

MODULHANDBUCH MASTERSTUDIENGANG DESIGN 3



SoSe2022

Campus
Gestaltung

H O C H
S C H U L E
T R I E R

Anlage 1: Masterstudiengang Design 3

| | 1 | | 2 | | 3 | | Summe | | Gewicht |
|--|-------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|-----------|------------|
| | SWS | LP (ECTS) | SWS | LP (ECTS) | SWS | LP (ECTS) | SWS | LP (ECTS) | |
| 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

| | |
|--|----|
| Inhaltsverzeichnis | 3 |
| M1-KD PROJEKTE (Schwerpunkt Kommunikationsdesign) | 4 |
| Projekte (Wahlpflichtkatalog) | 4 |
| MKD 1.1. (A/V) Buchkunst | 5 |
| MKD 1.2. (A/V) Design Körper Raum | 6 |
| MKD 1.3. (A/V) Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln | 8 |
| MKD 1.5. (A/V) Design-Typografie | 10 |
| MKD 1.6. (A/V) Theorie u. Praxis von narrativen Filmen u. TV Spots | 12 |
| MKD 1.7. (A/V) Visualisierung | 14 |
| MKD 1.8. (A/V) Externes Projekt | 15 |
| M2-KD Kontext (Schwerpunkt Kommunikationsdesign) | 17 |
| Kontext (Wahlpflichtkatalog) | 17 |
| MKD 2.1. Recherche, Dokumentation und Repräsentation | 18 |
| MKD 2.2. Kunst-, Design- und Kulturwissenschaft | 20 |
| MKD 2.3. Gesellschafts- und Kulturwissenschaften | 21 |
| M3-ID PROJEKTE (Schwerpunkt Intermediadesign) | 22 |
| Projekte (Wahlpflichtkatalog) | 22 |
| MID 3.1. (A/V) Design interaktiver Systeme | 23 |
| MID 3.2. (A/V) Medien im Raum | 24 |
| MID 3.3. (A/V) Design spielerischer Systeme | 25 |
| MID 3.4 (A/V) Narrative Formate | 27 |
| MID 3.5 (A/V) Externes Projekt | 28 |
| M4-ID Kontext (Schwerpunkt Intermediadesign) | 29 |
| Kontext (Wahlpflichtkatalog) | 29 |
| MID 4.1. Intermediale Ästhetik und Medienkultur | 30 |
| M5 INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTE (OPTIONAL) | 31 |
| Interdisziplinäres Projekt (Wahlpflichtkatalog) | 31 |
| MKD/ID 5.1. Interdisziplinäres Projekt | 31 |
| M 7 MASTER-ABSCHLUSSESEMESTER | 32 |
| MKD/ID 7.1 Abschlussarbeit | 32 |
| MKD/ID 7.2 Präsentation der Abschlussarbeit | 33 |

M1-KD PROJEKTE (Schwerpunkt Kommunikationsdesign)

Projekte (Wahlpflichtkatalog)

Studierende haben die Möglichkeit, in diesem Wahlpflichtbereich durch die Umsetzung künstlerisch-gestalterischer Projekte verschiedene Aspekte des Kommunikationsdesigns auf Master-Niveau tiefer zu ergründen und sich in die Vielfalt gestalterischer Ausdrucksformen einzuarbeiten.

Dazu wählen die Studierenden aus dem folgenden Katalog **4 Module** aus.

Die Studienberatung begleitet die Studierenden in der Entwicklung und Herausbildung ihrer künstlerisch-gestalterischen Persönlichkeit und gibt Hilfestellung bei der Wahl der Module.

Die Studierenden setzen in den Modulen eigene Projekte um. Dies wird begleitet durch theoretische Impulse durch die Lehrenden als auch die Projektumsetzung begleitende Diskurse mit Mitstudierenden und Lehrenden.

Moduleinordnung:

Die folgenden Themenbereiche können in der Ausprägung ‚Anwendung‘ oder Modul ‚Vertiefung‘ belegt werden. Der Einstieg in einen Themenbereich erfolgt jedoch immer über die ‚Anwendung‘. Die folgenden Erläuterungen skizzieren die Entwicklung der individuellen künstlerisch-gestalterischen Ausdrucksfähigkeit der Studierenden.

Anwendung:

Dieses Modul dient dem Einstieg in den Themenbereich auf akademischem Master-Niveau und eignet sich, die Entwurfs-, Gestaltungs- und Umsetzungsprozesse anwendungsorientierter Projektvorhaben selbstständig und systematisch zu strukturieren und durchzuführen, dies unter Berücksichtigung der erforderlichen künstlerisch-gestalterischen und wissenschaftlich-theoretischen Aspekten.

Vertiefung:

Dieses Modul eignet sich, die Entwicklung der gestalterischen Persönlichkeit in dem gewählten Themenbereich zu vertiefen. Das Modul baut auf den Fertigkeiten des Anwendungsmoduls auf und befähigt davon ausgehend in einer methodisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Fachgebiet, innovative Prozesse auch tätigkeitsfeldübergreifend zu konzipieren, durchzuführen, zusteuern, zu reflektieren und zu beurteilen.

Für neue komplexe anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen zu definieren, geeignete Mittel zu wählen und zu realisieren.

Modulaufbau:

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|--------------------------------|--|---|---------------|--|-------------------------------------|
| 1 Semester | 1.-3. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |
| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden | |
| Einzel- und Gruppengespräche | | 3 SWS / 45 Std. | 255 Std. | 300 Std. | |

Modulthemenbereiche (Es folgt die Beschreibung des Wahlpflichtkatalogs)

- MKD 1.1. (A/V) Buchkunst
- MKD 1.2. (A/V) Design-Körper-Raum
- MKD 1.3. (A/V) Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln
- MKD 1.4. (A/V) Crossmedia digital
- MKD 1.5. (A/V) Design-Typografie
- MKD 1.6. (A/V) Theorie u. Praxis von narrativen Filmen und TV Spots
- MKD 1.7. (A/V) Visualisierung
- MKD 1.8. (A/V) Externes Projekt

Themenbereich:

MKD 1.1. (A/V)

Buchkunst

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|---------------------------------|
| Anwendung | Buchkunst (A) Anwendung |
| Vertiefung | Buchkunst (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

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

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

Literatur/Lernhilfen

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

Stand: WiSe 21/22

MKD 1.2. (A/V) Design Körper Raum

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|--|
| Anwendung | Design Körper Raum (A) Anwendung |
| Vertiefung | Design Körper Raum (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- 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

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|---------------------|------------------------|
| Prof. Harald Steber | Prof. Harald Steber |

Literatur/Lernhilfen

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

Verlag: Springer; Auflage: 2009 (20. November 2008)

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3211788921

ISBN-13: 978-3211788929

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

Verlag: transcript; Auflage: 1 (26. August 2016)

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 3837630684

ISBN-13: 978-3837630688

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

Verlag: Campus Verlag (10. September 2014)

Sprache: Deutsch

ISBN-10: 9783593501581

ISBN-13: 978-3593501581

Stand: WiSe 21/22

MKD 1.3. (A/V)
Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln

| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen | |
|--|---|
| Ausprägung | Modulbezeichnung |
| Anwendung | Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln (A) Anwendung |
| Vertiefung | Interkulturelles und interdisziplinäres Denken und Handeln (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

| | |
|-------|--|
| keine | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|-------|--|

| | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> eine Kombination davon | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |
|--|--|

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
| Prof. Anna Bulanda-Pantalacci | Prof. Anna Bulanda-Pantalacci |

Literatur/Lernhilfen

Das veränderte Objekt in der Kunstpädagogik:
 Studien zur praktischen, ästhetischen und pädagogischen Zweckmässigkeit Wolfgang Groh (Autor)
 Verlag: Utz, Herbert (21. Juli 2005)
 ISBN-10: 3831604592

Die moderne Kunst. Malerei - Fotografie - Grafik - Objektkunst
 Mariella de Battisti (Herausgeber), Marisa Melis (Herausgeber), Edward Lucie-Smith (Autor), Lara Vinca Masini (Mitarbeiter)
 Suedwest Verlag (Februar 1996)
 ISBN-10: 3517012408

Stand: WiSe 21/22

MKD 1.4. (A/V)
Crossmedia digital

| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen | |
|--|--|
| Ausprägung | Modulbezeichnung |
| Anwendung | Crossmedia digital (A) Anwendung |
| Vertiefung | Crossmedia digital (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|--------------------------|--------------------------|
| Prof. Christopher Ledwig | Prof. Christopher Ledwig |

Literatur/Lernhilfen

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

Stand: WiSe 21/22

Themenbereich:

| |
|--|
| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen |
|--|

MKD 1.5. (A/V) Design-Typografie

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|---|
| Anwendung | Design-Typografie (A) Anwendung |
| Vertiefung | Design-Typografie (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- 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)

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.

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

fortgeschrittene Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Schriftgestaltung / Typografie

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio / 100% | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |
| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
| Prof. Andreas Hogan | Prof. Andreas Hogan |
| Literatur/Lernhilfen | |

- Andreas Koop: Die Macht der Schrift – Eine angewandte Designforschung, 2012
- Helmut Schmid: Gestaltung ist Haltung, 2007
- Petra Eisele, Isabell Naegele: Texte zur Typografie – Positionen zur Schrift, 2012
- Beat Schneider: Design – Eine Einführung, Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, 2012
- Matthias Beyrow (Hrsg.), Corporate Identity & Corporate Design 4.0: Das Kompendium, 2018
- Ralf de Jong / Friedrich Forssmann: Detailtypografie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz, 2004.
- Hans Peter Willberg: Lesetypografie, 2005 Hans Peter Willberg: Wegweiser Schrift. Was passt – was wirkt – was stört?
- Johannes Bergerhausen, Siri Poarangan: decodeunicode – Die Schriftzeichen der Welt, 2011
- J. U. Voelker, P. Glaab: Read & Play – Einführung in die Typografie, 2010
- David Jury: Reviving the rules of typography, 2002
- Karl Gerstner: Programme entwerfen – statt Lösungen für Aufgaben Programme für Lösungen, 1994
- Melanie Mues, Ulrike Schmidt: Positionen zur Gestaltung, 1995
- Christopher Burke: Active literature – Jan Tschichold and New Typography, 2007

Stand: WiSe 21/22

MKD 1.6. (A/V)
Theorie u. Praxis von narrativen Filmen
u. TV Spots

| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen | |
|--|---|
| Ausprägung | Modulbezeichnung |
| Anwendung | Theorie u. Praxis von narrativen Filmen u. TV Spots (A) Anwendung |
| Vertiefung | Theorie u. Praxis von narrativen Filmen u. TV Spots (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

- Arbeiten nach konkreten Briefings aus der Praxis (Werbeagenturen, Unternehmen) von der Konzeption bis hin zur Realisierung (künstlerisches Schaffen als Dienstleistung). Zusätzlich Vertiefung und Verbreiterung des theoretischen Wissens durch Aufarbeitung anhand der bedeutendsten Theorien und Modelle aus Ästhetik und Grammatik der Bildsprache des Films, Theorien der Rezeptions- und Produktionsästhetik und der persuasiven Kommunikation.
- Im Zentrum stehen strategische und gestalterische Konzeptionen für Kampagnen der Auftragskommunikation, sowie deren kritische theoretische Analyse. Praktische Aufgaben von Kreativen aus Werbeagenturen und Filmproduktionen (wie man das Prinzip der kreativen Lösungsfindung praktisch umsetzt).
- Zum Abschluss wird die Projektskizze mit den zu entwickelnden Werbekampagnen präsentiert und analysiert und ein kreatives Portfolio wird erstellt. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Problematisierung der medientheoretischen Aspekte der Projektskizze. Es wird der Frage nachgegangen, in welchem Verhältnis die eigene Arbeit zu den verschiedenen ästhetischen und kritischen Theorien der Medienwissenschaften steht, wie zum Beispiel Theorien aus dem Bereich der Visual Culture Studies, Gender Studies und interkulturellen Kommunikation

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

| keine | | |
|---|--|--|
| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation | <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |
| | <input checked="" type="checkbox"/> eine Kombination davon | |
| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r | |
| Prof. Hermann Vaske | Prof. Hermann Vaske | |

Literatur/Lernhilfen

- Nicholas Negroponte: Being Digital. 2005
 - Yuval Noah Harari: 21 Lektionen für das 21. Jahrhundert. 2018
-

Stand: WiSe 21/22

Themenbereich:

MKD 1.7. (A/V) Visualisierung

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|--------------------------------------|
| Anwendung | Visualisierung (A) Anwendung |
| Vertiefung | Visualisierung (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

Maßgebliche Orientierung an der jeweiligen Projektskizze der Master-Studierenden.

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

Prüfungsformen / Gewichtung

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Projektpräsentation | <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio |
| | <input checked="" type="checkbox"/> eine Kombination davon |

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS

Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung

Lehrende/r

Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin

Modulverantwortliche/r

Prof. Babak Mossa Asbagholmodjahedin

Literatur/Lernhilfen

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

Stand: WiSe 21/22

Themenbereich:

**MKD 1.8. (A/V)
Externes Projekt**

| | |
|--|--|
| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen | |
| Ausprägung | Modulbezeichnung |
| Anwendung | Externes Projekt (A) Anwendung |
| Vertiefung | Externes Projekt (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- 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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

keine

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|------------|----------------------------------|
| N.N. | Professor/innen der Fachrichtung |

Literatur/Lernhilfen

Victor Papanek: Design für die reale Welt: Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel (Edition Angewandte)
Verlag: Springer; Auflage: 2009 (20. November 2008)
Sprache: Deutsch
ISBN-10: 3211788921
ISBN-13: 978-3211788929

Claudia Banz: Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft
Verlag: transcript; Auflage: 1 (26. August 2016)
Sprache: Deutsch
ISBN-10: 3837630684
ISBN-13: 978-3837630688

Ulf Brandes, Pascal Gemmer, Holger Koschek, Lydia Schültken: Management Y: Agile, Scrum, Design Thinking & Co.: So gelingt der Wandel zur attraktiven und zukunftsfähigen Organisation
Verlag: Campus Verlag (10. September 2014)
Sprache: Deutsch
ISBN-10: 9783593501581

M2-KD Kontext (Schwerpunkt Kommunikationsdesign)

Kontext (Wahlpflichtkatalog)

Die Studienberatung begleitet die Studierenden in der Entwicklung und Herausbildung ihrer gestalterischen Persönlichkeit und gibt Hilfestellung bei der Wahl der Module.

Die Studierenden wählen aus dem folgenden Katalog **2 Module** aus.

Modulnr.: MKD 2.1.

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|--------------------------------|--|--|---------------------|--|
| 1 Semester | 1-3. Semester | <input type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input checked="" type="checkbox"/> bei Bedarf | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |
| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
| Seminar | | 3 SWS / 45 Std. | 270 Std. | 300 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- 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.

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.

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- oder Hausarbeit <input checked="" type="checkbox"/> Referat | <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio <input checked="" type="checkbox"/> oder eine Kombination davon |
| | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|----------------------------------|---------------------------|
| Prof. Dr. Susanne Bennewitz u.a. | Prof. Dr. Gerald Schröder |

Literatur/Lernhilfen

- Valentin Groebner: Wissenschaftssprache. Eine Gebrauchsanweisung, Konstanz 2012
- Kenneth Goldsmith: Uncreative Writing. Sprachmanagement im digitalen Zeitalter, Berlin 2017
- Beatrice Dernbach (Hg.): Handbuch Wissenschaftskommunikation, Wiesbaden 2013
- Helmut Küchenhoff, Thomas Knieper: Statistik für Kommunikationswissenschaftler, Konstanz 2006
- Wibke Weber (Hg.): Kompendium Informationsdesign, Berlin 2008
- Janina Tosic: Schreiben im Designstudium, Opladen 2017
- Matthias Karmasin, Rainer Ribing: Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten. Ein Leitfaden für Haus- und Seminararbeiten,

Magisterarbeiten, Diplomarbeiten und Dissertationen, 2. Aktualisierte Auflage, Wien 2007
und weitere Literatur, die auf die jeweiligen Projektthemen abgestimmt wird.

Stand: WiSe 21/22

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|------------|--|---|---------------------|-------------------------------------|
| 1 Semester | 1-3. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |

| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
|--------------------------------|-----------------|---------------|--|
| Seminar / Einzelgespräche | 3 SWS / 45 Std. | 255 Std. | 300 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung zu den Techniken wissenschaftlichen Arbeitens

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit <input checked="" type="checkbox"/> Kolloquium <input checked="" type="checkbox"/> eine Kombination davon | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|---------------------------|---------------------------|
| Prof. Dr. Gerald Schröder | Prof. Dr. Gerald Schröder |

Literatur/Lernhilfen

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

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

MKD 2.3. Gesellschafts- und Kulturwissenschaften

Modulnr.: MKD 2.3.

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|------------|--|---|---------------------|-------------------------------------|
| 1 Semester | 1-3. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |

| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
|--------------------------------|-----------------|---------------|--|
| Seminar / Einzelgespräche | 3 SWS / 45 Std. | 270 Std. | 300 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Fähigkeit zur theoretischen Reflexion zentraler Aspekte des gestalterischen Mastervorhabens in mündlicher und schriftlicher Form
- Fähigkeit zur kritischen Lektüre wissenschaftlicher Fachliteratur 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.

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Besuch einer Lehrveranstaltung aus MKD 2.1.

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit <input checked="" type="checkbox"/> Kolloquium <input checked="" type="checkbox"/> eine Kombination davon | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|----------------------------------|---------------------------|
| Prof. Dr. Susanne Bennewitz u.a. | Prof. Dr. Gerald Schröder |

Literatur/Lernhilfen

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

- Catharina Berents: Kleine Geschichte des Design. Von Gottfried Semper bis Philippe Starck, München 2011
- Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung, Hamburg 2016.
- Harald Welzer: Das kommunikative Gedächtnis. Eine Theorie der Erinnerung, München 2002.
- Valentin Groebner: Ich-Plakate. Eine Geschichte des Gesichts als Aufmerksamkeitsmaschine, Frankfurt a.M. 2015.
- Thomas Bauer: Die Vereindeutigung der Welt. Stuttgart 2018.
- Oliver Marchart: Cultural Studies. München 2018.

Stand: WiSe 21/22

M3-ID PROJEKTE (Schwerpunkt Intermediadesign)

Projekte (Wahlpflichtkatalog)

Studierende haben die Möglichkeit, in diesem Wahlpflichtbereich durch die Umsetzung künstlerisch-gestalterischer Projekte verschiedene Aspekte des Kommunikationsdesigns auf Master-Niveau tiefer zu ergründen und sich in die Vielfalt gestalterischer Ausdrucksformen einzuarbeiten.

Dazu wählen die Studierenden aus dem folgenden Katalog **5 Module** aus.

Die Studienberatung begleitet die Studierenden in der Entwicklung und Herausbildung ihrer künstlerisch-gestalterischen Persönlichkeit und gibt Hilfestellung bei der Wahl der Module.

Die Studierenden setzen in den Modulen eigene Projekte um. Dies wird begleitet durch theoretische Impulse durch die Lehrenden als auch die Projektumsetzung begleitende Diskurse mit Mitstudierenden und Lehrenden.

Anwendung:

Dieses Modul dient dem Einstieg in den Themenbereich auf akademischem Master-Niveau und eignet sich, die Entwurfs-, Gestaltungs- und Umsetzungsprozesse anwendungsorientierter Projektvorhaben selbstständig und systematisch zu strukturieren und durchzuführen, dies unter Berücksichtigung der erforderlichen künstlerisch-gestalterischen und wissenschaftlich-theoretischen Aspekten.

Vertiefung:

Dieses Modul eignet sich, die Entwicklung der gestalterischen Persönlichkeit in dem gewählten Themenbereich zu vertiefen. Das Modul baut auf den Fertigkeiten des Anwendungsmoduls auf und befähigt davon ausgehend in einer methodisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Fachgebiet, innovative Prozesse auch tätigkeitsfeldübergreifend zu konzipieren, durchzuführen, zusteuern, zu reflektieren und zu beurteilen.

Für neue komplexe anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben Ziele unter Reflexion der möglichen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen zu definieren, geeignete Mittel zu wählen und zu realisieren.

Modulaufbau:

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

Modulthemenbereiche (Es folgt die Beschreibung des Wahlpflichtkatalogs):

MID 3.1. (A/V) Design interaktiver Systeme

MID 3.2. (A/V) Medien im Raum

MID 3.3. (A/V) Design spielerischer Systeme

MID 3.4. (A/V) Narrative Formate

MID 3.5. (A/V) Externes Projekt

Themenbereich:

MID 3.1. (A/V) Design interaktiver Systeme

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|---|
| Anwendung | Design interaktiver Systeme (A) Anwendung |
| Vertiefung | Design interaktiver Systeme (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

Der Kurs erweitert die berufspraktischen Kompetenzen für eine Tätigkeit als User Experience-Professional und digitaler Produktdesigner. Die Studierenden kennen das aktuelle Berufsfeld des User Experience Designs.
Die Studierenden können Ideen und Konzepte auf Basis von Kontext- und Erlebnisrecherchen entwickeln.
Die Studierenden können User Experience Designs für interaktive Systeme strategisch konzipieren.
Die Studierenden können Informationsarchitekturen für interaktive Systeme entwerfen.
Die Studierenden können Interaktionsdesigns für interaktive Systeme konzipieren und gestalten.
Die Studierenden können Interfacedesigns für interaktive Systeme entwerfen.
Die Studierenden kennen typische Workflows, Modelle und Methoden der Felder des User Experience Designs.
Die Studierenden können bewährte Praktiken zu Usertestings anwenden.
Die Studierenden können methodengeleiteten Testings planen, durchführen und auswerten.
Die Studierenden sind in der Lage, Erkenntnisse aus den Ergebnissen gewinnen und auf ihre Designs anzuwenden.
Die Studierenden kennen zeitgenössische Designansätze und ihre Methoden wie z. B. Design Thinking, Critical Design, Design Fiction.

Inhalte

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

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

Verwendbarkeit des Moduls

Design 3 Pflichtfach Wahlpflichtfach
Design 4 Pflichtfach Wahlpflichtfach

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Portfolio | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |
| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
| Professor/innen der Fachrichtung | Marcus Haberkorn (LfbA) |

Literatur/Lernhilfen

- Jacobsen, Jens und Meyer, Lorena (2019): Praxisbuch Usability und UX
- Erlhofer, Sebastian und Brenner, Dorothea (2018): Website-Konzeption und Relaunch
- Quesenbery, Whitney und Brooks, Kevin (2010): Storytelling for User Experience. Crafting Stories for Better Design

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.

Stand: WiSe 21/22

MID 3.2. (A/V) Medien im Raum

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|--------------------------------------|
| Anwendung | Medien im Raum (A) Anwendung |
| Vertiefung | Medien im Raum (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

- Anwenden und Entwickeln neuartiger Mensch-Computer-Schnittstellen in allen Lebensbereichen 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.

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|----------------------------------|------------------------|
| Professor/innen der Fachrichtung | Prof. Daniel Gilgen |

Literatur/Lernhilfen

- Andrea Rostásy, Tobias Sievers. Handbuch Mediatektur (transcript Verlag, Bielefeld, 2018)
 - Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale, (Prentice Hall 2003) Human Computer Interactio
 - Mike Kuniavsky (Morgan Kaufmann, 2010) Smart Things: Ubiquitous Computing User Experience Design
- Es werden thematische Texte sowie Online-Ressourcen entsprechend dem Entwurfsthema bereitgestellt.

Stand: WiSe 21/22

MID 3.3. (A/V) Design spielerischer Systeme

| Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen | |
|--|--|
| Ausprägung | Modulbezeichnung |
| Anwendung | Design spielerischer Systeme (A) Anwendung |
| Vertiefung | Design spielerischer Systeme (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

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

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

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

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

Studierende sind darüber hinaus in der Lage:

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

Inhalte

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

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

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

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

Literatur/Lernhilfen

Kücklich, J. (2004). Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies. *Game Studies*, 1–44; Holopainen, J., & Järvinen, A. (2005).

Ludology for Game Developers; Evans, M. (2011). Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication. (M. Evans, Ed.). Inter-Disciplinary Press.; Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, (u.a.)

Stand: WiSe 21/22

Themenbereich:

MID 3.4 (A/V)

Narrative Formate

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|---|
| Anwendung | Narrative Formate (A) Anwendung |
| Vertiefung | Narrative Formate (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

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

Lehrende/r: Modulverantwortliche/r

Professor/innen der Fachrichtung: Prof. Servet Golbol

Literatur/Lernhilfen

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

1. Knut Hickethier, Film- und Fernsehanalyse.
2. James Monaco, Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien.
3. Unterhaltung durch Medien-Theorie und Messung, Werner Wirth, Holger Schramm
4. Emotion und Narration - neue Medien, neue Formen des Lernens, Hans W. Giessen

Stand: WiSe 21/22

Themenbereich:

MID 3.5 (A/V) Externes Projekt

Die Belegung des Themenbereichs erfolgt in den oben genannten Ausprägungen und ist folgendermaßen im Prüfungssystem zu belegen

| Ausprägung | Modulbezeichnung |
|------------|--|
| Anwendung | Externes Projekt (A) Anwendung |
| Vertiefung | Externes Projekt (V) Vertiefung |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- 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

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 projektflankierenden theoretischen Focus
- Präsentation des Semesterergebnisses

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

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

| | |
|----------------------------------|----------------------------|
| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
| Professor/innen der Fachrichtung | Prof. Dr. Linda Breitlauch |

Literatur/Lernhilfen

Je nach Projekt werden entsprechende Empfehlungen individuell ausgesprochen.

Stand: WiSe 21/22

M4-ID Kontext (Schwerpunkt Intermediadesign)

Kontext (Wahlpflichtkatalog)

Die Studienberatung begleitet die Studierenden in der Entwicklung und Herausbildung ihrer gestalterischen Persönlichkeit und gibt Hilfestellung bei der Wahl der Module.

Die Studierenden wählen aus dem folgenden Katalog **1 Modul** aus.

Modultitel:

MID 4.1. Intermediale Ästhetik und Medienkultur

Modulnr.: MID 4.1.

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|------------|--|---|---------------------|-------------------------------------|
| 1 Semester | 1-3. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |

| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
|--------------------------------|---------------|---------------|--|
| Seminar | 2 SWS/30 Std. | 270 Std. | 300 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Fachspezifisches Bachelorstudium

| Prüfungsformen / Gewichtung | Voraussetzung für die Vergabe von ECTS |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Seminar- und Hausarbeit | Mindestens mit ausreichend bestandene Prüfungsleistung |

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

Literatur/Lernhilfen

Je nach Semesterschwerpunkt thematisch ausgewählte medien- und kulturwissenschaftliche Literatur

Stand: WiSe 21/22

M5 INTERDISZIPLINÄRE PROJEKTE (OPTIONAL)

Interdisziplinäres Projekt (Wahlpflichtkatalog)

MKD/ID 5.1. Interdisziplinäres Projekt

| | | | | Modulnr.: MKD/ID 5.1. | |
|--------------------------------|--|---|---------------|--|-------------------------------------|
| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
| 1 Semester | 1-3. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | | 10 ECTS | Anhand der Fach-PO |
| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden | |
| Projekt bezogen | | 2 SWS / 30 Std. | 270 Std. | 300 Std. | |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

- Erfahrung in der Praxis/Berufspraxis sammeln oder im Ausland
- Alternativ: Erfahrungen und angeleitete Mitwirkung in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekts an der Heimathochschule in Kooperation mit der Wirtschaft, mit Bildungs- und Kulturträgern
- Verantwortung übernehmen innerhalb eines Teams während der Projektarbeit
- designerische Projekte und die damit verbundenen Problemlösungsprozesse selbständig planen und durchführen zu können
- Abläufe und Ergebnisse begründen und über fachbezogene Sachverhalte kommunizieren zu können
- Gesellschaftliche – und Fachbezogene Entwicklungen in komplexere Zusammenhänge integrieren zu können

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|--------------------------------------|---|
| Design 3 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input type="checkbox"/> Pflichtfach | <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|------------|------------------------|
| N.N. | N.N. |

Literatur/Lernhilfen

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

Stand: WiSe 21/22

M 7 MASTER-ABSCHLUSSEMESTER

MKD/ID 7.1. Abschlussarbeit

MKD/ID 7.2. Präsentation der Abschlussarbeit

MKD/ID 7.1

Abschlussarbeit

Modulnr.: MKD/ID 7.1.

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|--------------------------------|--|---|---------------------|--|
| 1 Semester | 4. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | 25 ECTS | Anhand der Fach-PO |
| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
| Einzelkorrektur / Vorlesung | | 0 SWS / 0 Std. | 750 Std. | 750 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

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

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|---|--|
| Design 3 | <input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach | <input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach | <input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

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

Literatur/Lernhilfen

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

Stand: WiSe 21/22

MKD/ID 7.2

Präsentation der Abschlussarbeit

Modulnr.: MKD/ID 7.2.

| Moduldauer | Semester, in dem das Modul stattfindet | Häufigkeit des Angebots | Kreditpunkte (ECTS) | Gewichtung der Note für die Endnote |
|------------|--|---|---------------------|-------------------------------------|
| 1 Semester | 4. Semester | <input checked="" type="checkbox"/> jedes Sommersemester <input checked="" type="checkbox"/> jedes Wintersemester <input type="checkbox"/> bei Bedarf | 5 ECTS | Anhand der Fach-PO |

| Lehrveranstaltungen/Lehrformen | Kontaktzeit | Selbststudium | Gesamtarbeitsaufwand (Workload) der/des Studierenden |
|--------------------------------|-----------------|---------------|--|
| Präsentation | 1 SWS / 15 Std. | 135 Std. | 150 Std. |

Kompetenzziele (Lernergebnisse)

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

Inhalte

- Entwurf, Konzeption und Durchführung eines Vortrags über die eigenständige künstlerisch-wissenschaftliche Abschlussarbeit mit gestalterischem Schwerpunkt (Masterthesis) vor einem fachbezogenen Auditorium
- Begründung und kritische Reflexion der Lösungsansätze für die gestalterische Problemstellungen der Masterthesis

Verwendbarkeit des Moduls

| | | |
|----------|---|--|
| Design 3 | <input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach | <input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |
| Design 4 | <input checked="" type="checkbox"/> Pflichtfach | <input type="checkbox"/> Wahlpflichtfach |

Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme

Keine

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

| Lehrende/r | Modulverantwortliche/r |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Alle Professor/innen der Fachrichtung | Alle Professor/innen der Fachrichtung |

Literatur/Lernhilfen

- Peter Flume/Wolfgang Mentzel: Rhetorik, Haufe Taschenguide

Stand: WiSe 21/22