeit des Moduls

Design 4

Pflichtfach

Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Portfolio Praxisprojekte bzw. Praxisbericht / 100 %	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Professor/innen der Fachrichtung

Literatur/Lernhilfen

Klicken Sie hier, um Text einzugeben.

Stand: SS 2019

Modultitel **MKD7_Abschlussarbeit einschl. Präsentation**

Modulnr.: MKD 7.1.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	4. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	29 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden

Einzelkorrektur / Vorlesung	1 SWS / 15 Std.	855 Std.	870 Std.
-----------------------------	-----------------	----------	----------

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Fähigkeit zur selbständigen Entwicklung von Form und Inhalt eines eigenständigen Gestaltungs-Projekts
- Fähigkeit zur forschend-künstlerischen Arbeit bzw. Entwicklung einer eigenen visuellen Sprache und Gestalterpersönlichkeit
- Fähigkeit zur Planung, Strukturierung und Umsetzung eines eigenständigen Projekts als Prototyp
- Fähigkeit neue Lösungsansätze für gestalterische Fragestellungen im soziokulturellen Kontext zu entwickeln
- Erzielung von Sozialkompetenzen durch die Reflexion der eigenen Arbeit mit den Lehrenden und in einer Lerngruppe
- Vertiefung und Anwendung der im Studium erworbenen Qualifikationen
- Fähigkeit Abläufe und Ergebnisse begründen und über fachbezogene Sachverhalte kommunizieren zu können

Inhalte

- Konzeption, Entwurf und Umsetzung einer eigenständigen künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit mit gestalterischem Schwerpunkt
- Darlegung des Innovationspotenzials der vorgelegten Lösungen
- Anfertigung eines Prototyps
- fachtheoretische, künstlerische und designwissenschaftliche Reflexion der Gestaltungsansätze
- Einordnung der eigenen Gestaltungsarbeit in gesellschaftlich relevante Fragestellungen
- Dokumentation in Text und Bild der Entwicklungs- und Entwurfsarbeit
- Reflexion, Analyse und stetige Weiterentwicklung von Struktur, Aufbau und Aussage der eigenen Arbeit
- Entwicklung von neuen Lösungsansätzen im permanenten Diskurs zwischen Lehrenden und Masterstudierenden

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

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

Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Professor/innen der Fachrichtung	Professor/innen der Fachrichtung

Literatur/Lernhilfen

- Gavin Ambrose: Design Thinking, Stiebner, Janina Tosic: Schreiben im Designstudium, utb

Stand: SS 2019

Modultitel MKD7_Kolloquium über die Abschlussarbeit

Modulnr.: MKD 7.2.

Moduldauer	Semester, in dem das Modul stattfindet	Häufigkeit des Angebots	Kreditpunkte (ECTS)	Gewichtung der Note für die Endnote
1 Semester	4. Semester	<input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf	1 ECTS	entsprechend der Anzahl der Kreditpunkte
Lehrveranstaltungen/Lehrformen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden
Kolloquium		1 SWS / 15 Std.	15 Std.	30 Std.
Kompetenzziele (Lernergebnisse)				

- Fähigkeit zum Vortrag der eigenen künstlerisch-wissenschaftlichen Abschlussarbeit mit gestalterischem Schwerpunkt (Masterthesis) in Wort und Bild
- Fähigkeit Abläufe und Ergebnisse verbal begründen und über fachbezogene Sachverhalte kommunizieren zu können
- Entwicklung von rhetorischen und dramaturgischen Kompetenzen durch den Vortrag

Inhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Entwurf, Konzeption und Durchführung eines Vortrags über die eigenständige künstlerisch-wissenschaftliche Abschlussarbeit mit gestalterischem Schwerpunkt (Masterthesis) vor einem fachbezogenen Auditorium • Begründung und kritische Reflexion der Lösungsansätze für die gestalterische Problemstellungen der Masterthesis

Verwendbarkeit des Moduls		
Design 3	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
Design 4	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach
MA Kommunikationsdesign 2	<input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach	<input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

Prüfungsformen / Gewichtung	Voraussetzung für die Vergabe von ECTS
<input checked="" type="checkbox"/> Kolloquium	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung
Lehrende/r	Modulverantwortliche/r
Alle Professor/innen der Fachrichtung	Alle Professor/innen der Fachrichtung

Literatur/Lernhilfen

- Peter Flume/Wolfgang Mentzel: Rhetorik, Haufe Taschenguide

Stand: SS 2019