



Modulhandbuch

Master Studiengang
Kommunikationsdesign 3

Überarbeitet am: 15.06.2026

Inhaltsverzeichnis

- **A - Fachbereich Gestaltung**
 - **A.1 - ProfessorInnen**
 - **A.2 - Transdisziplinäre ProfessorInnen**
- **B - Lehrgebiete**
 - **B.1 - Transdisziplinäre Lehrgebiete**
- **C - Module**



**Fachbereich Gestaltung
Kommunikationsdesign**

A.1

ProfessorInnen

Prof. Christopher Ledwig

Professur Digitale Medien

Studiengangsleitung

ledwig@hochschule-trier.de



Prof. Harald Steber

Stellvertretende Studiengangsleitung

Nachhaltigkeitsbeauftragter des Campus Gestaltung

Vorsitzender des Nachhaltigkeitsausschusses am Campus Gestaltung

steber@hochschule-trier.de



Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin

Professur für Zeichnen und Medien

Prüfungsvorsitz Bachelor

Studienberatung

boback@hochschule-trier.de

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Professur für Intermedia Games

[L.Breitlauch\(at\)hochschule-trier.de](mailto:L.Breitlauch(at)hochschule-trier.de)

Prof. Daniel Gilgen

Professur für Medienräume, Medial Raum und Umweltgestaltung

Studiengangsleitung

[D.Gilgen\(at\)hochschule-trier.de](mailto:D.Gilgen(at)hochschule-trier.de)

Prof. Servet Golbol

Professur für Narrative Formate

[S.Golbol\(at\)hochschule-trier.de](mailto:S.Golbol(at)hochschule-trier.de)

Prof. Marcus Haberkorn

Lehrgebietsleitung Hypermedia

Laborleitung Audio

haberkor@hochschule-trier.de



Prof. Marlen Letetzki

Professur für Grundlagen des Kommunikationsdesigns und Experimentelle Gestaltung

Auslandsbeauftragte Kommunikationsdesign

M.Letetzki@hochschule-trier.de



Prof. Henriette Sauvant

Professur für Buchillustration und Buchgestaltung

h.sauvant@hochschule-trier.de



Prof. Valerie Schmidt

Gleichstellungsbeauftragte Kommunikationsdesign

v.schmidt@hochschule-trier.de



Prof. Dr. habil. Gerald Schröder

Professur für Design- und Kunstwissenschaft

G.Schroeder@hochschule-trier.de



Prof. Harald Steber

Stellvertretende Studiengangsleitung

Nachhaltigkeitsbeauftragter des Campus Gestaltung

Vorsitzender des Nachhaltigkeitsausschusses am Campus Gestaltung

steber@hochschule-trier.de



Prof. Dirk Wachowiak

Bacheloreignungsprüfungsvorsitz

Professur Typografie und Corporate Design

d.wachowiak@hochschule-trier.de



Prof. Dr. Susanne Bennewitz

Professur für Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

Mitgliedschaft im Nachhaltigkeitsausschuss

Mitgliedschaft Senatsausschuss für Medien der Hochschule Trier

S.Bennewitz@hochschule-trier.de



A.2

**Transdisziplinäre
ProfessorInnen**

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

Professur für Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

Mitgliedschaft im Nachhaltigkeitsausschuss

Mitgliedschaft Senatsausschuss für Medien der Hochschule Trier

S.Bennewitz@hochschule-trier.de



Prof. Simon Maris

Professur KI - Design and Sustainability

maris@hochschule-trier.de



Prof. Jörg Oberfell

Professur Künstlerisches Gestalten

Auslandskoordination Fachbereich Gestaltung

J.Oberfell@hochschule-trier.de



B

**Lehrgebiete
Kommunikationsdesign**

Zeichnen und Medien

Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin

boback@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Das Lehrgebiet Zeichnen und Medien legt seinen Fokus auf die Entwicklung künstlerisch-gestalterischer Fähigkeiten unter Anwendung traditioneller und neuer Techniken. Die Entwicklung einer fundierten und kritischen Sicht auf die Entwicklung der Kommunikations- und Medienindustrie, sowie die Erarbeitung interdisziplinärer Gestaltungsaspekte und Berücksichtigung multipler Medien und der Synergieeffekte sind zentrale Themen. Neben der Erarbeitung zeichnerischer Lösungen steht auch die symbiotische Verwendung von medienübergreifenden Techniken, Interaktionen, Bewegtbild, linearen oder nonlinearen Erzählstrukturen im Vordergrund.

Biografie

Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin, erhielt 1990 sein Diplom in Kommunikationsdesign und lehrt seit 2003 an der Hochschule Trier.

Nach seinem Abschluss gründete er das lokale Designbüro Bob Design mit den Schwerpunkten Corporate und Web Design und war dort bis 1998 in der künstlerischen Leitung tätig. Seit 2000 ist er als Berater für die Imagion AG in den Bereichen Kommunikations- und Interaktionsdesign tätig.

Darüber hinaus realisierte er verschiedene Projekte für internationale Unternehmen der Musikbranche, von der künstlerischen Gestaltung und Umsetzung von Gesamtkonzepten im Bereich des Mediums DVD, Navigationssystemen mittels audiovisueller Animationen, CD-Verpackungen bis hin zur allgemeinen Zusammenarbeit mit Kunden wie Sony Entertainment France, internationalen Jazz-Labels (Hired Gun, New York Escapade Music, JMS Cream Records Paris), Herbert Grönemeyer, Laurent Garnier und internationalen Jazz-Größen (Maceo Parker, Joe Zawinul, Randy Brecker, Bill Evans u.a.).

Außerdem war er an der Marketingstrategie und den Kommunikationsmaßnahmen für Movii - Moving Images and Interfaces beteiligt, arbeitete an "Cybergardens and Real Green" in Zusammenarbeit mit der Universität der Künste Metz und betreute langfristig Kunden wie Japan Tobacco International, Corus Special Profile und Mannstaedt Werke.

Intermedia Games

Prof. Dr. Linda Breitlauch

L.Breitlauch(at)hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Sie lehrt und forscht mit besonderem Fokus auf Dramaturgie und interaktivem Storytelling, Serious Games und Gamification, insbesondere Health Games (therapeutische Spiele), Game Design, Game Studies

Biografie

Prof. Dr. Linda Breitlauch studierte zuerst Betriebswirtschaftslehre, bevor sie an der Hochschule für Film und Fernsehen in Babelsberg ein Studium der Film- und Fernseh dramaturgie absolvierte. 2008 promovierte sie über Dramaturgie in Computerspielen. Neben Projektleitungen im Export und Verlagswesen führte sie als Creative Producer u. a. verschiedene Filmprojekte durch, verfasste Drehbücher, Spielkonzepte sowie wiss. und fachjournalistische Beiträge. Von 2001 bis 2006 entwickelte sie innerhalb eines Hochschulverbundes Lern- und Spielprojekte für Hochschulen und den Medienbereich. 2007 wurde Linda Breitlauch zur ersten Professorin für Gamedesign an die Mediadesign Hochschule in Düsseldorf berufen. 2013 wechselte sie als Fachbereichsleiterin Medienwissenschaft an die GA Hochschule der digitalen Gesellschaft und hat als Gründungspräsidentin die Etablierung der ersten spezialisierten Games Hochschule in Deutschland geleitet. Seit April 2014 lehrt sie Game Design im Studiengang „Intermedia Design“ an der Hochschule Trier. Ihre Forschung konzentriert sich seit ihrer Ernennung im Jahr 2008 vorallem auf Serious und Health Games. Sie ist bekannt für ihre Expertise bei der Umsetzung von Lernprinzipien in Spielkonzepte und hat mehrere Spieleprototypen entwickelt, darunter Projekte für Kinder mit Diabetes Typ 1, für therapeutische Spiele für Senior*innen sowie Konzepte und Prototypen zum Thema Energie und Umwelt.

Zudem ist sie u. a. als Gutachterin tätig und berät in den Bereichen Serious Games und Storytelling im Spiel. 2011 wurde sie nominiert für den „European Women in Games Hall of Fame Award“ in London. Sie war 10 Jahre lang Jurymitglied des Deutschen Computerspielpreises, ist Juroin des Deutschen Entwicklerpreises und des Tommy Kinderspielpreises. Prof. Dr. Linda Breitlauch ist in Forschung und Branche gut vernetzt. Sie war in verschiedenen Ausschüssen, Beiräten und Jurys tätig und erhielt 2017 den Preis für das Lebenswerk vom Deutschen Entwicklerpreis.

Medienräume, Medial Raum und Umweltgestaltung

Prof. Daniel Gilgen

D.Gilgen(at)hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Sein Lehrgebiet umfasst neue Formen der Interaktion mit Computersystemen, deren Wahrnehmung und deren Durchdringung des Raumes.

Biografie

Seit Oktober 2009 ist Daniel Gilgen Professor für Medienräume (mediale Raum- und Umweltgestaltung). Er hatte bis dahin verschiedene Vertretungsprofessuren und Lehraufträge inne und leitete Workshops an der Hochschule Darmstadt, der Hochschule RheinMain in Wiesbaden und der Hochschule für Gestaltung in Schwäbisch-Gmünd. Schwerpunkte waren Grundlagen der Gestaltung in dreidimensionalen, grafischen und zeitbasierten Medien, der Designprozess sowie Kreativitätstechniken.

Seit 2004 richtet sich sein Interesse verstärkt auf die Forschung und Lehre an den Schnittstellen zwischen Produkt- und Interaction Design, die sich neben Ausstellungskonzeption und -gestaltung als sein vorrangiges Arbeitsgebiet herausgebildet haben. Begleitet wurde dies durch eine assoziierte Mitarbeit am Fraunhofer-Institut IPSI.

Daniel Gilgen studierte von 1987 bis 1993 Produktgestaltung an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach. Er sammelte in London und San Francisco praktische Berufserfahrung und war dort für internationale Firmen in den Bereichen Computer-Hardware, Büromöbel und Sportgeräte tätig. Seine freiberufliche Tätigkeit als Industrie- und Interaction Designer, die er schon während seines Studiums begann, wurde mehrfach ausgezeichnet.

Narrative Formate

Prof. Servet Golbol

S.Golbol(at)hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Sein Fokus liegt auf Regie im fiktionalen und dokumentarischen Bereich sowie auf Dramaturgie und Drehbuch.

Biografie

Prof. Servet Ahmet Golbol studierte in **Mainz** Filmwissenschaft und nahm später ein paralleles Kunststudium an der Kunstakademie Mainz im Fach Film/Video auf. Er diplomierte 1999 mit dem Kurzfilm *An Eve*. Im Anschluss daran absolvierte er ein Postgraduierten Studium an der Kunsthochschule für Medien (KHM). Mit dem Drehbuch "Sara's Lied" erhielt er dort 2002 sein Diplom.

2011 startete er zudem seine akademische Laufbahn als Lehrbeauftragter für Film an der **Hochschule Trier** im Fachbereich Intermedia Design. Kurze Zeit später übernahm er dort auch eine Vertretungsprofessur.

2013 wurde er als sogenannter Fachlektor für Film vom Deutschen Akademischen Austauschdienst (DAAD) nach Jordanien an die **Deutsch-Jordanische Universität** GJU entsandt, um dort an der Faculty of Architecture and Built Environment im Fachbereich Design und Visuelle Kommunikation eine Filmabteilung aufzubauen, zu betreiben und im Curriculum zu verankern. Dort wurde er zum Industrial Professor berufen.

Seit dem Wintersemester 2017/18 ist er Professor für Narrative Formate an der Hochschule Trier in der Fachrichtung Intermedia Design.



Hypermedia – User Experience Design für interaktive Systeme

Prof. Marcus Haberkorn

haberkor@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Hypermedia steht für den kritisch-schöpferischen Umgang mit Technologie und deren Auswirkungen auf unsere Gesellschaft. Unter intermedialer Perspektive schärft sich dein Blick dafür, wie vielfältig das allgegenwärtige Internet die Welt verändert – was heute oft als Digitalisierung bezeichnet wird. Eine solide Kenntnis des World Wide Web, grundlegender Internettechnologien und -konzepte ist daher unverzichtbar und wird bei uns im Lehrgebiet Hypermedia vermittelt.

In Hypermedia lernst du, wie man mit den Methoden des User Experience Designs Webseiten, Mobile Apps und andere interaktive Oberflächen für und gemeinsam mit Menschen gestaltet, die diese nutzen. Im Kern geht es dabei stets um das Design von Interaktionen: Zwischen Mensch und Maschine, aber auch zwischen Menschen über ein Medium als Schnittstelle. Diese Interfaces bestimmen für alle Menschen, die sie nutzen, das Erleben der Wirklichkeit. Deshalb wirft das Design dieser Nutzungserlebnisse viele interessante kulturelle, gesellschaftliche und wirtschaftliche Fragestellungen auf, die du als vielfältige Herausforderungen für dein Mediendesign kennenlernen wirst.

Du entwickelst hier konzeptionelle Kreativität und analytische Schärfe, die du mit technischen Kenntnissen verbindest: Bereits im ersten Jahr machst du dich mit den Grundlagen in HTML, CSS und dem Design dynamischer Webseiten vertraut. Auch wenn du später nicht selbst coden willst, lernst du dabei, im Team besser zu arbeiten.

Biografie

Marcus Haberkorn leitet das Lehrgebiet **“Hypermedia: User Experience Design für interaktive Systeme”**. Am Aufbau des Studiengangs Intermedia Design war er seit der Planungsphase maßgeblich beteiligt. Im Zeitraum von 2008 bis 2011 vertrat er eine Professur, im Februar 2012 begann er seine Leitung des Lehrgebiets Hypermedia als Akademischer Rat.

Dem ursprünglichen Hypermedia-Begriff folgend, sind seine Lehre und Forschung von Fragen der gesellschaftlichen Relevanz interaktiver Multi-Medien gekennzeichnet. Davon zeugen u.a. seine zahlreiche Kooperationen mit öffentlichen und zivilgesellschaftlichen Organisationen. Einen Schwerpunkt legt er auf die Entwicklung und Gestaltung hyperlokaler Systeme. An der Schnittstelle zum Game Design hat er Pionierarbeit im intermedialen Themenfeld Gamification geleistet.

Mit dem Lehrgebiet Hypermedia deckt er heute systematisch das Feld des User Experience Designs ab. Für die menschenzentrierte Designentwicklung greift er auf Qualifikationen aus seiner berufsbegleitenden

Ausbildung zum Systemischen Berater zurück. Aus seinen Studien der Medien-, Sprach- und Kulturwissenschaften bringt er Methoden, Fachkenntnisse und interdisziplinäre Perspektiven in menschenzentrierte Gestaltungsprozesse ein. In langjähriger Projektleitungsfunktion erworbene Design- und IT-Kompetenzen ergänzen sein transdisziplinäres Kompetenzspektrum.



Digitale Medien

Prof. Christopher Ledwig

ledwig@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Das Lehrgebiet Digitale Medien beschäftigt sich mit deren Grundlagen und den sich stets weiterentwickelnden Potentialen. Hier wird die theoretische Basis stets mit praktischen Umsetzungen kombiniert, indem Studierende nicht nur die strategische Herangehensweise (User Experience) vermittelt bekommen, sondern sie auch aktiv in Form von Gestaltungen von Benutzeroberflächen (Interaction Design) für digitalen Medien in Anwendung bringen. Entgegen dem klassischen Seitenlayout und der Beherrschung der Fläche vermittelt die Lehre die Entwicklung flexibler visueller Systeme von Komponenten, welche sich adaptiv zum stark variierenden Format der Nutzer Endgeräte verhalten.

Der Fokus des Lehrgebietes liegt hierbei weniger auf den programmiertechnischen sondern auf den konzeptionellen und gestalterischen Aspekten sowie prototypischen Umsetzungen. In einem Labor für digitale Medien steht Hardware für einen spielerischen Umgang und praktische Experimente zur Verfügung.

Biografie

Christopher Ledwig ist Kommunikationsdesigner mit einem Schwerpunkt auf Crossmedia. Sein Interesse gilt den medialen Anforderungen des disruptiven Zeitalters der Digitalisierung. Er absolvierte ein Grafik-Design Studium in Düsseldorf mit einem Arbeitsaufenthalt in den USA, Los Angeles als Stipendiat der Carl Duisburg Gesellschaft. Seit 1990 ist er als selbständiger Designer in den analogen und digitalen Medien tätig. Seine Lehrtätigkeit begann 2010 als Dozent für Corporate Design an der Folkwang Universität der Künste und führte über weitere Lehraufträge in Crossmedia und Typografie im Studiengang Intermedia an der Hochschule Trier zu einer Vertretungsprofessur. Christopher Ledwig ist seit 2016 Professor für Digitale Medien im Studiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule Trier. Er ist spezialisiert darin medial nicht spezialisiert zu sein.



Grundlagen des Kommunikationsdesigns und Experimentelle Gestaltung

Prof. Marlen Letetzki

M.Letetzki@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Im Lehrgebiet ‚Experimentelle Gestaltung‘ steht jenseits von Technik, Stil und Konvention eine Praxis, die gestalterische

Mittel nicht nur anwendet, sondern konsequent befragt: Welche normativen Annahmen stecken hinter Bildern, Formen

und Systemen? Welche Sichtweisen werden sichtbar gemacht und welche nicht? Stereotype und Klischees werden

dabei nicht reproduziert, sondern als Ausgangspunkt für kritisches und eigenständiges Gestalten begriffen. Die Kurse begleiten Studierende von der zeichnerischen und bildnerischen Wahrnehmung bis zur eigenständigen gestalterischen Position. Analoge und digitale Verfahren werden in ihrem je spezifischen Bedeutungshorizont erkundet und verschränkt. Gestaltung wird als Denk- und Handlungsform verstanden — im Dialog mit realen Kontexten, Räumen und gesellschaftlichen Fragen

Biografie

Marlen Letetzki ist seit 2024 Professorin für Experimentelle Gestaltung. Sie studierte Bildende Kunst an der Universität der Künste Berlin in der Fachklasse Malerei, u. a. bei Christine Streuli, sowie am Chelsea College of Art and Design in London. Begleitend studierte sie Philosophie/Ethik an der HumboldtUniversität Berlin. Sie schloss ihr Studium als Meisterschülerin ab und wurde mit dem Meisterschülerpreis der UdK Berlin ausgezeichnet. Ihre Arbeiten werden national und international ausgestellt. Ihre künstlerische Arbeit bewegt sich an der Schnittstelle von analoger Malerei und digitaler Bildproduktion. Sie untersucht, wie virtuelle Welten durch den malerischen Prozess körperlich erfahrbar werden und wie Fiktion und Abbild miteinander verschmelzen. Der künstlerischen Praxis liegt die Überzeugung zugrunde, dass jedes Medium und jedes Werkzeug selbst eine Botschaft trägt und potenziell eine politische Dimension besitzt. Ihre Lehrtätigkeit begann 2020 an der UdK Berlin im Bereich Malerei und Zeichnung.



Buchillustration und Buchgestaltung

Prof. Henriette Sauvant

h.sauvant@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Die Kombination von Illustration und Buchgestaltung eröffnet vielfältige Möglichkeiten des visuellen Erzählens in einer literarischen Form. Auf den Seiten eines Buches entsteht eine Dramaturgie von Gestaltungselementen in Bild und Text. Zeitgenössische Bilderzählungen werden unter Vermeidung von Stereotypen und Klischees entwickelt.

Im zweiten Semester geht es um Grundlagen der Bildgestaltung, z.B. das künstlerische Experiment, verschiedene Techniken des Zeichnens oder Malens und den Einsatz von Farbe. Der Kurs im dritten Semester ist eine Einführung in die Buchgestaltung. Die Themen sind zum Beispiel: Illustration, experimentelle Wege zur Gestaltung eines narrativen Bildes, Linolschnitt, Buchbinderei, Arbeit mit Text und Typografie.

Die Kurse des vierten Semesters befassen sich mit komplexen Aufgabenstellungen und setzen gute Kenntnisse der Grundlagen der Illustration und Typografie voraus. Für die Entwicklung von Gestaltungsprojekten stehen die Buchbinderei und die originalgrafischen Drucktechniken zur Verfügung, ebenso das Digitaldruckzentrum.

Biografie

Henriette Sauvant ist seit 2014 Professorin an der Hochschule Trier für das Fach Buchillustration und Buchgestaltung. Sie hat in Hamburg an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften mit dem Schwerpunkt Illustration studiert und über 20 Jahre hauptberuflich als Illustratorin gearbeitet. Ihre Diplomarbeit war ihr erstes veröffentlichtes Bilderbuch. Henriette Sauvant illustrierte rund 100 Coverillustrationen für Jugendliche und Erwachsene. Sie war freiberuflich für Verlage, Unternehmen und staatliche Institutionen tätig. Sie hat an verschiedenen Hochschulen gelehrt, unter anderem an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg, Fachbereich Design und an der Fachhochschule Münster, Fachbereich Design.



Transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung

Prof. Valerie Schmidt

v.schmidt@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Im Lehrgebiet transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung werden künstlerische und angewandte Bildstrategien medialer Vielfalt als Ursprung für fotografische oder Fotografie ähnliche Bilderzeugnisse in statischer oder bewegter Form vermittelt.

Diverse Bilderzeugungsmöglichkeiten werden erprobt und angewendet und es wird mit verschiedenen Publikations- und Ausstellungsstrategien gearbeitet. Aufnahme- und Selektionsprozess, sowie die Rezeption sollte als Teil des finalen Werkes verstanden werden. Stille oder bewegte Bilder werden seriell und selektiv arrangiert und außerhalb ihrer technischen Gesinnung besprochen und beschrieben.

Erwünscht ist der Erwerb einer Kernkompetenz für eine professionelle fotografisch-visuelle Praxis im Kontext von Kunst, Design, Medien und Gesellschaft. Diese sollte verwundernd, erzählend oder zerstreuend sein, Beziehungen herstellen oder autonom sein und sich transmedial entwickeln oder gar verwickeln.

Biografie

Valerie Schmidt ist seit 2022 Professorin für transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung an der Hochschule Trier. Sie studierte Fotografie an der Akademie der Künste in Bergen/Norwegen, und an der Folkwangschule in Essen, wo sie 2009 ihr Studium mit Auszeichnung abschloss. Sie arbeitet in den Bereichen der künstlerischen Fotografie, sowie der angewandten Auftragsfotografie. Ihre künstlerischen Arbeiten lassen sich als spielerische Recherchen zur Ästhetik körperlicher Phänomene im Hinblick auf die Erfindung und die Rolle der Fotografie als Dokument inszenierter Performance beschreiben. Ihre Arbeiten wurden international ausgestellt. Einige ihrer Arbeiten sind Teil der Sammlung Deutsche Bank, Frankfurt, des Folkwang-Museums, Essen, des Museums der Moderne Salzburg, des Museums für zeitgenössische Kunst, Budapest und der Birthrites Collection, Manchester. Als freiberufliche Fotografin arbeitet sie für verschiedene Unternehmen, Agenturen und Magazine wie The Guardian, The Times, Die Zeit, Stern, Rolling Stone, Focus, der Freitag, Monocle, Capital und viele mehr.



Design und Kunstwissenschaft

Prof. Dr. habil. Gerald Schröder

G.Schroeder@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

In meinen Lehrveranstaltungen verbinde ich die historische Perspektive der Design- und Kunstgeschichte mit systematischen kategorialen Aspekten der Design- und Kunstwissenschaft. Beides beziehe ich auf aktuelle Fragestellungen der Gestaltung, damit sich die Studierenden im heutigen komplexen Feld gestalterischer Praxis orientieren und sich mit ihrer eigenen Arbeit selbstreflexiv positionieren können. Dabei ist es mir ein besonderes Anliegen, den Studierenden die gesellschaftspolitische Relevanz und Bedingtheit ihrer Arbeit vor Augen zu führen. Deswegen spielen in meinem Unterricht auch die größeren gesellschaftlichen und kulturellen Kontexte der Gestaltung eine zentrale Rolle.

Biografie

Gerald Schröder ist seit 2014 Professor für Design- und Kunstwissenschaft im Fachbereich Gestaltung an der Hochschule Trier. Zuvor hat er Professuren für Kunstgeschichte an den Universitäten in Heidelberg und Bochum vertreten. Er ist Autor zahlreicher Publikationen zu zeitgenössischer, moderner und neuzeitlicher Kunst. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören Austauschprozesse von Kunst und Design, kritische Reflexionen des Modernismus, Darstellbarkeit von Schmerz und Trauma sowie Visualisierungen von Männlichkeit.



3DKD - Dreidimensionales Kommunikationsdesign

Prof. Harald Steber

steber@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Objekte kommunizieren mit Betrachtern und Nutzenden über ihre grafische Gestaltung, Materialien, Formgebung, ja sogar ihr Gewicht und ihren Geruch. Und sobald ein Entwurf physisch umgesetzt wird, besteht er aus Materialien und benötigt Verarbeitungsmethoden, die einen grösseren oder kleineren ökologischen und sozialen Fussabdruck haben.

In meiner Lehre vermittele ich Herangehensweisen, die Gestaltern den bewussten Einsatz von Layout, Material und Verarbeitung zur Entwicklung von Produkten und Produktpräsentationen ermöglichen, die markengerecht mit Nutzern kommunizieren. Diese gestalteten Elemente sollen sowohl bei ihrer Produktion, während der Nutzung, aber auch an ihrem Lebensende möglichst geringe negative Umwelteinwirkungen haben.

Biografie

Prof. Harald Willhelm Steber hat im Jahr 2000 sein Diplom in Industriedesign an der Universität GHSEssen erworben und ist seit 2019 als Professor an der Hochschule Trier tätig, wo er Lehrveranstaltungen im Bereich 3DKD (3D-Kommunikationsdesign) mit den Schwerpunkten moderne Produktionstechniken und Nachhaltigkeit durchführt.

In seiner Arbeit in verschiedenen Designstudios hat er mit Kunden wie Adidas, Esprit, Puma, Trilux Medical, Jägermeister, Silhouette und anderen zusammengearbeitet. Außerdem hat er Unternehmen in Fragen der Nachhaltigkeit beraten und im Bereich 3D-Druck gearbeitet.

Derzeit ist er als Nachhaltigkeitsmanager bei der Beeline GmbH Köln beschäftigt, wo er ein Nachhaltigkeitskonzept und Maßnahmen zur Verbesserung des ökologischen Fußabdrucks des Unternehmens entwickelt, plant und umsetzt.

Seine Lehrerfahrung umfasst auch die Bereiche Retail Design, Branding und Produktkommunikation an der FH Dortmund. Darüber hinaus war er an verschiedenen internationalen Projekten beteiligt, wie z.B. IDEM 21 und 22 in Israel bzw. Deutschland sowie dem internationalen Projekt BlendEdMobility.



Typografie und Corporate Design

Prof. Dirk Wachowiak

d.wachowiak@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Typografie beschäftigt sich mit der Visualisierung von Sprache und der angemessenen Handhabung von Schrift in unterschiedlichen Medien (Größe, Farbe, Unterschneidung, Position, ...). Ebenso kann Typografie aber auch einen Inhalt interpretieren und ausdrucksstark zur Geltung kommen, wie z.B. bei einem Kulturplakat. Die Handhabung und Einschätzung von Schriften werden im Rahmen von eigenen digitalen Schriftentwürfen geübt.

Biografie

Dirk Wachowiak ist Grafik-Designer mit Fokus auf Visuelle Systeme, Typografie und Schriftgestaltung. Er studierte in Deutschland und den USA und absolvierte den Master of Fine Arts in Graphic Design an der Yale University School of Art. Seine Schriften wurden bei Acme Fonts (London), T26 (Chicago), Fontworks UK (Cheltenham), der Indian Type Foundry (Ahmedabad) und Sudtipos (Buenos Aires) veröffentlicht. Zusammen mit Stefanie Schwarz gründete er 2013 das typografische Forschungslabor open2Type. Seit 2022 ist Dirk Wachowiak Professor für Typografie und Corporate Design an der Hochschule Trier.



Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

S.Bennewitz@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Susanne Bennewitz vertritt das Fachgebiet in allen Studiengängen am Campus Gestaltung.

In fachspezifischen Kursen unterrichte ich kulturwissenschaftliche Methoden und soziale und politische Themen des Studiengangs.

In Kursen mit Studierenden aus verschiedenen Studiengängen erarbeiten wir Schnittpunkte, gemeinsame Themen und theoretische Positionen im Design.

In meinen Kursen steht die Entwicklung grundlegender Kompetenzen anhand von Beispielen im Mittelpunkt. Es liegt weniger Gewicht auf der einzelnen Umsetzung oder Problemlösung. Damit entsteht Freiraum für Fragen, Widersprüche, Reflektion und Dialoge.

Ich stärke folgende Themen in der Design- und Architekturausbildung: kulturelle Diversität, Postkolonialismus, Intersektionalität, Szenografie, Mobilität, Nachhaltigkeit und KI.

Biografie

Prof. Dr. Susanne Bennewitz ist Historikerin und Kulturwissenschaftlerin. Sie beschäftigt sich mit den Konzepten, die unsere Wahrnehmung und Bewertung der Gegenwart beeinflussen. Sie interessiert sich für Fragestellungen und Methoden, mit denen wir soziale und materielle Beziehungen untersuchen können. Sie behandelt die historischen und aktuellen Phänomene der medialen Repräsentation von Gruppen und Individuen.

Sie hat Literaturwissenschaft, Informatik und Judaistik in Berlin und Freiburg studiert. Nach Berufstätigkeit in diesen Fächern hat sie mit einer mikrohistorischen Arbeit zur jüdischen Bevölkerung in der Schweiz promoviert. Sie lebte und arbeitete in den USA, der Schweiz und Kanada, bevor sie an der Hochschule für Jüdische Studien in Heidelberg das Fach Geschichte unterrichtete. Sie arbeitete freiberuflich im Kultur- und Unternehmensbereich. Seit 2018 ist die Wissenschaftlerin Professorin am Campus Gestaltung.

B.1

Transdisziplinäre Lehrgebiete



Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

S.Bennewitz@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Susanne Bennewitz vertritt das Fachgebiet in allen Studiengängen am Campus Gestaltung.

In fachspezifischen Kursen unterrichte ich kulturwissenschaftliche Methoden und soziale und politische Themen des Studiengangs.

In Kursen mit Studierenden aus verschiedenen Studiengängen erarbeiten wir Schnittpunkte, gemeinsame Themen und theoretische Positionen im Design.

In meinen Kursen steht die Entwicklung grundlegender Kompetenzen anhand von Beispielen im Mittelpunkt. Es liegt weniger Gewicht auf der einzelnen Umsetzung oder Problemlösung. Damit entsteht Freiraum für Fragen, Widersprüche, Reflektion und Dialoge.

Ich stärke folgende Themen in der Design- und Architekturausbildung: kulturelle Diversität, Postkolonialismus, Intersektionalität, Szenografie, Mobilität, Nachhaltigkeit und KI.

Biografie

Prof. Dr. Susanne Bennewitz ist Historikerin und Kulturwissenschaftlerin. Sie beschäftigt sich mit den Konzepten, die unsere Wahrnehmung und Bewertung der Gegenwart beeinflussen. Sie interessiert sich für Fragestellungen und Methoden, mit denen wir soziale und materielle Beziehungen untersuchen können. Sie behandelt die historischen und aktuellen Phänomene der medialen Repräsentation von Gruppen und Individuen.

Sie hat Literaturwissenschaft, Informatik und Judaistik in Berlin und Freiburg studiert. Nach Berufstätigkeit in diesen Fächern hat sie mit einer mikrohistorischen Arbeit zur jüdischen Bevölkerung in der Schweiz promoviert. Sie lebte und arbeitete in den USA, der Schweiz und Kanada, bevor sie an der Hochschule für Jüdische Studien in Heidelberg das Fach Geschichte unterrichtete. Sie arbeitete freiberuflich im Kultur- und Unternehmensbereich. Seit 2018 ist die Wissenschaftlerin Professorin am Campus Gestaltung.



KINDLAB // KI - Design und Nachhaltigkeit

Prof. Simon Maris

maris@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Das KINDLAB ist auf die Verknüpfung von Künstlicher Intelligenz (KI) und Gestaltung im Kontext der Nachhaltigkeit spezialisiert. Hier werden vielfältige Aspekte der KI erforscht, die dazu dienen, nachhaltige Lösungen in Designprozessen zu entwickeln. Besonderer Wert wird auf die Verbindung von KI mit ethisch und ökologisch verantwortungsbewusstem Design gelegt. Wir bereiten Studierende darauf vor, Künstliche Intelligenz als Werkzeug für die Schaffung einer nachhaltigen Zukunft durch Gestaltung zu nutzen.

Biografie

Simon Maris studierte Architektur an der Universität der Künste Berlin.

Neben seiner freiberuflichen Tätigkeit im Bereich der Architekturvisualisierung während und nach dem Studium fand er schnell den Weg zurück an die Hochschule in Köln, wo er seit 2019 als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Lehrgebiet Computational Design in Architecture tätig war. An der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle leitete er seit 2020 im Tandem das XLab für Robotik und KI. Dort beschäftigte er sich gemeinsam mit den Kolleginnen und Kollegen des BioLab und SustainLab forschend und entwerfend mit materialtechnologischen Fragestellungen an der Schnittstelle von Gestaltung und Wissenschaft. Als Lehrfellow des KI Campus erprobte er die Integration von digitalen Lehrangeboten zu KI. Er ist Co-Moderator des Podcasts *towards co-creation*.

In seiner Lehr- und Forschungstätigkeit untersucht und reflektiert Simon Maris die stetige Transformation des Entwerfens durch digitale Prozesse, insbesondere im Forschungsfeld der Künstlichen Intelligenz. Die Integration dieser Werkzeuge erfordert Kompetenzen und ein Verständnis der gestalterischen, ökologischen und gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen. Die Studierenden werden angeregt, ihr Handeln, Gestaltungsprozesse und gesellschaftliche Strukturen kritisch zu hinterfragen.



Künstlerisches Gestalten

Prof. Jörg Obergfell

J.Obergfell@hochschule-trier.de

Lehrgebiet

Dezidiert künstlerisch und interdisziplinär ausgerichtet, zielt das Lehrgebiet „Künstlerisches Gestalten“ auf die individuelle Persönlichkeitsbildung und auf die Förderung des Austausches der Studierenden. Formal, inhaltlich und handwerklich bringt es künstlerische Impulse und Gesamtkonzeptionen in alle 6 Fachrichtungen des Fachbereichs Gestaltung ein. Diese umfassen die Bereiche Holzschnitzen, Bricolage, Rauminstallation, Kunst und Natur, Intervention und Medien wie Plastik, Fotografie, Video, Zeichnung sowie die Konzeption und Umsetzung von Ausstellungen.

Biografie

Prof. Jörg Obergfell besuchte von 1997-2000 die Berufsfachschule für Holzschnitzerei in Garmisch-Partenkirchen. Er studierte Bildende Kunst an der Akademie der Bildenden Künste in Nürnberg und schloss 2007 als Master of Fine Arts am Goldsmiths College, London ab. Seit 2017 ist er als Professor an der TUAS Trier tätig und unterrichtet die Studiengänge Bildende Kunst mit Schwerpunkten wie Holzbildhauerei, Bricolage und Kunst und Ökologie.

C

Module Kommunikationsdesign

	1		2		3		Summe		
	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	SWS	LP (ECTS)	Gewicht
M1-KD PROJEKTE (Vertiefungsrichtung Kommunikationsdesign)									
Projekte (Wahlpflichtkatalog)	6	20	6	20			12	40	40
M2-KD KONTEXT (Vertiefungsrichtung Kommunikationsdesign)									
Kontext (Wahlpflichtkatalog)	3	10	3	10			6	20	10
Summe Vertiefungsrichtung Kommunikationsdesign	9	30	9	30			18	60	50

M3-ID PROJEKTE (Vertiefungsrichtung Intermediadesign)									
Projekte (Wahlpflichtkatalog)	4	20	6	30			10	50	45
M4-ID KONTEXT (Vertiefungsrichtung Intermediadesign)									
Kontext (Wahlpflichtkatalog)	2	10					2	10	5
Summe Vertiefungsrichtung Intermediadesign	6	30	6	30			12	60	50

M 7 MASTER-ABSCHLUSSEMESTER									
MKD 7.1. Abschlussarbeit						25		25	45
MKD 7.2. Präsentation der Abschlussarbeit					1	5	1	5	5
Summe							1	30	50
Summe Gesamt	6*-9	30	6*-9	30	1	30	13*-19	90	100

* Summe SWS Vertiefungsrichtung Intermediadesign

Wahlpflichtmodule: 60 CP/ECTS Die im Curriculum ausgewiesenen Wahlpflichtkataloge werden durch den Prüfungsausschuss festgelegt und können in jedem Semester aktualisiert werden.

Pflichtmodule: 30 CP/ECTS

Vertiefungsrichtung Kommunikationsdesign: Es müssen aus dem ausgewiesenen Wahlpflichtkatalog **MKD Projekte** Module im Umfang von insgesamt **40 ECTS**, und aus dem ausgewiesenen Wahlpflichtkatalog **MKD Kontext** Module im Umfang von insgesamt **20 ECTS** belegt werden.

Vertiefungsrichtung Intermediadesign: Es müssen aus dem ausgewiesenen Wahlpflichtkatalog **MID Projekte** Module im Umfang von insgesamt **50 ECTS**, und aus dem ausgewiesenen Wahlpflichtkatalog **MID Kontext** Module im Umfang von insgesamt **10 ECTS** belegt werden.

Inhaltsverzeichnis

MKD 1.1.	Buchkunst	10 ECTS
MKD 1.2.	Design Körper Raum	10 ECTS
MKD 1.3.	Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln	10 ECTS
MKD 1.4.	Crossmedia digital	10 ECTS
MKD 1.5.	Design-Typografie	10 ECTS
MKD 1.6.	transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung	10 ECTS
MKD 1.7.	Visualisierung	10 ECTS
MKD 1.8.	Externes Projekt	10 ECTS
MKD2.1.	Recherche, Dokumentation und Repräsentation	10 ECTS
MKD2.2.	Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft	10 ECTS
MKD2.3.	Gesellschafts- und Kulturwissenschaften	10 ECTS
MKD2.3.	Gesellschafts- und Kulturwissenschaften	10 ECTS
MID3.1.	Design interaktive Systeme	10 ECTS
MID3.2.	Medien im Raum	10 ECTS
MID3.3.	Design spielerischer Systeme	10 ECTS
MID3.4.	Narrative Formate	10 ECTS
MID3.5.	Externes Projekt	10 ECTS
MKD4.1.	Intermediale Ästhetik und Medienkultur	10 ECTS
MKD5.1.	Interdisziplinäres Projekt	10 ECTS
MKD7.1.	Abschlussarbeit	25 ECTS
MKD7.2.	Präsentation der Abschlussarbeit	5 ECTS

M1

Entwerfen

Studierende haben die Möglichkeit, in diesem Wahlpflichtbereich durch die Umsetzung gestalterischer Projekte verschiedene Aspekte des Kommunikationsdesigns tiefer zu ergründen und sich in die Vielfalt gestalterischer Ausdrucksformen einzuarbeiten. Dazu wählen die Studierenden aus dem folgenden Katalog 6 Module aus.

→ [Inhaltsverzeichnis](#)

MKD 1.1.	Buchkunst	10 ECTS
MKD 1.2.	Design Körper Raum	10 ECTS
MKD 1.3.	Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln	10 ECTS
MKD 1.4.	Crossmedia digital	10 ECTS
MKD 1.5.	Design-Typografie	10 ECTS
MKD 1.6.	transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung	10 ECTS
MKD 1.7.	Visualisierung	10 ECTS
MKD 1.8.	Externes Projekt	10 ECTS

Titel:

Buchkunst

M1

Modulnr:

MKD 1.1.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet

1 - 3. Semester

Prof. Henriette Sauvant

Häufigkeit



jedes Sommersemester



jedes Wintersemester



bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

3 SWS
45h

255h

300h

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

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD



Pflichtfach



Wahlpflichtfach



Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
Besuch mehrerer Bachelorseminare Buchgestaltung und Illustration bzw. Bildgestaltung, typografische Kenntnisse, künstlerische illustrative Techniken, Farbkonzepte und Fähigkeit zum Experimentieren und Variieren	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☐ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☒ Dokumentation / Bericht ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung ☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
Prof. Henriette Sauvant	Prof. Henriette Sauvant	
Literatur		
• shu, Shan ben tu: Art of the Book. Berkeley: Gingko Press, 2015. -ISBN 978-1-584-23589-7. • Totic, Janina: Schreiben im Designstudium. Paderborn, München: UTB, 2017. -ISBN 978-3-825-24845-1.		

Titel:

Design Körper Raum

M1

Modulnr:
MKD 1.2.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Harald Steber

Häufigkeit

Moduldauer

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

3 SWS
45h

255h

300h

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
- 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

Kompetenzziele

- Motivation; die Motivation kann unter anderem soziale (ethische, interkulturelle, gendermotivierte) oder ökologische Aspekte beinhalten
- Bewertung von funktionalen und emotionalen, (ästhetischen und symbolischen) Eigenschaften von Entwürfen bzw. Entwurfskonzepten
- Anwendung der erarbeiteten Aspekte bei der Entwicklung von inhaltlichen und formalen Kriterien für das selber zu entwerfende Konzept und das daraus ggf. folgende Objekt
- Analyse des Umfeldes von Designobjekten, insbesondere von Mensch-Produkt-Beziehungen und Produkt-Umwelt-Beziehungen
- Evaluation der eigenen und der Arbeit der anderen Seminarteilnehmer, unterstützt durch fachgebundene und fachübergreifende Diskussionsführung
- Evaluation des Konzeptes und daraus ggf. resultierenden Produkten unter sozialen und ökologischen Aspekten
- Beherrschung eines breit gefächerten Designmanagements, um individuelle, der Idee und dem Konzept folgende, Designlösungen zu erarbeiten
- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☐ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung ☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
Prof. Harald Steber	Prof. Harald Steber	
Literatur		
• Pumhösl, Florian ; Geisler, Thomas ; Fineder, Martina ; Bast, Gerald: Victor Papanek: Design für die reale Welt : Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel. Wien u.a.: Springer Vienna, 2008. -ISBN 978-3-211-78892-9. S. 1-424 • Banz, Claudia: Social Design : Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. Bielefeld: transcript Verlag, 2016. -ISBN 978-3-837-63068-8. • Brandes, Ulf ; Gemmer, Pascal ; Koschek, Holger ; Schültken, Lydia: Management Y : Agile, Scrum, Design Thinking & Co.: So gelingt der Wandel zur attraktiven und zukunftsfähigen Organisation. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2014. -ISBN 978-3-593-50158-1.		

Titel:

Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln

M1

Modulnr:
MKD 1.3.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Marlen Letetzki

Häufigkeit

Moduldauer

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

3 SWS
45h

255h

300h

Inhalte

- Entwicklung und Realisierung eines umfangreichen eigenständigen Gestaltungsprojekts
- Individuelle Konzeptentwicklung im Einzelgespräch und Kolloquium
- Gestaltung an der Schnittstelle von Kunst, Design und gesellschaftlicher Verantwortung
- Transkulturelle und interdisziplinäre Perspektiven als gestalterische Ressource
- Auseinandersetzung mit dem aktuellen Kunst- und Designbetrieb auf internationaler Ebene
- Mögliches Begleitprogramm außerhalb der Hochschule (Ausstellungen, Kooperationen)
- Präsentation und Diskussion der Arbeit im Kolloquium

Kompetenzziele

- Eine eigenständige, umfangreiche gestalterische Arbeit entwickeln, konzeptuell fundieren und konsequent realisieren
- Gestaltung als Forschungs- und Erkenntnisprozess begreifen: Konzepte schärfen, Methoden wählen, Entscheidungen begründen
- Künstlerische und gestalterische Prozesse als Auseinandersetzung mit individuellen, gesellschaftlichen und kulturellen Fragestellungen verstehen und einsetzen
- Neue Sichtweisen in transkulturellem und internationalem Kontext entwickeln und gestalterisch artikulieren
- Die eigene Arbeit im Einzelgespräch und im Kolloquium vertreten, reflektieren und weiterentwickeln
- Recherche, Forschung und Entwicklung im Bereich Kunst und Design gezielt einsetzen
- Zeitgenössische Positionen auf internationalem Niveau kennen und zur eigenen Praxis in Bezug setzen
- Ergebnisse professionell präsentieren — konzeptuell, visuell und diskursiv

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Gewichtung

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

- ☒ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
- ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
- ☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende	Modulverantwortliche
Prof. Marlen Letetzki	Prof. Marlen Letetzki
Literatur	
• Graw, Isabelle: Die Liebe zur Malerei: Genealogie einer Sonderstellung. Zürich: Diaphanes, 2017. ISBN 978-3-0358-0046-3. • Boehm, Gottfried (Hrsg.): Was ist ein Bild? München: Brill Fink, 1994. (Reihe: Bild und Text.) ISBN 978-3-7705-2920-9. • Zitzlsperger, Philipp: Das Design-Dilemma: zwischen Kunst und Problemlösung. Berlin: Hatje Cantz, 2021. (Reihe: Hatje Cantz Text, Bd. 7.) ISBN 978-3-7757-4863-6. • Place, Alison (Hrsg.): Feminist Designer: On the Personal and the Political in Design. Cambridge, MA: MIT Press, 2023. ISBN 978-0-262-04842-2. • Hessel, Katy: The Story of Art Without Men. Aus dem Englischen von Marlene Fleißig, Astrid Gravert, Gabriele Würdinger und Maria Zettner. München: Piper, 2022. ISBN 978-3-492-05944-2. • Kholeif, Omar: Internet_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs. London: Phaidon Press, 2023. ISBN 9781838664077. • Bippus, Elke (Hrsg.): Kunst des Forschens: Praxis eines ästhetischen Denkens. Zürich/Berlin: Diaphanes, 2012. ISBN 978-3037340806.	

Titel:

Crossmedia digital

M1

Modulnr:
MKD 1.4.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Christopher Ledwig

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Einzel- / Gruppengespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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, ...)

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

- ☐ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
- ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
- ☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende	Modulverantwortliche
Prof. Christopher Ledwig	Prof. Christopher Ledwig
Literatur	
• Spies, Marco ; Wenger, Katja: Branded Interactions : Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit.. Mainz: Verlag Hermann Schmidt, 2018. -ISBN 978-3-874-39926-5. • Pfeffer, Florian: To do: die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt : Strategien, Werkzeuge, Geschäftsmodelle. Mainz: Schmidt, 2014. -ISBN 978-3-874-39834-3. • Lichaw, Donna: The User's Journey : Storymapping Products That People Love. New York: Rosenfeld Media, 2016. -ISBN 978-1-933-82036-1. • Kholmatova, Alla: Design Systems : A Practical Guide to Creating Design Languages for Digital Products. : Smashing Media AG, 2017. -ISBN 978-3-945-74958-6.	

Titel:

Design-Typografie

M1

Modulnr:
MKD 1.5.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Andreas Hogan

Häufigkeit



jedes Sommersemester



jedes Wintersemester



bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

3 SWS
45h

255h

300h

Inhalte

Im Mittelpunkt steht die Bearbeitung individueller typografischer Projektvorhaben, ausgerichtet am jeweils gewählten Thema der Masterskizze.

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.

Im Rahmen der Projektarbeit werden in einem systematisch strukturierten Entwurfsprozess unterschiedliche Ideenansätze entwickelt, diskutiert und bewertet. Favorisierte Entwurfslösungen werden anschließend durch Variantenbildungen und gestalterische Optimierung bis zum fertigen Ergebnis verfeinert. Die Lehrveranstaltung ist auf die Belange der Studierenden des Studiengangs Kommunikationsdesign ausgerichtet.

Kompetenzziele

Bei Abschluss des Lernprozesses werden erfolgreiche Studierende in der Lage sein, ...

- Theorie im Kontext von Gestaltung und angewandter Kunst als eine notwendiger- und sinnvollerweise projektintegrierte Fachtheorie zu verstehen und zu betreiben.(dies als übergeordnetes Lern- und Qualifikationsziel dieses Moduls wie aller Module in diesem Masterstudiengang)
- 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.
- die Entwicklung neuer Gestaltungsansätze durch den Einsatz gestalterisch experimenteller Methoden und Prozesse durchführen zu können. • die Aufgaben- und Problemstellungen unter Einsatz wissenschaftlicher Methoden zu analysieren.
- an fachlichen Diskursen und der kritischen Reflexion in den Fachgebieten Schriftgestaltung und Typografie mit kompetenten Beiträgen teilnehmen zu können.
- sich selbständig neues Wissen und Können im Bereich des typografischen Designs anzueignen und in der eigenen Projektarbeit anzuwenden.
- zur Entwicklung geeigneter designerischer Konzeptionen geeignete Methoden und Prozesse anzuwenden um Probleme und Sachverhalte zu abstrahieren.
- 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.

- 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.
- ihre Vorschläge für Problemlösungen und die Resultate Ihrer Projektarbeit in einer Projektdokumentation (Portfolio) effektiv und fachlich überzeugend darzustellen
- auf der Grundlage eines breiten, detaillierten und kritischen Verständnisses auf dem neuesten designerisch/künstlerischen Erkenntnisstand in einem oder mehrerer Spezialbereiche des Fachgebietes Schrift und Typografie interdisziplinäre Bezüge herzustellen.
- Wissen und Erkenntnisse bzw. Rechercheergebnisse bei der Bearbeitung typografisch orientierter Projekte oder Teilprojekte angemessen zu integrieren.
- mit der Komplexität inhaltlich umfassender und konzeptionell verzweigter typografisch-gestalterischer Aufgabenstellungen umzugehen, dies auch auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen.
- 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.
- den Entwurfsprozess eines komplexeren schriftgestalterischen oder typografischen Projektes zu bewältigen, z.B. in den Bereichen Corporate Design, Orientierungssystem, Buch, Magazin, Broschüre, typografische Plakatserie, Alphabetdesign, experimentelle Typografie, etc.:
- Briefing, Recherche und Analyse zum thematischen und medienspezifischen Kontext
- Inhaltliche Konzeption und Ideenfindung
- typografisch-gestalterisches Experimentieren zur Entwicklung innovativer Gestaltungsansätze
- Erarbeitung eines medien- und zielgruppenspezifischen Gestaltungskonzepts, einschl. Entwurfsalternativen
- gestalterische Ausarbeitung zur Veranschaulichung des entstandenen Entwurfskonzeptes
- Darstellung und Begründung des Projektergebnisses in Form einer Projektdokumentation (Portfolio)

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☒ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Prof. Andreas Hogan

Modulverantwortliche

Prof. Andreas Hogan

- Koop, Andreas: Die Macht der Schrift : eine angewandte Designforschung. Sulgen: Niggli, 2012. -ISBN 978-3-721-20780-4. S. 1-303
- Malsy, Victor ; Teufel, Philipp ; Gejko, Fjodor: Helmut Schmid – Gestaltung ist Haltung / Design Is Attitude. Berlin: Walter de Gruyter, 2012. -ISBN 978-3-034-60918-0. S. 1-344
- Eisele, Petra ; Naegele, Isabel: Texte zur Typografie : Positionen zur Schrift. Sulgen: Niggli, 2012. -ISBN 978-3-721-20821-4. S. 1-244
- Schneider, Beat: Design - eine Einführung : Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel: Birkhäuser, 2013. -ISBN 978-3-038-21535-6. S. 1-299
- Beyrow, Matthias ; Kiedaisch, Petra Dr. ; Klett, Bettina: Corporate Identity & Corporate Design 4.0 : das Kompendium. München: avEdition, 2018. -ISBN 978-3-899-86284-3. S. 1-262
- Forssman, Friedrich ; Jong, Ralf de: Detailtypografie : Nachschlagwerk für alle Fragen zu Schrift und Satz : 2. Auflage. Mainz: Schmidt, 2004. -ISBN 978-3-874-39642-4. S. 1-408
- Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift : was passt - was wirkt - was stört. Mainz: Verlag Hermann Schmidt, 2017. -ISBN 978-3-874-39889-3. S. 1-103
- Willberg, Hans Peter ; Forssman, Friedrich: Lesetypografie. : Hermann Schmidt, 2010. -ISBN 978-3-874-39800-8. S. 1-340
- Bergerhausen, Johannes ; Poarangan, Siri: Decodeunicode : die Schriftzeichen der Welt. Mainz: Verlag Hermann Schmidt, 2011. -ISBN 978-3-874-39813-8. S. 1-656
- Voelker, Jean Ulysses: Read + Play : Einführung in die Typografie. : designinmainz, 2010. -ISBN 978-3-936-72326-7. S. 1-141
- Jury, David: About Face : Reviving the Rules of Typography. Mies: Rotovision, 2002. -ISBN 978-2-880-46677-0. S. 1-159
- Gerstner, Karl: Designing Programmes : Instead of Solutions for Problems Programmes for Solutions. : Lars Müller, 2007. -ISBN 978-3-037-78093-0. S. 1-120
- Mues, Melanie ; Schmidt, Ulrike: Positionen zur Gestaltung, 1995.
- Burke, Christopher: Active Literature : Jan Tschichold and New Typography. New York: Princeton Architectural Press, 2007. -ISBN 978-0-907-25932-9. S. 1-335

Titel:

transmediale fotografische Narration und Bildgestaltung

M1

Modulnr:
MKD 1.6.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Valerie Schmidt

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Einzel- / Gruppengespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

Inhalte

- Darstellung der eigenen Interessensgebiete und bisheriger Arbeiten, Skizzierung und strategische Ausarbeitung einer eigenen Aufgabenstellung mit Augmerk auf dem Prinzip der kreativen individuellen Lösungsfindung inkl. konkretem Zeitplan
- Regelmäßige Präsentationen des Status Quo vor der Gruppe
- Individuelle Beratung zu Bezugsliteratur und Referenzarbeiten, intensive Recherchearbeit
- Kontextualisierung der eigenen Arbeit in transmedialen Bezug zum aktuellen künstlerischen/designspezifischen soziokulturellen Kontext
- In enger Zusammenarbeit wird ein artist statement formuliert und eine Dokumentation der Semesterarbeit angefertigt
- Evaluation der eigenen und der Arbeit anderen Kursteilnehmer_innen in Form von Diskussionsrunden
- Regelmäßiges Üben von Präsentationen vor der Gruppe und anschließende finale Präsentation der Semesterarbeit
- Exkursionen zu Ausstellungen, Fotofestivals, verschiedenen Institutionen
- Austausch mit namhaften Bildschaffenden, Galerist_innen, Verleger_innen, Kurator_innen, Redakteur_innen etc.

Kompetenzziele

- Erstellung von eigenständigen, sinnstiftenden, dennoch hinterfragenden Arbeiten mit fotografischem Bezug, deren Einordnung in die persönliche Entwicklung und die Einbettung in den zeitgenössischen gesellschaftlichen Kontext
- Konstruktion eines kohärentes Rezeptionserlebnis, Definition des Rezipient_innenspektrums
- Professionelles Dokumentieren der eigenen Arbeit für das eigene Portfolio
- Optimierung der Repräsentation der eigenen Arbeit
- Erlangen einer Bildkompetenz
- Kritische Reflektionsfähigkeit in Bezug auf kulturelle visuelle Transformation

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☒ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung ☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
Prof. Valerie Schmidt	Prof. Valerie Schmidt	
Literatur		
Die in der Lehrveranstaltung diskutierte Literatur wird gemeinsam mit den Studierenden ausgewählt, folgende Literatur ist aber eine grundlegende Empfehlung für die Arbeit mit fotografischen Medien: • Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Suhrkamp, ISBN 978-3-518-10028-8 • Texte zur Theorie der Fotografie, Hrsg. von Bernd Stiegler, Reclam, ISBN: 978-3-15-018708-1 • Philippe Dubois, Der fotografische Akt: Versuch über ein theoretisches Dispositiv, Verlag der Kunst, 1998, ISBN 9783865724571 • Vilém Flusser, Für eine Philosophie der Fotografie, European Photography, ISBN-13 978-3923283484 • Geoff Dyer, See / Saw: Looking at Photographs, Canongate Books Ltd., ISBN-13 978-1838852115 • Stephen Shore, Modern Instances: The Craft of Photography, MACK. ISBN 978-1-913620-53-0 • Herta Wolf, Paradigma Fotografie: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters. Band 1: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, 1, Suhrkamp Verlag, ISBN 9783518291986 • Herta Wolf, Diskurse der Fotografie: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, Band 2: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, 2, Suhrkamp Verlag, ISBN 9783518291993 • Susan Sontag,Über Fotografie, FISCHER Taschenbuch, ISBN-13 978-3596230228 • Roland Barthes, Die helle Kammer, Bemerkung zur Photographie, Suhrkamp, ISBN 978-3-518-22448-9 • Stephen Shore, Das Wesen der Fotografie: Ein Elementarbuch, Phaidon Edition 1, Publication Date 15 April 2009, ISBN-13 978-0714849904 • Andrej Tarkowski, Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films, ISBN 978-3-89581-549-2 • Theorie der Fotografie. Band I-IV, Hubertus von Amelnunxen (Hg.), Wolfgang Kemp (Hg.), Schirmer und Mosel Verlag, München 2006, ISBN 9783829602396		

Titel:

Visualisierung

M1

Modulnr:
MKD 1.7.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Babak Mossa
Asbagholmodjahedin

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester

☐ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Einzel- / Gruppengespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

- ☒ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
- ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
- ☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Literatur

Bekanntgabe einer aktuellen Literaturliste zu Beginn des Semesters

- Tufte, Edward R.: Envisioning Information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press, 1990. -ISBN 978-1-930-82414-0. S. 1-126

Titel:

Externes Projekt

M1

Modulnr:
MKD 1.8.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Professor/innen der
Fachrichtung

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

3 SWS
45h

255h

300h

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

Kompetenzziele

- Verstehen von spezifischen projektbezogenen Anforderungen von internationalen und/oder interkultureller und/oder fachrichtungsübergreifenden kooperativen Aufgabenstellungen
- Anwenden von interdisziplinären Formen der Kommunikation in der Projektgruppe, projektbezogener Anwendung und ergebnisorientierter Umsetzung
- Analysieren des theoretischen Hintergrundes des Projektes mit eigenmotivierter Vertiefung der Fachkenntnis; Erlernen der konstruktiven Aufgabenverteilung in einer Gruppe
- Analysieren von individuellen oder kollektiven Anforderungen und Bedürfnissen unterschiedlichster soziokultureller Verbraucherschichten; Erfassen des wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und politischen Kontextes
- Evaluation des Grades gestalterischer und gesellschaftlicher Verantwortung des Gestalters für das gewählte Projekt, Befähigung zur kritischen Auseinandersetzung mit der Designarbeit der gestaltenden Gruppe und Fähigkeit zur Präsentation
- Förderung der fachlichen Entwicklung anderer durch bereichsspezifische und -übergreifende Diskussionen
- Erschaffung eines komplexen, interkulturellen und/oder interdisziplinären Projektes in kooperativer Zusammenarbeit in großer Gestaltungstiefe; Anfertigung einer Präsentation mit theoretisch-analytischem schriftlichen Teil
- Erlernen des konstruktiven Arbeitens in Gruppen oder Organisationen im Rahmen komplexer Aufgabenstellungen; verantwortliches Mitgestalten oder sogar leiten einer Projektgruppe

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☐ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung ☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
n.N.	Professor/innen der Fachrichtung	
Literatur		
• Papanek, Victor: Design for the Real World. London: Thames & Hudson, 2019. -ISBN 978-0-500-29533-5. S. 1-394 • Banz, Claudia: Social Design : Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. Bielefeld: transcript Verlag, 2016. -ISBN 978-3-837-63068-8. S. 1-193 • Brandes, Ulf ; Gemmer, Pascal ; Koschek, Holger ; Schültken, Lydia: Management Y : Agile, Scrum, Design Thinking & Co.: So gelingt der Wandel zur attraktiven und zukunftsfähigen Organisation. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2014. -ISBN 978-3-593-50158-1. S. 1-240		

M2

Kontext

Description of B2

→ [Inhaltsverzeichnis](#)

MKD2.1.	Recherche, Dokumentation und Repräsentation	10 ECTS
MKD2.2.	Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft	10 ECTS
MKD2.3.	Gesellschafts- und Kulturwissenschaften	10 ECTS
MKD2.3.	Gesellschafts- und Kulturwissenschaften	10 ECTS

Titel:

Recherche, Dokumentation und Repräsentation

M2

Modulnr:
MKD2.1.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Dr. Gerald Schröder

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Seminar

3 SWS
45h

255h

300h

Inhalte

- Vermittlung und Einübung grundlegender und weiterführender Techniken wissenschaftlichen Arbeitens und Darstellens. • Einführung in Kommunikationsmodelle und Textlinguistik.
- Kritische Analyse von Fachliteratur am Beispiel von Informationsdesign, Wissenschaftskommunikation und Informationsvisualisierung.
- Sensibilisierung für den korrekten und respektvollen Umgang mit Wort- und Bildquellen beim Zitieren und Paraphrasieren, bei Aneignung und Weiterverwendung, im Zusammenhang von wissenschaftlicher Kommunikation (Gute wiss. Praxis, Plagiat) oder von Urheberrecht.
- Geschichte der wissenschaftlichen Öffentlichkeit, der wissenschaftlichen Medien und der informativen Publizistik in Text und Bild (Bildung, Kampagnen, Aufklärung, Wissenschaft, Ämter und Behörden, Politik, Zivilgesellschaft, Wirtschaft, Medizin)
- Beispiele von gelungener Aufklärung, aber auch Manipulation und Lügengeschichten.
- Kommunikationskanäle und Medien von interner und externer Wissenschaftskommunikation, Herausforderungen der Wissenschaftskommunikation 2.0, der Digitalität und globalen Distribution.
- Übungen zur Repräsentation und Vermittlung von Fakten, Problemen und Ungewissheiten. Erprobung an individuellen oder gemeinsamen Themenkomplexen, nach Möglichkeit auch mit externen Partnern oder ExpertInnen.

Kompetenzziele

- Die Studierenden beherrschen grundlegende und weiterführende Techniken wissenschaftlichen Arbeitens.
- Die Studierenden können eigenständig wissenschaftliche Fachliteratur, Datensätze, Bildquellen recherchieren und dokumentieren.
- Die Studierenden können Fakten und Wissenschaftlichkeit evaluieren und in logische Strukturen und Einzelargumente abbilden.
- Die Studierenden sind befähigt, angemessene Medien und Formate für informative oder faktenorientierte Kommunikation in wissenschaftlichen, politischen oder handlungsorientierten Kontexten zu bestimmen, können konkrete, verständnisorientierte Umsetzungen entwickeln und selbstkritisch beurteilen.

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☐ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht		
☒ Kolloquium ☐ Klausur ☒ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung		
☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
Prof. Dr. Susanne Bennewitz u.a.	Prof. Dr. Gerald Schröder	
Literatur		
• Groebner, Valentin: Wissenschaftssprache : Eine Gebrauchsanweisung. Konstanz: Konstanz University Press, 2014. -ISBN 978-3-864-78025-7. S. • Goldsmith, Kenneth: Uncreative writing : Sprachmanagement im digitalen Zeitalter. München: Matthes & Seitz, 2017. -ISBN 978-3-957-57252-3. S. 1-349 • Dernbach, Beatrice ; Kleinert, Christian ; Münder, Herbert: Handbuch Wissenschaftskommunikation. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2012. -ISBN 978-3-531-18927-7. S. 1-392 • Küchenhoff, Helmut ; Dr.), Thomas Knieper (Prof. ; Eichhorn, Dr. Wolfgang ; Mathes, Dr. Harald ; Watzka, Kurt: Statistik für Kommunikationswissenschaftler. Stuttgart: UTB GmbH, 2006. -ISBN 978-3-838-52832-8. S. • Weber, Wibke: Kompendium Informationsdesign. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2007. -ISBN 978-3-540-69818-0. S. 1-556 • Totic, Janina: Schreiben im Designstudium. Paderborn, München: UTB, 2017. • Karmasin, Matthias ; Ribing, Rainer: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten : Ein Leitfaden für Facharbeit/VWA, Seminararbeiten, Bachelor-, Master-, Magister- und Diplomarbeiten sowie Dissertationen. Paderborn, München: UTB, 2019. -ISBN 978-3-825-25313-4. S. 1-168 •		
und weitere Literatur, die auf die jeweiligen Projektthemen abgestimmt wird.		

Titel:

Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft

M2

Modulnr:
MKD2.2.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Dr. Gerald Schröder

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Seminar, Einzelgespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung zu den Techniken wissenschaftlichen Arbeitens

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☐ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☒ Kolloquium ☐ Klausur ☒ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Prof. Dr. Gerald Schröder

Modulverantwortliche

Prof. Dr. Gerald Schröder

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

- Berents, Catharina: Kleine Geschichte des Design : von Gottfried Semper bis Philippe Starck. München: C.H. Beck, 2011. -ISBN 978-1-461-95519-1. S.
- Drucker, Johanna ; McVarish, Emily: Graphic Design History Plus Mysearchlab with Etext -- Access Card Package. New York: Pearson College Division, 2012. -ISBN 978-0-205-86771-4. S. 1-416
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag, 2019. -ISBN 978-3-960-60098-5. S. 1-252

Titel:

Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

M2

Modulnr:
MKD2.3.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Dr. Gerald Schröder

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Seminar, Einzelgespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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

Kompetenzziele

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

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung aus MKD 2.1.

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☐ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☒ Kolloquium ☐ Klausur ☒ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Prof. Dr. Susanne Bennewitz u.a.

Modulverantwortliche

Prof. Dr. Gerald Schröder

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

- Berents, Catharina: Kleine Geschichte des Design : von Gottfried Semper bis Philippe Starck. München: C.H. Beck, 2011. -ISBN 978-1-461-95519-1. S.
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag, 2019. -ISBN 978-3-960-60098-5. S. 1-252
- Welzer, Harald: Das kommunikative Gedächtnis : Eine Theorie der Erinnerung. München: C.H.Beck, 2017. -ISBN 978-3-406-71918-9. S. 1-256
- Groebner, Valentin: Ich-Plakate : Eine Geschichte des Gesichts als Aufmerksamkeitsmaschine. Berlin: S. Fischer Verlag, 2015. -ISBN 978-3-104-03467-6. S. 1-208
- Bauer, Thomas: Die Vereindeutigung der Welt : [Was bedeutet das alles?]. Stuttgart: Reclam Verlag, 2018. -ISBN 978-3-159-61310-9. S. 1-104
- Marchart, Oliver: Cultural Studies. Paderborn, München: UTB, 2018.

Titel:

Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

M2

Modulnr:
MKD2.3.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Seminar, Einzelgespräch

Kontaktzeit

3 SWS
45h

Selbststudium

255h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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

Kompetenzziele

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

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung aus MKD 2.1.

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☐ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☒ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☒ Dokumentation / Bericht
☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

Modulverantwortliche

Prof. Dr. Susanne Bennewitz

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

- Crawford, Kate: Atlas der KI. Beck Verlag 2025.
- Krämer, Sybille: Der Stachel des Digitalen. Suhrkamp Verlag 2025.
- Lupton / Kafei / Tobias u.a. (Hgg.): Extra bold. A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers. Princeton Architectural Press 2021.
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Junius Verlag 2019.
- Mareis / Greiner-Petter / Renner (Hgg.): Critical by Design? Genealogies, Practices, Positions. transcript Verlag 2022.
- Marchart, Oliver: Cultural Studies. UTB 2018.
- Schade, Sigrid u. Wenk, Silke: Studien zur visuellen Kultur. transcript Verlag 2011

M3

Projekte

Studierende belegen verpflichtend die folgenden Module

→ [Inhaltsverzeichnis](#)

MID3.1.	Design interaktive Systeme	10 ECTS
MID3.2.	Medien im Raum	10 ECTS
MID3.3.	Design spielerischer Systeme	10 ECTS
MID3.4.	Narrative Formate	10 ECTS
MID3.5.	Externes Projekt	10 ECTS

Titel:

Design interaktive Systeme

M3

Modulnr:

MID3.1.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet

1 - 3. Semester

Marcus Haberkorn (LfbA)

Häufigkeit

Moduldauer

☐ jedes Sommersemester

☐ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

2 SWS
30h

270h

300h

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

Kompetenzziele

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.

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☒ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Modulverantwortliche

Professor/innen der Fachrichtung

Marcus Haberkorn (LfbA)

Literatur

- Jacobsen, Jens ; Meyer, Lorena: Praxisbuch Usability & UX. Bonn: Rheinwerk Computing, 2019. -ISBN 978-3-836-26953-7. S.
- Erlhofer, Sebastian ; Brenner, Dorothea: Website-Konzeption und Relaunch : Planung, Optimierung, Usability. Bonn: Rheinwerk Verlag, 2019. -ISBN 978-3-836-27142-4. S.
- Quesenbery, Whitney ; Brooks, Kevin: Storytelling for User Experience : Crafting Stories for Better Design. New York: Rosenfeld Media, 2010. -ISBN 978-1-933-82003-3. S. 1-298

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

Titel:

Medien im Raum

M3

Modulnr:

MID3.2.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul stattfindet

1 - 3. Semester

Prof. Daniel Gilgen

Häufigkeit



jedes Sommersemester



jedes Wintersemester



bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

2 SWS
30h

270h

300h

Inhalte

- Anwenden und Entwickeln neuartiger Mensch-Computer-Schnittstellen in allen Lebensbereichen unter Berücksichtigung von Grundlagen des User Centered Design und User Experience Design.
- Entwerfen neuartiger interaktiver Exponate zur Wissensvermittlung und ihre Einbindung in digitale Szenografie.
- Erkundung und Erforschung neuer digitaler Ausdrucksmöglichkeiten, ihr Raumbezug sowie ihre Wahrnehmbarkeit
- Durchführen interdisziplinärer Projekte mit Raum- (mediale Inszenierungen) oder Körperbezug (Wearables) Erlernen aktueller technischer Entwicklungen, z.B. im Bereich: Ambient-Intelligence, Pervasive- und Ubiquitous Computing, Wearables, Augmented- und Virtual Reality.

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD



Pflichtfach



Wahlpflichtfach



Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Gewichtung

Fachspezifisches Bachelorstudium

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung



Portfolio



Projektpräsentation



Mündliche Prüfung



Praktikum Laborleistung



Dokumenation / Bericht



Kolloquium



Klausur



Seminar- Hausarbeit



Hausarbeit



Praktische Prüfung



Praktikumsleistung



Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende**Modulverantwortliche**

Professor/innen der Fachrichtung

Prof. Daniel Gilgen

Literatur

- Rostásy, Andrea ; Sievers, Tobias: Handbuch Mediatektur : Medien, Raum und Interaktion als Einheit gestalten : Methoden und Instrumente. Bielefeld: Transcript, 2018. -ISBN 978-3-837-62517-2. S. 1-350
- Dix, Alan: Human-computer Interaction. Amsterdam: Pearson Education, 2004. -ISBN 978-0-130-46109-4. S. 1-834
- Kuniavsky, Mike: Smart Things : Ubiquitous Computing User Experience Design. Amsterdam: Elsevier, 2010. - ISBN 978-0-080-95408-0. S. 1-336

Es werden thematische Texte sowie Online-Ressourcen entsprechend dem Entwurfsthema bereitgestellt

Titel:

Design spielerischer Systeme

M3

Modulnr:

MID3.3.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul stattfindet

1 - 3. Semester

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Häufigkeit



jedes Sommersemester



jedes Wintersemester



bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

2 SWS
30h

270h

300h

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

Kompetenzziele

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 projektf flankierenden 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.

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☐ Pflichtfach ☒ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☒ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Professor/innen der Fachrichtung

Modulverantwortliche

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Literatur

- J. Kücklich: Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies, 2004. In: J. , Holopainen; A., Järvinen: Game Studies, 2005.
- Evans, Monica: Videogames Studies: Concepts, Cultures, and Communication. Leiden: BRILL, 2020. -ISBN 978-1-848-88059-7. S. 1-161
- Tekinbas, Katie Salen ; Zimmerman, Eric: Rules of Play : Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. -ISBN 978-0-262-24045-1. S. 1-688

Titel:

Narrative Formate

M3

Modulnr:

MID3.4.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul stattfindet

1 - 3. Semester

Prof. Servet Golbol

Häufigkeit

☒

jedes Sommersemester

☒

jedes Wintersemester

☐

bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

2 SWS
30h

270h

300h

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

Kompetenzziele

- 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.

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐

Pflichtfach

☒

Wahlpflichtfach

☐

Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Gewichtung

Fachspezifisches Bachelorstudium

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☒

Portfolio

☐

Projektpräsentation

☐

Mündliche Prüfung

☐

Praktikum Laborleistung

☐

Dokumenation / Bericht

☐

Kolloquium

☐

Klausur

☐

Seminar- Hausarbeit

☐

Hausarbeit

☐

Praktische Prüfung

☐

Praktikumsleistung

☐

Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Modulverantwortliche

Professor/innen der Fachrichtung

Prof. Servet Golbol

- Vale, Eugene: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. Konstanz: Uvk, 2004. -ISBN 978-3-744-51722-5. S. 1-287

Filmanalyse:

- Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2016. -ISBN 978-3-476-00222-8. S. 1-243
- Monaco, James: Film verstehen : Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia. London: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag, 2000. -ISBN 978-3-499-60657-1. S. 1-699
- Wirth, Werner ; Schramm, Holger ; Gehrau, Volker: Unterhaltung durch Medien : Theorie und Messung. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2006. -ISBN 978-3-938-25808-8. S. 1-251
- Giessen, Hans: Emotion und Narration - neue Medien, neue Formen des Lernens.

Titel:

Externes Projekt

M3

Modulnr:
MID3.5.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Häufigkeit

Moduldauer

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzel- / Gruppengespräch

2 SWS
30h

270h

300h

Inhalte

- Entwicklung und Steuerung interdisziplinärer Projekte unter Anwendung spezifischer Werkzeuge
- Erwerb spezifischer Präsentations- und Pitching Kenntnisse
- Durchführungsstrategien komplexer Projektstrukturen
- Projektplan entwickeln und umsetzen
- Erarbeitung eines projektfankierenden theoretischen Focus
- Präsentation des Semesterergebnisses

Kompetenzziele

- Vertiefung und Professionalisierung von Kenntnissen in Konzeption, Planung, Entwurf und Umsetzung von intermedialen Konzepten und Prototypen
- Selbstreflexion der eigenen Rolle im Entwurfsprozess, sowie der Entwurfsqualität
- Befähigung zur eigenständigen Durchführung komplexer Entwurfsprojekte Stärken der konzeptionellen Fähigkeiten der Entwurfskompetenz

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Gewichtung

Fachspezifisches Bachelorstudium

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

- ☒ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
- ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
- ☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Modulverantwortliche

Professor/innen der Fachrichtung

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Literatur

Je nach Projekt werden entsprechende Empfehlungen individuell ausgesprochen.

M4

Kontext

Beschreibung Kontext

→ [Inhaltsverzeichnis](#)

MKD4.1.

Intermediale Ästhetik und Medienkultur

10 ECTS

Titel:

Intermediale Ästhetik und Medienkultur

M4

Modulnr:
MKD4.1.

10 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
1 - 3. Semester

Professor/innen der
Fachrichtung

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Seminar

Kontaktzeit

2 SWS
30h

Selbststudium

270h

Gesamtarbeitsaufwand

300h

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

Kompetenzziele

- 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-historischen 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 eigene 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☐ Pflichtfach

☒ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung aus MKD 2.1.

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☐ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☒ Kolloquium ☐ Klausur ☒ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Professor/innen der Fachrichtung

Modulverantwortliche

Professor/innen der Fachrichtung

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

- Berents, Catharina: Kleine Geschichte des Design : von Gottfried Semper bis Philippe Starck. München: C.H. Beck, 2011. -ISBN 978-1-461-95519-1. S.
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag, 2019. -ISBN 978-3-960-60098-5. S. 1-252
- Welzer, Harald: Das kommunikative Gedächtnis : Eine Theorie der Erinnerung. München: C.H.Beck, 2017. -ISBN 978-3-406-71918-9. S. 1-256
- Groebner, Valentin: Ich-Plakate : Eine Geschichte des Gesichts als Aufmerksamkeitsmaschine. Berlin: S. Fischer Verlag, 2015. -ISBN 978-3-104-03467-6. S. 1-208
- Bauer, Thomas: Die Vereindeutigung der Welt : [Was bedeutet das alles?]. Stuttgart: Reclam Verlag, 2018. -ISBN 978-3-159-61310-9. S. 1-104
- Marchart, Oliver: Cultural Studies. Paderborn, München: UTB, 2018.

M7

Master Abschlusssemester

Beschreibung Master Abschlusssemester

→ [Inhaltsverzeichnis](#)

MKD7.1.	Abschlussarbeit	25 ECTS
MKD7.2.	Präsentation der Abschlussarbeit	5 ECTS

Titel:

Abschlussarbeit

M7

Modulnr:
MKD7.1.

25 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
3 - 4. Semester

Professor/innen der
Fachrichtung

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester

☒ jedes Wintersemester

☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Einzelgespräch, Vorlesung

SWS
h

750h

750h

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

Kompetenzziele

- 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 Lösungsansätzen 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD

☒ Pflichtfach

☐ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

ID

☒ Pflichtfach

☐ Wahlpflichtfach

☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Voraussetzungen ECTS	Gewichtung
	Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.	Anhand der Fach-PO
Prüfungsformen Gewichtung		
☒ Portfolio ☐ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☒ Dokumentation / Bericht ☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung ☐ Nachweis absolviertes Praktikum		
Lehrende	Modulverantwortliche	
Professor/innen der Fachrichtung	Professor/innen der Fachrichtung	
Literatur		
• Ambrose, Gavin ; Harris, Paul: Design th!nking : Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. M: Stiebner, 2010. -ISBN 978-3-830-71381-4. S. 1-199 • Totic, Janina: Schreiben im Designstudium. Stuttgart: UTB GmbH, 2017. -ISBN 978-3-838-54845-6. S.		

Titel:

Präsentation der Abschlussarbeit

M7

Modulnr:
MKD7.2.

5 ECTS

Semester, in dem das Modul
stattfindet
3 - 4. Semester

Professor/innen der
Fachrichtung

Häufigkeit

☒ jedes Sommersemester ☒ jedes Wintersemester ☐ bei Bedarf

Moduldauer

1 Semester

Lehrveranstaltungen Formen

Kontaktzeit

Selbststudium

Gesamtarbeitsaufwand

Präsentation

1 SWS
15h

135h

150h

Inhalte

- 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

Kompetenzziele

- 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

Verwendbarkeit des Moduls

KD ☒ Pflichtfach ☐ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule
ID ☒ Pflichtfach ☐ Wahlpflichtfach ☐ Polymodule

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Voraussetzungen ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistungen.

Gewichtung

Anhand der Fach-PO

Prüfungsformen Gewichtung

☐ Portfolio ☒ Projektpräsentation ☐ Mündliche Prüfung ☐ Praktikum Laborleistung ☐ Dokumentation / Bericht
☐ Kolloquium ☐ Klausur ☐ Seminar- Hausarbeit ☐ Hausarbeit ☐ Praktische Prüfung ☐ Praktikumsleistung
☐ Nachweis absolviertes Praktikum

Lehrende

Modulverantwortliche

Professor/innen der Fachrichtung

Professor/innen der Fachrichtung

Literatur

- Flume, Peter ; Mentzel, Wolfgang: Rhetorik. Planegg, München: Haufe-Lexware, 2019. -ISBN 978-3-648-12530-4. S. 1-256

