

—

Modulhandbuch

Gestaltung B.A.

Version 2024

Hochschule Bielefeld
University of Applied Sciences and Arts
Fachbereich Gestaltung

Siebensemestriger Bachelor-Studiengang
mit den vier Studienrichtungen:

DMX | Digital Media and Experiment
FuB | Fotografie und Bildmedien
KD | Kommunikationsdesign
M | Mode

Inhaltsverzeichnis:

1	Allgemeine Studienziele sowie allgemeine Beschreibung der Modulstruktur	
1.1	Allgemeine Studienziele	5
1.2	Allgemeine Beschreibung der Modulbereiche	5
1.2.1	Grundlagenstudium: Studienspezifische Grundlagen, künstlerisch-gestalterische Grundlehre sowie Grundlagen Theorie	5
1.2.2	Projektorientiertes Hauptstudium	
1.2.3.1	Gestaltungsprojekte	6
1.2.3.2	Wahlmodul transdisziplinäre Gestaltung	6
1.2.3.3	Analoge und digitale Techniken/Werkstätten	7
1.2.3.4	Theorie & Diskurs	7
1.2.3.5	Praxis und Internationalisierung	7
2	Studienverlaufspläne	
2.1	Studienverlaufsplän – Übersicht der Modulbezeichnungen	9
2.2	Studienverlaufsplän – Übersicht der Creditpoints und SWS	10
2.3	Studienverlaufsplän – Übersicht der Prüfungsnummern	11
3	Modulbeschreibungen:	
3.1	Level 1 / Grundlagenstudium	
3.1.1	Studienrichtung Digital Media and Experiment	
3.1.1.1	Grundlagen Bewegtbildgestaltung	12
3.1.1.2	Grundlagen Immersive Medien	13
3.1.1.3	Grundlagen Audiovisuelle Medientechnik I	14
3.1.1.4	Grundlagen CGI I	15
3.1.1.5	Grundlagen Audiovisuelle Medientechnik II	16
3.1.1.6	Grundlagen CGI II	17
3.1.2	Studienrichtung Fotografie und Bildmedien	
3.1.2.1	Grundlagen Fotografie I und II	18
3.1.2.2	Freie Grundlagen der Fotografie	19
3.1.2.3	Technik I	20
3.1.2.4	Technik II	21
3.1.3	Studienrichtung Kommunikationsdesign	
3.1.3.1	Grundlagen Typografie I & II	22
3.1.3.2	Grundlagen Zeichnung und Illustration	23
3.1.3.3	Grundlagen Interaction Design	24
3.1.3.4	Grundlagen Creative Coding	25
3.1.3.5	Grundlagen Webdevelopment	26
3.1.3.6	Grundlagen Printtechnik	27

3.1.4	Studienrichtung Mode	
3.1.4.1	Grundlagen Modellgestaltung	28
3.1.4.1	Grundlagen Kollektionsgestaltung	29
3.1.4.3	Grundlagen Drapiertechnik	30
3.1.4.4	Grundlagen industrielle Fertigung	31
3.1.4.5	Grundlagen Schnittgestaltung I	32
3.1.4.6	Grundlagen Schnittgestaltung II	33
3.1.5	Künstlerisch-gestalterische Grundlehre: Objekt, Körper, Bild, Bewegung, Raum	34
3.1.6	Theorie und Diskurs	
3.1.6.1	Theorie Grundlagen	35
3.2	Level 2-3 / Hauptstudium	
	Gestaltungsmodule I-III	36
	Technikmodule I-IV	38
	Transdisziplinäre Gestaltung I-II	39
	Theorie und Diskurs I-III	40
	Praxis	41
	Praxis und Internationalisierung	42
	Fachenglisch für Gestalter*innen	44
	Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung	45
3.3	Abschlussarbeit: praktischer Teil, theoretischer Teil, Präsentation	46
4	Beschreibungen der Lehrgebiete	
4.1 DMX	Digital Media and Experiment	
	Motion Design	48
	Immersive Environments	48
	Creative Technologies	48
4.2 FuB	Fotografie und Bildmedien	
	Dokumentarfotografie	49
	Reportagefotografie	49
	Künstlerische Fotografie	49
	Fotografie und generative Bildsysteme	50
	Fotografie und Bildmedien	50
4.3 KD	Kommunikationsdesign	
	Typografie	50
	Zeichnung und Illustration	51
	Corporate Design	51
	Interaction Design	51
4.4 M	Mode	
	Kollektionsgestaltung	52
	Fotostyling/Modedefotografie	52

Modellgestaltung	52
4.5 Studienrichtungsübergreifende Lehrgebiete	
Raum, Plastik und Objekt	52
Rauminszenierung und Video	53
4.6 Theorie & Diskurs	53

Anmerkungen:

Module sind in struktureller und alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Abkürzungen:

CP	= Creditpoint
MP	= Modulprüfung
P	= Pflichtmodul
WP	= Wahlpflichtmodul
SWS	= Semesterwochenstunde
h	= Stunden
V	= Vorlesung
SU	= Seminaristischer Unterricht
S	= Seminar
P	= Praktikum
PR	= Projekt

Berechnungsgrundlagen:

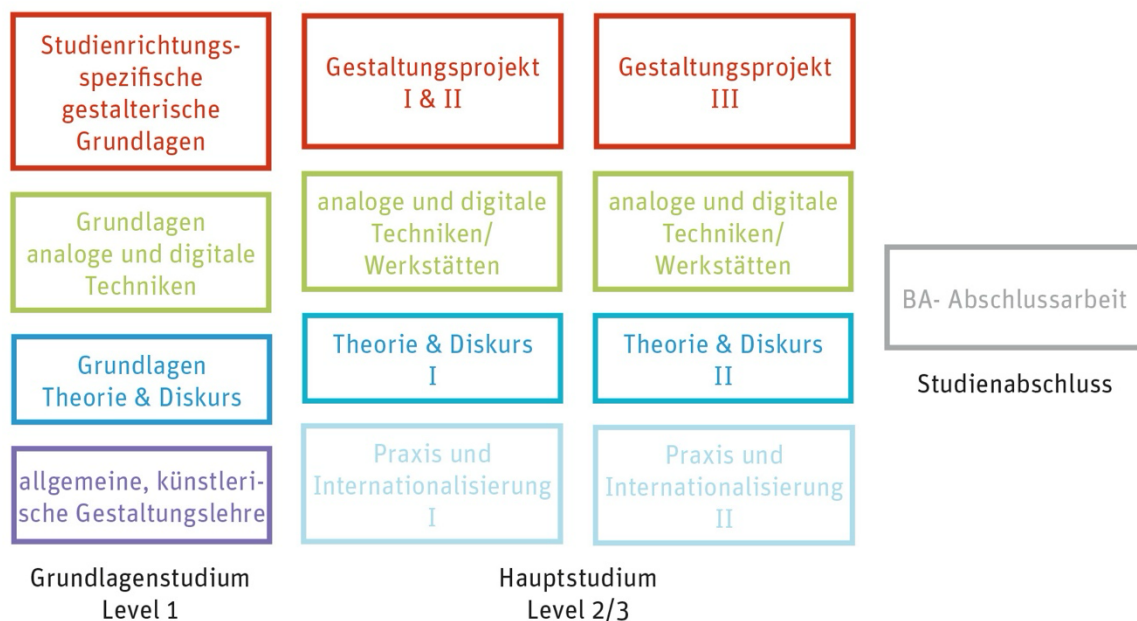
Für den Erwerb eines Credit Points wird der Arbeitsaufwand 30 Arbeitsstunden zugrunde gelegt. Die Arbeitsleistung („Workload“) für ein Modul ergibt sich dementsprechend aus den vergebenen Leistungspunkten (CP) x 30. Die Kontaktzeit wird anhand der vergebenen SWS ermittelt, wobei eine Semesterwochenstunde eine Unterrichtsstunde von 45 Minuten entspricht. Das Selbststudium ergibt sich aus der Differenz von Workload und Kontaktzeit.

1 Allgemeine Studienziele sowie allgemeine Beschreibung der Modulstruktur

1.2 Allgemeine Studienziele

Das Studium am Fachbereich Gestaltung der Hochschule Bielefeld bereitet auf eine Tätigkeit in dynamischen, sich permanent verändernden Arbeitsfeldern vor. Das Studium zielt deshalb nicht allein auf technische Spezialisierung, sondern auf ein breiter angelegtes Verständnis unserer visuellen Kultur. Das Studium soll dazu befähigen, eine eigenständige gestalterische Position zu entwickeln und diese bei Bedarf immer wieder neu zu bestimmen. Mit zunehmender Eigenständigkeit setzen sich die Studierenden eigene Schwerpunkte und definieren ihre Themen selbst. Entwurf und Konzeption stehen im Zentrum dieses Projektstudiums. Der BA-Studiengang bereitet auf das konsekutive Studium im Masterstudiengang, auf den Einstieg in die Berufspraxis und auf das weitere Studium in Master- und Diplom-Studiengängen verwandter gestalterischer Disziplinen vor.

1.2 Allgemeine Beschreibung der Modulbereiche (Übersicht)



1.2.1 Grundlagenstudium Level 1 (1. Und 2. Semester):

Studienspezifische Grundlagen sowie studienrichtungsübergreifende Grundlagen in der Theorie sowie der künstlerisch-gestalterischen Grundlehre

Während der ersten zwei Semester (Level 1) findet ein Grundlagenstudium statt, das die Studierenden zu einem späteren Projektorientierten Studium befähigen soll. Die Studienrichtungsspezifischen gestalterischen Grundlagenmodule und Technikmodule werden ent-

sprechend der unterschiedlichen Anforderungen innerhalb der Studienrichtungen definiert und dimensioniert. Über die studienrichtungsspezifischen Grundlagen hinaus werden für alle vier Studienrichtungen gemeinsame theoretische Grundlagen sowie eine studienrichtungsübergreifende künstlerisch-gestalterische Grundlehre vermittelt. Die Studierenden orientieren sich innerhalb ihrer Studienrichtung, lernen aber ebenso in studienrichtungsübergreifenden Gruppen miteinander zu arbeiten, zu diskutieren, und ihre unterschiedlichen kreatives Potentiale zu entdecken.

1.2.2 Projektorientiertes Hauptstudium in Level 2/3 (3.-6. Semester):

1.2.2.1 Gestaltungsprojekte

Das zentrale, allen Studienrichtungen gemeinsame Lehrformat am Fachbereich Gestaltung ist das Gestaltungsprojekt, das sich je nach Studienrichtung und Lehrgebiet an verschiedenen späteren beruflichen Spezialisierungen und den entsprechenden Auftragsformaten orientiert. Dabei stehen fiktive Themen- und Aufgabenstellungen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben. Die gestalterische Entwurfsarbeit wird im seminaristischen Unterricht vermittelt, erprobt und angewandt. Die gestalterische Entwurfsarbeit erfordert ein hohes Maß an Eigenleistung der Studierenden, die nicht nur unterschiedliche Arbeitsmethoden (individuell, im Team, in einer interdisziplinären Arbeitsgruppe) erlernen, sondern experimentierend, forschend und gestaltend zu neuen Lösungen kommen und eine eigene künstlerische und gestalterische Position entwickeln. Das Modul Gestaltungsprojekt ist dementsprechend größer dimensioniert (Zeitaufwand und Kreditierung) als die andere Lehrformate/Lehrmodule, die in Bezug auf die gestalterischen Entwurfsprojekte unterstützend wirken.

1.2.2.2 Wahlmodul transdisziplinäre Gestaltung

Um auch über das Grundlagenstudium in Level 1 hinaus eine breite Auseinandersetzung zu befördern, werden in den Leveln 2/3 kleinere Gestaltungswahlmodule angeboten, die den Studierenden ermöglichen Fähigkeiten zu erwerben, die außerhalb des Angebotsprofils der eigenen Studienrichtung bzw. der vier Studienrichtungen liegen. Diese Wahlmodule ermöglichen den Studierenden ab dem 4. Semester potenzielle Quereinstiege in gestalterische Praktiken bzw. auch ganz konkret in Gestaltungsprojekte außerhalb der eigenen Studienrichtung.

1.2.2.3 Analoge und digitale Techniken/Werkstätten

In Werkstatt-, Labor- und Studioübungen erwerben die Studierenden sowohl theoretische Kenntnisse als auch praktische Erfahrungen im Umgang und in der Anwendung analoger sowie digitaler Werk- und Umsetzungstechniken, Anwendungen und Programme. Die Studierenden werden mit den jeweiligen Arbeitsumgebungen vertraut gemacht und erlernen die entsprechenden Fachbegriffe. Die Studierenden erlernen den sachgerechten Umgang mit analogen und digitalen Werkzeugen in der Werkstatt/im Labor/im Studio und erwerben grundlegende Kenntnisse über Materialien, Arbeitsabläufe, Produktionsprozesse und Ausgabeformate. Die Studierenden erwerben ein Wissen um die Nachhaltigkeit der Produktionsprozesse sowie der dabei verwendeten Materialien und sonstigen Ressourcen und lernen die potentiellen Risiken ihrer Anwendung.

1.2.2.4 Theorie und Diskurs

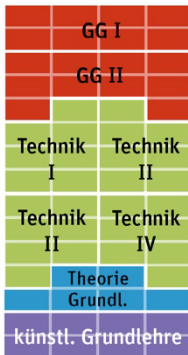
im Modulbereich Theorie und Diskurs werden den Studierenden Zugänge zur Kunst- und Kulturgeschichte, zu Bild- und Sprachwissenschaften, zur Medientheorie und anderen gesellschafts- und kulturelevanten Bereichen der Geisteswissenschaften eröffnet. Es besteht unter Anderem die Möglichkeit, grundlegende Epochen und Stile und Strömungen im Allgemeinen sowie in Bezug auf ihre jeweilige Studienrichtung kennen zu lernen und zueinander in Beziehung zu setzen. Die Studierenden erlernen basale Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und Schreibens und entwickeln ihre intellektuellen Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Argumentationsfertigkeiten. Die Studierenden sollen dazu befähigt werden, kulturelle, politische, soziale und technische Zusammenhänge zu erkennen, kritisch zu hinterfragen und auf ihre gestalterische Arbeit zu übertragen. Die Studierenden machen sich mit wesentlichen zeitgenössischen Positionen und Diskursen vertraut und entwickeln eine eigene und umfassende Haltung als Gestalter*innen. Ziel ist es von Beginn an, den Unterschied zwischen schulischem Lernen und selbstverantwortlichem Studium zu erkennen. Die Lehrveranstaltungen dieses Modulbereichs sind deshalb während des Hauptstudium vorwiegend Wahlpflichtmodule. Die Wahl der Lehrveranstaltungen sollte nicht nur von der zukünftigen Berufswahl, sondern auch von der Möglichkeit des allgemeinen Wissenserwerbs gelenkt werden.

1.2.2.5 Praxis und Internationalisierung/Professionalisierung

Der Modulbereich Praxis & Internationalisierung soll die Studierenden bereits während des Studiums mit Arbeitsrealitäten in unterschiedlichen gestalterischen Berufsfeldern vertraut machen. In kleineren Praxismoduleinheiten arbeiten die Studierenden im 3. und 4. Semester (Level 2) zunächst in Studienrichtungsübergreifenden Projekten des Fachbereichs wie der

Werkschau, der Modenschau, sowie unterschiedlichen Symposien oder Kongressen mit, wo sie über die Studienerfahrung im Kurs oder Seminar hinaus in Teams und Gruppen Projekte planen und umsetzen. Das 5. bzw. 6. Semester verbringen die Studierenden außerhalb der eigenen Hochschule, indem sie in einer Agentur, einem Atelier, einer Bürogemeinschaft oder einer entsprechenden Entwurfsabteilung einer Firma oder Institution ein Berufspraktikum absolvieren, oder indem sie an einer Hochschule im Ausland ein Semester als Gast studieren. Im Rahmen des Praxis- und Internationalisierungsmoduls werden den Studierenden nötige Grundkenntnisse in Betriebswirtschaft und Existenzgründung vermittelt.

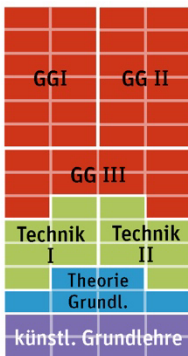
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen DMX**

Grundlagen DMX Gestaltung I, S.13
 Grundlagen DMX Gestaltung II, S.12
 Grundlagen DMX Technik I, S.14
 Grundlagen DMX Technik II, S.15
 Grundlagen DMX Technik III, S.16
 Grundlagen DMX Technik IV, S.17
 Theorie Grundlagen, S.35
 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre, S.34

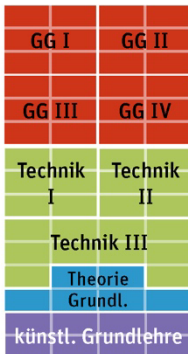
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen FuB**

Grundlagen FuB Gestaltung I, S.18
 Grundlagen FuB Gestaltung II, S.18
 Grundlagen FuB Gestaltung III, S.19
 Grundlagen FuB Technik I, S.20
 Grundlagen FuB Technik II, S.21
 Theorie Grundlagen, S.35
 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre, S.34

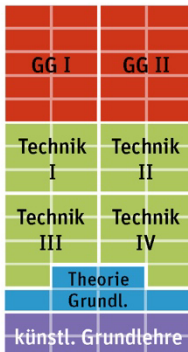
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen KD**

Grundlagen KD Gestaltung I, S.22
 Grundlagen KD Gestaltung II, S.22
 Grundlagen KD Gestaltung III, S.23
 Grundlagen KD Gestaltung IV, S.24
 Grundlagen KD Technik I, S.25
 Grundlagen KD Technik II, S.26
 Grundlagen KD Technik III, S.27
 Theorie Grundlagen, S.35
 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre, S.34

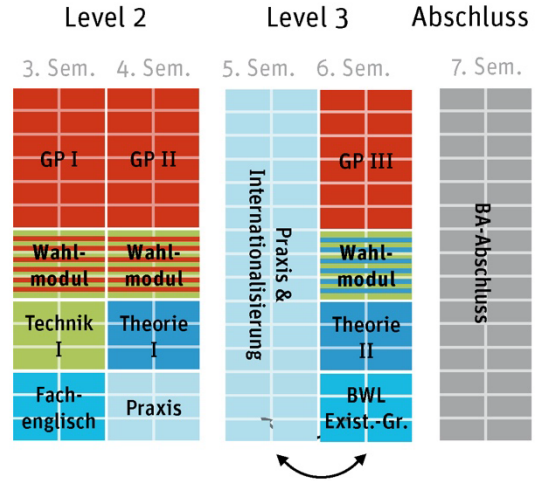
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen Mode**

Grundlagen Mode Gestaltung I, S.28
 Grundlagen Mode Gestaltung II, S.29
 Grundlagen Mode Technik I, S.30
 Grundlagen Mode Technik II, S.31
 Grundlagen Mode Technik III, S.32
 Grundlagen Mode Technik IV, S.33
 Theorie Grundlagen, S.35
 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre, S.34

**Studienverlaufsplan:
Übersicht Modulbezeichnungen**



**Level 2/3
(Hauptstudium)**

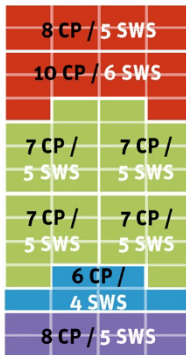
Gestaltungsmodul I, S.36
 Gestaltungsmodul II, S.36
 Gestaltungsmodul III, S.36
 Technik I (Wahlpflichtmodul), S.38
 Technik II, S.38
 Technik III (Wahlpflichtmodul), S.38
 Technik IV (Wahlpflichtmodul), S.38
 Transdisziplinäre Gestaltung I (Wahlpflichtmodul), S.39
 Transdisziplinäre Gestaltung II (Wahlpflichtmodul), S.39
 Theorie & Diskurs I, S.40
 Theorie & Diskurs II, S.40
 Theorie & Diskurs III (Wahlpflichtmodul), S.40
 Praxis, S.41
 Praxis und Internationalisierung, S.42
 Fachenglisch für Gestalter*innen, S.44
 Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung, S.45

Abschlussmodule

Durchschnittsnote, S.46
 Bachelorarbeit, S.47
 Endnote, S.48

- 1 Kästchen entspricht 1 Creditpoint
- Grundl. Gestaltung/Gestaltungsprojekt
- analoge und digitale Techniken
- Wahlmöglichkeit Technik/Entwurf
- Praxis und Internationalisierung
- Professionalisierung
- Theorie und Diskurs/Theorie Grundlagen
- Künstlerische Grundlagen
- Wahlmöglichkeit Technik/Theorie
- Abschlussarbeit

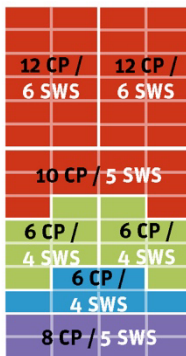
1. Sem. 2. Sem.



Level 1 Grundlagen DMX

Grundlagen DMX Gestaltung I, 8 CP/5 SWS
 Grundlagen DMX Gestaltung II, 10 CP/6 SWS
 Grundlagen DMX Technik I, 7 CP/5 SWS
 Grundlagen DMX Technik II, 7 CP/5 SWS
 Grundlagen DMX Technik III, 7 CP/5 SWS
 Grundlagen DMX Technik IV, 7 CP/5 SWS
 Theorie Grundlagen, 6 CP/4 SWS
 Künstlerisch-gestalterische
 Grundlehre, 8 CP/5 SWS

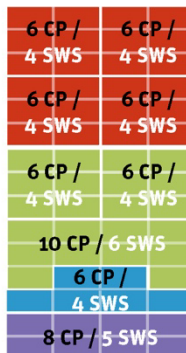
1. Sem. 2. Sem.



Level 1 Grundlagen FuB

Grundlagen FuB Gestaltung I, 12 CP/6 SWS
 Grundlagen FuB Gestaltung II, 12 CP/6 SWS
 Grundlagen FuB Gestaltung III, 10 CP/5 SWS
 Grundlagen FuB Technik I, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen FuB Technik II, 6 CP/4 SWS
 Theorie Grundlagen, 6 CP/4 SWS
 Künstlerisch-gestalterische
 Grundlehre, 8 CP/5 SWS

1. Sem. 2. Sem.



Level 1 Grundlagen KD

Grundlagen KD Gestaltung I, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Gestaltung II, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Gestaltung III, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Gestaltung IV, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Technik I, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Technik II, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen KD Technik III, 10 CP/6 SWS
 Theorie Grundlagen, 6 CP/4 SWS
 Künstlerisch-gestalterische
 Grundlehre, 8 CP/5 SWS

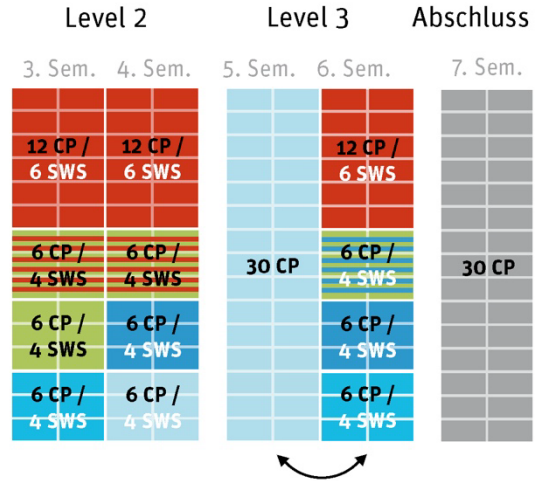
1. Sem. 2. Sem.



Level 1 Grundlagen Mode

Grundlagen Mode Gestaltung I, 10 CP/5 SWS
 Grundlagen Mode Gestaltung II, 10 CP/5 SWS
 Grundlagen Mode Technik I, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen Mode Technik II, 6 CP/4 SWS
 Grundlagen Mode Technik III, 7 CP/4 SWS
 Grundlagen Mode Technik IV, 7 CP/4 SWS
 Theorie Grundlagen, 6 CP/4 SWS
 Künstlerisch-gestalterische
 Grundlehre, 8 CP/5 SWS

2.2 Studienverlaufsplan: Übersicht der Creditpoints und SWS



Level 2/3 (Hauptstudium)

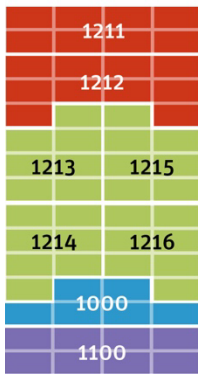
Gestaltungsmodul I, 12 CP/6 SWS
 Gestaltungsmodul II, 12 CP/6 SWS
 Gestaltungsmodul III, 12 CP/6 SWS
 Technik I (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Technik II, 6 CP/4 SWS
 Technik III (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Technik IV (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Transdisziplinäre Gestaltung I (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Transdisziplinäre Gestaltung II (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Theorie & Diskurs I, 6 CP/4 SWS
 Theorie & Diskurs II, 6 CP/4 SWS
 Theorie & Diskurs III (Wahlpflichtmodul), 6 CP/4 SWS
 Praxis, 6 CP/4 SWS
 Praxis und Internationalisierung, 30 CP
 Fachenglisch für Gestalter*innen, 6 CP/4 SWS
 Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung, 6 CP/4 SWS

Abschlussmodule

Durchschnittsnote
 Bachelorarbeit, 30 CP
 Endnote

- 1 Kästchen entspricht 1 Creditpoint
- Grundl. Gestaltung/Gestaltungsprojekt
- analoge und digitale Techniken
- Wahlmöglichkeit Technik/Entwurf
- Praxis und Internationalisierung
- Professionalisierung
- Theorie und Diskurs/Theorie Grundlagen
- Künstlerische Grundlagen
- Wahlmöglichkeit Technik/Theorie
- Abschlussarbeit

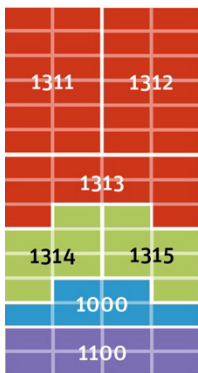
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen DMX**

- 1211 Grundlagen DMX Gestaltung I
- 1212 Grundlagen DMX Gestaltung II
- 1213 Grundlagen DMX Technik I
- 1214 Grundlagen DMX Technik II
- 1215 Grundlagen DMX Technik III
- 1216 Grundlagen DMX Technik IV
- 1000 Theorie Grundlagen
- 1100 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre

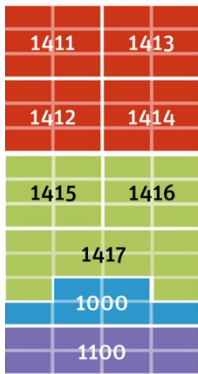
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen FuB**

- 1311 Grundlagen FuB Gestaltung I
- 1312 Grundlagen FuB Gestaltung II
- 1313 Grundlagen FuB Gestaltung III
- 1314 Grundlagen FuB Technik I
- 1315 Grundlagen FuB Technik II
- 1000 Theorie Grundlagen
- 1100 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre

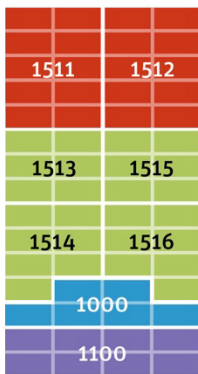
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen KD**

- 1411 Grundlagen KD Gestaltung I
- 1412 Grundlagen KD Gestaltung II
- 1413 Grundlagen KD Gestaltung III
- 1414 Grundlagen KD Gestaltung IV
- 1415 Grundlagen KD Technik I
- 1416 Grundlagen KD Technik II
- 1417 Grundlagen KD Technik III
- 1000 Theorie Grundlagen
- 1100 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre

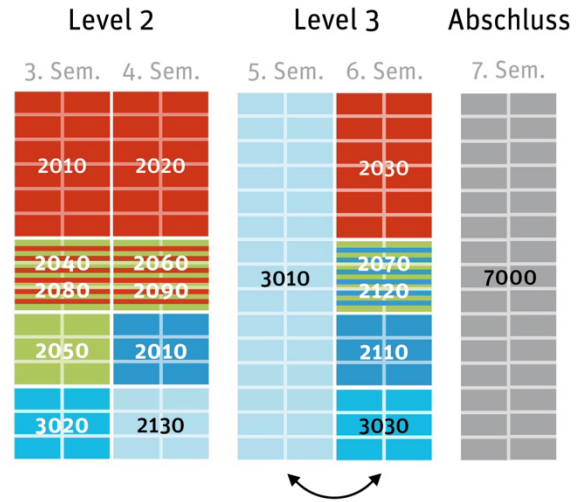
1. Sem. 2. Sem.



**Level 1
Grundlagen Mode**

- 1511 Grundlagen Mode Gestaltung I
- 1512 Grundlagen Mode Gestaltung II
- 1513 Grundlagen Mode Technik I
- 1514 Grundlagen Mode Technik II
- 1515 Grundlagen Mode Technik III
- 1516 Grundlagen Mode Technik IV
- 1000 Theorie Grundlagen
- 1100 Künstlerisch-gestalterische Grundlehre

**2.3 Studienverlaufsplan:
Übersicht der Prüfungsnummern**



**Level 2/3
(Hauptstudium)**

- 2010 Gestaltungsmodul I
- 2020 Gestaltungsmodul II
- 2030 Gestaltungsmodul III
- 2040 Technik I (Wahlpflichtmodul)
- 2050 Technik II
- 2060 Technik III (Wahlpflichtmodul)
- 2070 Technik IV (Wahlpflichtmodul)
- 2080 Transdisziplinäre Gestaltung I (Wahlpflichtmodul)
- 2090 Transdisziplinäre Gestaltung II (Wahlpflichtmodul)
- 2100 Theorie & Diskurs I
- 2110 Theorie & Diskurs II
- 2120 Theorie & Diskurs III (Wahlpflichtmodul)
- 2130 Praxis
- 3010 Praxis und Internationalisierung
- 3020 Fachenglisch für Gestalter*innen
- 3030 Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung

Abschlussmodule

- 6999 Durchschnittsnote
- 7000 Bachelorarbeit
- 8000 Endnote

- 1 Kästchen entspricht 1 Creditpoint
- Grundl. Gestaltung/Gestaltungsprojekt
- analoge und digitale Techniken
- Wahlmöglichkeit Technik/Entwurf
- Praxis und Internationalisierung
- Professionalisierung
- Theorie und Diskurs/Theorie Grundlagen
- Künstlerische Grundlagen
- Wahlmöglichkeit Technik/Theorie
- Abschlussarbeit

3 Modulbeschreibungen

3.1 Level 1 Grundlagen

3.1.1 Studienrichtung Digital Media and Experiment

3.1.1.1 Grundlagen der Bewegtbildgestaltung

Art des Moduls: Grundlagen DMX Gestaltung II								
Prüfungsnummer: 1212	Workload: 300 h	Leistungs-Punkte: 10 CP	Studien-semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: 1 x pro Level 1	Dauer: 1-2 Sem.	Art: Pflicht-modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen S	Kontaktzeit 6 SWS /66 h		Selbststudium 234h		Geplante Gruppengröße 10-20		
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden kennen grundlegende Formate des filmischen und animierten Bildes und kennen die dafür notwendigen Gestaltungstechniken sowohl in analogen als auch in digitalen Produktionen. Sie eignen sich die Grundlagen filmischer Erzählweisen, der Dramaturgie und des Visual Storytellings an. Sie kennen verschiedene Ausformungen der konventionellen und experimentellen Animation und benennen deren medienkulturelle Bedeutung.</p>							
3	<p>Inhalte: Inhalt des Moduls sind praktische und theoretische Grundlagen der grafischen Bewegtbildgestaltung, insbesondere die Prinzipien der Animation und der Montage, traditionelle und zeitgenössische Formate des Bewegtbildes, Motion Graphics, Bilddramaturgie, Bildkomposition, Timing und Rhythmus, Filmton und Sounddesign. Übung gängiger Methoden zur Ideenfindung und Konzeption und Anwendung professioneller Produktionsworkflows von Exposé, Moodboard, Storyboard, Animate, Produktion bis zur Prozessdokumentation. Überblick über die Geschichte und Techniken der Animation sowie die Analyse aktueller mit Animation verbundener hybrider Film- und Videoformate und deren narrative Strategien.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Prof. Claudia Rohmoser</p>							

3.1.1.2 Grundlagen Immersive Medien

Art des Moduls: Grundlagen DMX Gestaltung I								
Prüfungs- Nummer: 1211	Workload: 240 CP	Leistungs- Punkte: 8 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: 1 x pro Level 1	Dauer: 1-2 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S		Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 184 h		Geplante Gruppengröße 10-20		
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden identifizieren und benennen Beispiele für Immersive Environments und erkennen die Ziele und Methoden von Digital Media & Experiment im Kontext aktueller Gestaltungsfelder. Sie unterscheiden zwischen den multidisziplinären Grundlagen des Lehrgebiets und setzen einfache Gestaltungsaufgaben selbstständig um. Auf Grundlage exemplarischer Medienanalysen und dem damit verbundenen Verständnis von zeitgenössischen Konzepten und Ästhetiken entwickeln die Studierenden erste eigene Konzepte. Sie ordnen aktuelle Kunstpositionen in einen Kanon relevanter, immersiver Medieninstallationen ein und reflektieren diese inhaltlich kritisch und formal medienreflexiv.</p>							
3	<p>Inhalte: Inhalte des Moduls sind die Analyse von beispielhaften Medienkunst- und Gestaltungsprojekten und eine praktische Einführung in die Vielzahl der notwendigen Werkzeuge, um mit immersiven Installationen arbeiten zu können. Durch das Besprechen relevanter Beispiele aus Kunst und Kultur sowie durch praktische Übungen werden die Grundlagen des Lehrgebietes vermittelt.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragter: Prof. Herwig Scherabon</p>							

3.1.1.3 Grundlagen Audiovisuelle Medientechnik I

Art des Moduls: Grundlagen DMX Technik I								
Prüfungsnummer: 1213	Workload: 210 h	Leistungs-Punkte: 7 CP	Studien-semester: 1. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes WiSe	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht-modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 5 SWS / 56 h	Selbststudium 154 h			Geplante Gruppengröße 10-20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über theoretische und praktische Grundlagen der Film- und Videoproduktion. Sie benennen und erkennen gängige Formate, Auflösungen, Framerates und Kompressionsmethoden und können verschiedene Videokameras, Lichtsysteme und Tonaufnahmegeräte bedienen. Die erstellten Medieninhalte finalisieren sie in einfachen Montage- und Postproduktionsworkflows zu kurzen Videoformaten.</p>							
3	<p>Inhalte: Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in den Techniken der digitalen Filmproduktion. Praktische Übung eines typischen professionellen Workflows der dokumentarischen und szenischen Filmproduktion: Regie, Kamera, Licht, Ton; Gruppenarbeit zur Organisation und Umsetzung von Dreharbeiten im Studio sowie von Außenaufnahmen. Auditive Gestaltung mit Sprachaufnahmen, Musik und Soundeffekten.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Prof. Claudia Rohmoser</p>							

3.1.1.4 Grundlagen CGI I

Art des Moduls: Grundlagen DMX Technik II								
Prüfungsnummer: 1214	Workload: 210 h	Leistungs-Punkte: 7 CP	Studiensemester: 1. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes WiSe	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflichtmodul	Sprache: Deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 5 SWS / 56 h	Selbststudium 154 h		Geplante Gruppengröße 10-20 Studierende		
2	Lernergebnisse: Die Studierenden verfügen über Kenntnisse und Fähigkeiten der Anwendung und Methoden aktueller Gestaltungsansätze zur Herstellung computergenerierter dreidimensionaler Bildwelten. Sie kennen die technischen Grundlagen und den Aufbau von 3D generierten Bildern und Animationen (CGI) und benennen die Komponenten mit Fachbegriffen.							
3	Inhalte: Computer-Generated Imagery (CGI), umfasst alle digitalen Bild- und Videopraktiken. Im ersten Modul werden technische Grundlagenfertigkeiten vermittelt, wie man mit 3D Software Still-Images oder Animationen erstellt (3D Modeling, Lighting and Texturing, Animation, und Rendering) sowie die Grundlagen von 3D Bildkomposition, Compositing und Visual Effects. Dabei werden auch generative CGI-Techniken mit dem Einsatz von Künstlicher Intelligenz berücksichtigt.							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Prof. Herwig Scherabon							

3.1.1.5 Grundlagen Audiovisuelle Medientechnik II

Art des Moduls: Grundlagen DMX Technik III								
Prüfungsnummer: 1215	Workload: 210 h	Leistungs-Punkte: 7 CP	Studien-semester: 2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes SoSe	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht-modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 5 SWS / 56 h	Selbststudium 154 h			Geplante Gruppengröße 10-20 Studierende	
2	Lernergebnisse: Die Studierenden führen professionelle Workflows der Videopostproduktion eigenständig und selbstverantwortlich durch. Sie planen die einzelnen Bearbeitungsschritte und kennen die notwendigen technischen Ressourcen. Sie verarbeiten verschiedene Dateiformate, benutzen digitale und nonlineare Montage- und Compositingtechniken zu Erstellung hybrider Videoformate und wissen um ihr narratives Potenzial.							
3	Inhalte: Das Modul vertieft das praktischen Wissen in der Video- und Audiopostproduktion, Bildbearbeitung und Sounddesign. Übungen in Videoschnitt, Greenscreen-Studioaufnahmen, Compositing, Farbkorrektur und Motion Tracking. Grundlagen im Umgang mit Soundscapes und Soundbearbeitungstools werden aufbauend erweitert.							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Prof. Claudia Rohmoser							

3.1.1.6 Grundlagen CGI II

Art des Moduls: Grundlagen DMX Technik IV								
Prüfungsnummer: 1216	Workload: 210 h	Leistungs-Punkte: 7 CP	Studien-semester: 2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: 1 Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht-modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 5 SWS / 56 h	Selbststudium 154 h		Geplante Gruppengröße 10-20 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden bedienen spezifische Soft- und Hardware zur Produktion von interaktiven, immersiven und live-generativen medialen Environments. Sie sind mit den Methoden der Assetproduktion für digital erweiterte Realitäten vertraut. Sie beherrschen grundlegende Techniken der Bildsynthese, algorithmischer Bildproduktion und datenbasierter Grafiksimation.</p>							
3	<p>Inhalte: Computer-Generated Imagery (CGI), umfasst alle digitalen Bild- und Videopraktiken. Das zweite Modul behandelt fortgeschrittene Techniken, wie prozedurales Gestalten in 3D und erweiterte Fertigkeiten in Bildgestaltung mit Künstlicher Intelligenz. Die Fertigkeiten aus CGI I werden um generatives Gestalten sowie prozedurale Methoden ergänzt. Dazu gehören auch Grundlagen des Scriptings für generative und datenbasierte Grafiken und Simulation.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Prof. Herwig Scherabon)</p>							

3.1.2 Studienrichtung Fotografie und Bildmedien

3.1.2.1 Grundlagen Fotografie I und II

Art des Moduls: Grundlagen FuB Gestaltung I und II								
Prüfungsnummern:	Workload:	Leistungs-Punkte:	Studiensemester:	Häufigkeit des Angebots:	Dauer:	Art:	Sprache:	Q-Niveau:
1311,1312	360h	12 CP	1. und 2. Sem.	Foto I WiSe Foto II SoSe	je 1 Sem.	Pflichtmodul	deutsch	BA
1	Lehrveranstaltungen S		Kontaktzeit 6 SWS / 66h	Selbststudium 294h			Geplante Gruppengröße 15–20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Sie kennen die für eine qualitativ hochwertige fotografische Leistung wesentlichen Kriterien. Sie sind in der Lage, Technik, Ästhetik und Inhalt zu gewichten und aufeinander zu beziehen. Sie sind befähigt, eigene fotografische Projekte zu konzipieren, realisieren, präsentieren und mündlich und schriftlich zu erläutern. Die Studierenden kennen genreübergreifend wesentliche zeitgenössische und historische Positionen fotografischer Praxis und können über deren Vertreter:innen differenziert referieren.</p> <p>Modul I: Diesem Modul ist die erfolgreiche Teilnahme an der Werkstatteinführung S/W Labor zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p> <p>Modul II: Modul II baut auf den in Modul I erworbenen Grundkenntnissen auf. Diesem Modul ist die erfolgreiche Teilnahme an der Werkstatteinführung in das Farb-Labor zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>							
3	<p>Inhalte: Einführung in das selbstständige projektbezogene Arbeiten. Überblick über die Geschichte der Fotografie, über Stile und Anwendungsgebiete wie Dokumentar-, Werbe-, Mode-, und konzeptionelle Fotografie. Die Studierenden erarbeiten in mindestens einem semesterübergreifenden freien Projekt die inhaltliche Konzeption, organisatorische Planung, Realisation und Produktion von analogen und digitalen fotografischen Arbeiten. Begleitet wird das Projekt von Übungen zu spezifischen technischen, ästhetischen und inhaltlichen Bereichen der Fotografie sowohl in der analogen als auch in der digitalen Anwendung. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar (Zwischenpräsentation, Referat, Diskussion, Feedback) sowie die kontinuierliche Arbeit am Projekt und Übungen sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Moduls.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Teil I: keine, Teil II: MP für Teil I</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Prof. Roman Bezjak, Prof. Katharina Bosse, Prof. Emanuel Raab, Prof. Adrian Sauer</p>							

3.1.2.2 Freie Grundlagen der Fotografie

Art des Moduls: Grundlagen FuB Gestaltung III								
Prüfungsnummer:	Workload:	Leistungs-Punkte:	Studiensemester:	Häufigkeit des Angebots:	Dauer:	Art:	Sprache:	Q-Niveau:
1313	300h	10 CP	1. und 2. Sem.	Foto I WiSe Foto II SoSe	je 1 S Sem.	Pflichtmodul	deutsch	BA
1	Lehrveranstaltungen S		Kontaktzeit 5 SWS / 56 h	Selbststudium 244 h			Geplante Gruppengröße 15–20 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Grundlegende Kompetenz im Umgang mit Fotografie und Bildmedien. Die Studierenden kennen die wesentlichen Parameter fotografischer Gestaltung und können sie für elementare Aufgaben anwenden. Sie sind mit den jeweiligen Medien technisch und inhaltlich auf grundlegendem Niveau vertraut und können sie dem Kommunikationsziel entsprechend auswählen. Die Studierenden erkennen visuelle Inhalte und haben einen Überblick über den Stand des Diskurses. Sie in der Lage, eigene Arbeiten von der Idee über die Konzeption und die Wahl des Mediums bis hin zur Präsentation zu erstellen und zu präsentieren. Einem Gestaltungsmodul in Level 1 ist die erfolgreiche Teilnahme an einer bekanntzugebenden Werkstatteinführung zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in und die Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>							
3	<p>Inhalte: In themenspezifischen Seminaren erstellen die Studierenden eigenständig visuelle Konzepte, die sowohl in der Gruppe als auch in Einzelgesprächen mit den Lehrenden ausgearbeitet werden. Konzept und methodisches Vorgehen unterliegen dabei einem offenen, kritischen Diskurs. Zu ausgewählten Themen werden Referate abgehalten. Künstlerische und angewandte Arbeitsweisen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und unter bildstrategischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten diskutiert. Sinnvoll ist hier eine Verknüpfung mit den theoretischen Angeboten des Fachbereiches, um das erworbene Wissen weiter zu vertiefen. Ein besonderes Augenmerk gilt der Entwicklung der Bildsprache im Experiment mit Fotografie und anderen Medien, sowie der Transformation des fotografischen Verfahrens in Medien wie Film, Video und digitale Datenräume.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Prof. Roman Bezjak, Prof. Katharina Bosse, Prof. Emanuel Raab, Prof. Adrian Sauer</p>							

3.1.2.3 Technik I

Art des Moduls: Grundlagen FuB Technik I								
Prüfungsnummer:	Workload:	Leistungs-Punkte:	Studien-semester:	Häufigkeit des Angebots:	Dauer:	Art:	Sprache:	Q-Niveau:
1314	180 h	6 CP	1. Sem.	Jedes WS	1 Sem.	Pflicht-modul	deutsch	BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 4 SWS / 45 h	Selbststudium 135 h			Geplante Gruppengröße 15–40 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Theoretische und praktische Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedien. Sie vermögen ihre erworbenen Kenntnisse an praktischen Beispielen darzustellen und zu zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Kenntnisse auf die eigene Arbeit mit analogen und digitalen Bildmedien zu übertragen. Die beiden Angebote Technik I und Technik II bauen inhaltlich aufeinander auf.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in Technik der Bildmedien-, Foto- und EBV-Technik. Grundlagen analoger und digitaler Bildmedien werden theoretisch behandelt und praktisch umgesetzt. Lichttechnische Eigenschaften und Wahrnehmung von Licht seien hier als Themen genannt. Die Technik wird als Mittel zum Zweck gesehen und nicht als Selbstzweck. Praktische Gestaltungsaufgaben sollen direkt mit den gewonnenen Erkenntnissen umgesetzt werden. Die Studierenden erwerben die theoretischen Grundlagen von analogen und digitalen Bildmedien und können erste praktische Gestaltungsaufgaben mit den Medien umsetzen. Theoretische und praktische Grundlagen der allgemeinen Fotografie und benachbarter Bereiche. Prinzipielle optische Eigenschaften werden genauso angesprochen wie z. B. lichttechnische Größen. Von Beginn an werden analoge und digitale Fotografie nicht als zwei unterschiedliche Arbeitsweisen behandelt, sondern entsprechend ihrer Anwendungsmöglichkeiten genutzt und kombiniert.</p>							
4	<p>Lehrformen:</p> <p>Seminar, Praktikum, Übung</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p> <p>Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls:</p> <p>Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote:</p> <p>Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte</p> <p>Dipl.-Ing. Wim Boes / Dipl.-Ing. Kai lange</p>							

3.1.2.4 Technik II

Art des Moduls: Grundlagen FuB Technik II								
Prüfungs- Nummer: 1315	Workload: 210 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes SoSe	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 4 SWS / 45 h	Selbststudium 135 h			Geplante Gruppengröße 15–40 Studierende	
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Theoretische und praktische Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedien. Sie vermögen ihre erworbenen Kenntnisse an praktischen Beispielen darzustellen und zu zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Kenntnisse auf die eigene Arbeit mit analogen und digitalen Bildmedien zu übertragen. Die beiden Angebote Technik I und Technik II bauen inhaltlich aufeinander auf.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in Technik der Bildmedien-, Foto- und EBV-Technik. Grundlagen analoger und digitaler Bildmedien werden theoretisch behandelt und praktisch umgesetzt. Lichttechnische Eigenschaften und Wahrnehmung von Licht seien hier als Themen genannt. Die Technik wird als Mittel zum Zweck gesehen und nicht als Selbstzweck. Praktische Gestaltungsaufgaben sollen direkt mit den gewonnenen Erkenntnissen umgesetzt werden. Die Studierenden erwerben die theoretischen Grundlagen von analogen und digitalen Bildmedien und können erste praktische Gestaltungsaufgaben mit den Medien umsetzen. Theoretische und praktische Grundlagen der allgemeinen Fotografie und benachbarter Bereiche. Prinzipielle optische Eigenschaften werden genauso angesprochen wie z. B. lichttechnische Größen. Von Beginn an werden analoge und digitale Fotografie nicht als zwei unterschiedliche Arbeitsweisen behandelt, sondern entsprechend ihrer Anwendungsmöglichkeiten genutzt und kombiniert.</p>							
4	<p>Lehrformen:</p> <p>Seminar, Praktikum, Übung</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p> <p>Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls:</p> <p>Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote:</p> <p>Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte</p> <p>Dipl.-Ing. Wim Boes / Dipl.-Ing. Kai lange</p>							

3.1.3 Studienrichtung Kommunikationsdesign

3.1.3.1 Grundlagen Typografie I & II

Art des Moduls: Grundlagen KD Gestaltung I und II								
Prüfungsnummern:	Workload :	Leistungspunkte:	Studiensemester:	Häufigkeit des Angebots:	Dauer: Je 1 Sem.	Art: Pflichtmodul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1411, 1412	360 h	12 CP	1. und 2. Sem.	Typo I WiSE Typo II SoSe				
1	Lehrveranstaltungen S		Kontaktzeit 2 x 4 SWS / 90 h	Selbststudium 270 h			Geplante Gruppengröße 15-25 Studierende	
2	<p>Kompetenzen: Die Studierenden kennen die wesentlichen Parameter typografischer Gestaltung und können sie für elementare Aufgaben anwenden. Sie sind in der Lage, ihre Arbeiten eindrucksvoll und wirksam zu präsentieren und die gestalterischen Entscheidungen zu begründen. Sie besitzen zudem Grundkenntnisse in den Bereichen Schriftschreiben und Schriftgestaltung, sowie der Geschichte der Schrift und der Typografie.</p> <p>Modul I: Basis, baut Grundlagen auf. Nur B.A. Modul II: Vertiefung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Nur B.A.</p>							
3	<p>Inhalte: Typografie ist eine visuelle Sprache, die wie eine Fremdsprache unterrichtet und intuitiv und spielerisch erlernt wird. Im ersten Semester (Typografie I) werden typografische Konventionen nicht als Gebote oder Verbote sondern als Parameter und Spielregeln vermittelt. Im Seminar geht es darum das Gestalten mit Zeichen, Wörtern, Zeilen und Mengentext anhand praktischer Übungen experimentell zu erproben und die von Harmonie, Dialog oder Widerspruch geprägte Wechselbeziehung von Form und Inhalt zu verstehen. Im zweiten Semester (Typografie II) erweitern die Studierenden das im ersten Semester erworbene elementare Fachwissen, indem sie ihr Verständnis für die Funktion und Wirkung von Typografie anhand von praktischen Layoutübungen und theoretischer Auseinandersetzung vertiefen. Die praktischen Übungen beinhalten z.B. die Gestaltung eines Plakats, eines Flyers, einer Broschur oder eines Zines. Ein intensives Studium von grundlegender Fachliteratur und Kurzreferate begleiten die praktische Arbeit in beiden Semestern. Die Seminarergebnisse werden in Form einer typografischen Gestaltungsmappe dokumentiert und jeweils zum Semesterende präsentiert und geprüft.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Zweisemestriges Pflicht-Grundlagenmodul für alle Studierenden der Studienrichtung Kommunikationsdesign. Teil I: keine, Teil II: MP für Teil I Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozent:innen Teilnahme an Modul I oder Modul II möglich. Die Teilnahme ist abhängig von der Gruppengröße (max. 25 Teilnehmer/innen). Grundkenntnisse eines Layoutprogramms (z.B. InDesign) sind von Vorteil.</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: BA Gestaltung</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Prof. Dirk Fütterer, Prof. Robert Paulmann (Lehrgebiete: Typografie und Kommunikationsdesign/Corporate Design)</p>							

3.1.3.2 Grundlagen Zeichnung & Illustration

Art des Moduls: Grundlagen KD Gestaltung III								
Prüfungs- Nummer: 1413	Workload: 180h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1. und 2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h	Geplante Gruppengröße: 15-25 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Sie haben unterschiedliche Arten der Zeichnung und Illustration ausprobiert und kennengelernt; die Studierenden unterscheiden zwischen der rein gegenständlichen Abbildung ihrer Umwelt (Naturstudium; Zeichnen als Abbildungstechnik und Schule des Sehens) und der zeichnerischen Übertragung und Übersetzung (Aufzeichnung, Notation, Recording, Zeichnung als Denkbewegung). Die Studierenden kennen die Unterschiede zwischen Skizze, Originalzeichnung, Reinzeichnung als bewusste und differenzierende Gestaltungsmittel. Die Studierenden untersuchen die Statik der zweidimensionalen Abbildung (Dynamik, Verwandlung, Sequenz) und erproben ihr erzählerisches Potential. Sie können beschreiben, benennen und interpretieren, was sie sehen; sie kennen wesentliche Beurteilungskriterien und Fachbegriffe des Bildes/der Zeichnung. Die Studierenden wissen um die unterschiedlichen Möglichkeiten und Beziehungen von Wort- und Bildsprache. Die Studierenden haben die Nutzung visueller Aufzeichnung und Entwicklung von Bildsprachen als Mittel kreativer Ideenfindung kennengelernt und ausprobiert.</p>							
3	<p>Inhalte: Einführung in das selbstständige kreative Arbeiten. Erforschung grundlegender Möglichkeiten der Zeichnung anhand von Punkt, Linie, Strich, Schraffur, Struktur, Form und Fläche. Die Studierenden arbeiten mit unterschiedlichen analogen Werkzeugen und Mitteln der grafischen Darstellung und erproben unterschiedliche Formate. Die Studierenden erkunden und entdecken eigenen Gestus, Duktus und Handschrift. Die Studierenden machen praktische Experimente und zeichnerische Übungen zu grundlegenden Gestaltungsprinzipien wie Reihung, Kontrast, Dynamik, Form und Gegenform, Schattierung, Plastizität, Transparenz, Proportion, Abstraktion und Konkretion. Die Studierenden erfahren Unterschiede in der gerichteten, konstruktiven, intuitiven, impulsiven, zufälligen und experimentellen Formfindung. Über die Auseinandersetzung mit der Zeichnung hinaus kann die Vermittlung der zeichnerisch- grafischen Grundlagen auch eine Auseinandersetzung mit Farbe, Raum, mit Mischtechniken wie Collage und Montage, mit manuellen Drucktechniken sowie mit der digitalen Be- und Verarbeitung von Zeichnungen und Bildern beinhalten.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Prof. Nils Hoff</p>							

3.1.3.3 Grundlagen Interaction Design

Art des Moduls: Grundlagen KD Gestaltung IV								
Prüfungs- Nummer: 1414	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S		Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h		Geplante Gruppengröße: 15-25 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Das Modul vermittelt Strategien und Methodiken für Konzeption, Gestaltung und Prototyping von interaktiven Medien und Objekten. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage, mediengerechte und nutzungsgerechte Experiences, Interfaces und Interaktionen zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen und diese in differenzierter und attraktiver Form zu präsentieren.</p>							
3	<p>Inhalte: In der Konzeptionsphase werden Strategien zur Ideenfindung, Ideenausarbeitung, Zielgruppenrecherche und Nutzungsrecherche vermittelt. Dabei werden Werkzeuge aus dem Design Thinking, User Centered Design, Storytelling und Fictional Design angewandt. Erste Konzeptionen werden durch Designrecherche, Technikrecherche, Konkurrenzanalyse in einen Kontext gestellt und auf Innovationsgehalt und gesellschaftliche Relevanz überprüft. Mit Darstellungsmethoden wie Szenarien, Use Cases, Prototyping und Nutzungstests werden Experience und Nutzungskontext überprüft und Interaktionen passend zu Medien und Nutzer:innen gestaltet.</p> <p>In Workshops werden einzelne Werkzeuge und Fähigkeiten vertieft:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storyboarding für die Kommunikation der Idee • Design statischer und bewegter Interfaces zur Überprüfung mediengerechter Interaktion • Designdetails wie mediengerechte Typografie und Icongestaltung • Interaktives Prototyping für die Veranschaulichung von Look and Feel • Nutzungstests für die Überprüfung der Experience und Usability • Physical Computing als experimenteller Machbarkeitsnachweis • Arbeit mit AI-unterstützten Text-, Bild- und Design-Generatoren • Storytelling für die eingängige Ideenkommunikation • Videoinszenierung für anschauliche Funktionsdarstellung <p>Die Projekte werden in Einzelarbeit und Teamarbeit bearbeitet und durch regelmäßige variierende Gesprächs- und Präsentationsformen begleitet, in denen die Designkommunikation geübt wird. Das Projekt schließt mit einer Prozessdokumentation und einer Pitchpräsentation ab.</p>							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Prof. Patricia Stolz							

3.1.3.4 Grundlagen Creative Coding

Art des Moduls: Grundlagen KD Technik I								
Prüfungs- Nummer: 1415	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU	Kontaktzeit 4 SWS / 45 h	Selbststudium 135 h	Geplante Gruppengröße 15-25 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Das Modul vermittelt die Konzepte von einfachen objektorientierten Programmiersprachen wie z. B. Processing für die Erstellung von generativen Visualisierungen, Animationen, Sound und interaktiven Systemen. Studierende lernen, Programmierung in den Gestaltungsprozess zu integrieren und mit diesen Mitteln zu gestalten. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind Studierende in der Lage, generative Gestaltungsprojekte eigenständig umzusetzen. Die Ergebnisse können in differenzierter und stimmiger Form mündlich, interaktiv und schriftlich präsentiert und reflektiert werden.</p> <p>Modul I: Basis, baut auf den Grundlagen auf. Nur für BA</p> <p>Modul II: Vertiefung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Nur für BA</p>							
3	<p>Inhalte: Modul I: Basis, baut auf den Grundlagen auf. In diesem Seminar werden grundlegende Methoden und Strategien für generative Gestaltung theoretisch erkundet und praktisch erlernt. Es werden programmiertechnische Konzepte vorgestellt und passende Entwicklungsumgebungen und ihre Funktionen für die Umsetzung vermittelt wie zum Bsp. Processing und P5.js. In praktischen Übungen werden Kenntnisse in objektorientierter Programmierung und typische Anwendungsmöglichkeiten kennengelernt.</p> <p>Modul II: Vertiefung der im Basiskurs (Modul 1) erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Mit individuellen Gestaltungsaufgaben werde die Kenntnisse vertieft. Die Studierenden üben darüber hinaus, mit sich ständig verändernden Werkzeugen umzugehen und erlernen Methoden, sich den Umgang mit neuen Werkzeugen selbständig anzueignen.</p>							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Studienrichtungskordinator/in Kommunikationsdesign							

3.1.3.5 Grundlagen Webdevelopment

Art des Moduls: Grundlagen KD Technik II								
Prüfungs- Nummer: 1416	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU		Kontaktzeit 4 SWS / 45 h	Selbststudium 135 h		Geplante Gruppengröße 15-25 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Das Modul vermittelt Konzepte und Grundlagen der Programmierung für Websites mit HTML, CSS, und JavaScript. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind Studierende in der Lage, mit Entwicklungs-Tools Websites für verschiedene Ausgabegeräte zu erstellen und ihnen eine hochwertige visuelle und typografische Gestaltung zu verleihen. Die Ergebnisse können in differenzierter und hochwertiger Form mündlich, interaktiv und schriftlich präsentiert werden.</p>							
3	<p>Inhalte: In diesem Modul werden Grundlagen von HTML, CSS und JavaScript und theoretisches Wissen zu Web-Technologien, Servern, Netzwerken und Versionierung erlernt und angewendet. Es werden Grundbegriffe der Programmierung, Coding Conventions und Programmierstile vermittelt. In praktischen Übungen wird die responsive Umsetzung von Websites mit Hilfe von Grids und mit aktuellen Frameworks geübt. Typografische Kenntnisse werden um technisches Wissen ergänzt, um Websites für unterschiedlichste Ausgabegeräte mediengerecht und visuell hochwertig gestaltet umzusetzen. Für die Umsetzung werden zeitgemäße Vorgehensweisen und Versionierungstools für die interdisziplinäre Teamarbeit an komplexen Projekten vermittelt.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Studienrichtungskordinator/in Kommunikationsdesign</p>							

3.1.3.6 Grundlagen Printtechnik

Art des Moduls: Grundlagen KD Technik III								
Prüfungs- Nummer: 1417	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 10 CP	Studien- semester: 1 und 2	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 2 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen SU	Kontaktzeit 2 x 4 SWS / 90 h	Selbststudium 90 h	Geplante Gruppengröße ca. 50 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über theoretische und praktische Kenntnisse und Fähigkeiten aus dem Bereich der Printmedienproduktion. Sie sind in der Lage zwischen den wesentlichen Druckverfahren zu differenzieren und können sie den jeweiligen Einsatzgebieten zuordnen. Die technischen Zusammenhänge und notwendigen Komponenten im Vervielfältigungsprozess sind ihnen bekannt. Die Studierenden wissen um die technischen Anforderungen im Bereich der Druckdatenvorbereitung und des Drucks. Ihnen ist das fachspezifische Vokabular bekannt, das sie zur Umsetzung von Printproduktionen anwenden. Durch praktische drucktechnische Aufgabenstellungen wird das Erlernete gefestigt.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Technisch notwendige Komponenten zur Realisierung eines Printproduktes. Erklärung von Fachbegriffen rund um den Druckprozess. Verfahrenkenntnisse aus dem Bereich analoger und digitaler Drucktechniken. Anforderungen zur Umsetzung und Vorbereitung von Daten für den Vervielfältigungsprozess. Wahrnehmung und Beurteilung von Printprodukten.</p>							
4	<p>Lehrformen:</p> <p>Seminar, praktische Werkstattarbeit</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p> <p>Klausur oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls:</p> <p>Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote:</p> <p>Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte</p> <p>Kirsten Rudgalwis</p>							

3.1.4 Studienrichtung Mode

3.1.4.1 Grundlagen Modellgestaltung

Art des Moduls: Grundlagen Mode Gestaltung I								
Prüfungs- Nummer: 1511	Workload: 300 h	Leistungs- Punkte: 10 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 244 h			Geplante Gruppengröße: Bis 12 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Die Studierenden haben nach erfolgreichem Absolvieren des Moduls durch die Bearbeitung von grundlegenden praktischen Gestaltungsaufgaben Sensibilität und Bewusstsein für 3D-Modellgestaltung und kommunikative Bildsprache entwickelt. Anhand ausgewählter Problemstellungen aus verschiedenen Bereichen der Materialien und Formen wurden die gestalterischen Grundlagen zu individuellen Lösungen verarbeitet.</p> <p>Einem Grundlagenmodul (Pflicht) in Level 1 kann die erfolgreiche Arbeit in einer Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet sein. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor- oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortlichen Lehrenden schriftlich bestätigt.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Durch unterschiedliche Aufgabenstellungen erlernen die Studierenden individuelle, inhaltliche Positionen in 3D-Gestaltung umzusetzen. Sie lernen die Differenz und Vielfalt visueller und haptischer Aussagen von Materialien, erfahren ihre Wirkungsweise und lernen ihre Formgestaltung kennen.</p>							
4	<p>Lehrformen:</p> <p>Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Bestandene Aufnahmeprüfung</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p> <p>Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls:</p> <p>Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote:</p> <p>Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte:</p> <p>Prof. Meiken Rau</p>							

3.1.4.2 Grundlagen Kollektionsgestaltung

Art des Moduls: Grundlagen Mode Gestaltung II								
Prüfungsnummer: 1512	Workload: 300 h	Leistungs- Punkte: 10 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 244 h			Geplante Gruppengröße: Bis 12 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Studierende können den Entstehungszusammenhang von Modekollektionen begründen und sind in der Lage, erste eigene Entwürfe abzuleiten und in adäquate Schnitte, Materialien und Verarbeitungsformen zu übersetzen.</p> <p>Die Studierenden recherchieren modische Themen und setzen das Potential der visuellen Kultur kreativ in eigenen Entwürfen und Kollektionskonzepten um.</p> <p>Die Entscheidungen, an wem Mode gezeigt, wie sie dokumentiert und wie sie inszeniert wird ist dabei Teil der Umsetzung.</p> <p>Einem Grundlagenmodul (Pflicht) in Level 1 kann die erfolgreiche Arbeit in einer Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet sein. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor- oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortlichen Lehrenden schriftlich bestätigt.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>In praktischen Übungen, Vorträgen und der Analyse von Praxisbeispielen wird die konzeptuelle Kompetenz als Grundlage für den Entwurf von Modekollektionen geschult und in erste Entwurfsübungen integriert.</p> <p>In der Umsetzung werden die in den technischen Modulen erlernten Kenntnisse zu Schnitt- und Fertigungstechniken erprobt.</p>							
4	<p>Lehrformen:</p> <p>Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Bestandene Aufnahmeprüfung</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p> <p>Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten</p> <p>bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls:</p> <p>Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote:</p> <p>Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragter:</p> <p>Prof. Philipp Rupp</p>							

3.1.4.3 Grundlagen Drapiertechnik

Art des Moduls: Grundlagen Mode Technik I								
Prüfungs- Nummer: 1513	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h	Geplante Gruppengröße: bis 15 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Bei Abschluss des Lernprozesses sind erfolgreiche Studierende in der Lage, verschiedene Bekleidungsgrundformen über die Technik des Drapierens an der Büste herzustellen. Sie kennen die entsprechenden Drapieransätze für die Entwicklung dieser Kleidungsstücke und können diese praktisch an der Puppe demonstrieren. Sie sind in der Lage, die folgerichtigen Schnitte der Drapierungen anzufertigen. Weiter können die Studierenden die erlernten Drapiertechniken auf die gestalterische Ausarbeitung eines einfachen eigenen Modeentwurfs anwenden und eigenständig in Hinblick auf die erfolgreiche Entwurfsrealisierung weiterentwickeln.</p>							
3	<p>Inhalte: Herstellung eines passformgerechten Bekleidungsstückes unter Berücksichtigung rationeller, technologischer Verfahren der Industrie.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausurabgabe</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Studienrichtungskordinator*in Mode</p>							

3.1.4.4 Grundlagen industrielle Fertigung

Art des Moduls: Grundlagen Mode Technik II								
Prüfungs- Nummer: 1514	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU		Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h		Selbststudium: 135 h		Geplante Gruppengröße: bis 15 Studierende	
2	Lernergebnisse: Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierende Kenntnisse in verschiedenen Verarbeitungstechniken der Oberbekleidung. Die Studierenden sind in der Lage, ein Bekleidungsstück unter Berücksichtigung rationeller, technologischer Verfahren der Industrie zu fertigen.							
3	Inhalte: Vermittlung von Methoden der Verarbeitung. Einführung in materialtechnische Grundlagen und Arbeitsmittel zur Herstellung von Bekleidung, Einsatz von Standard-, und Spezialmaschinen, Übungen zur Verarbeitung einzelner Elemente, Grundkenntnisse und Fertigkeiten zur ergebnisorientierten Herstellung kompletter Bekleidungsstücke.							
4	Lehrformen: Seminar							
5	Teilnahmevoraussetzungen: keine							
6	Prüfungsformen: Klausurabgabe							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte: Studienrichtungskordinator*in							

3.1.4.5 Grundlagen Schnittgestaltung I

Art des Moduls: Grundlagen Mode Technik III								
Prüfungs- Nummer: 1515	Workload: 210 h	Leistungs- Punkte: 7 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU		Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 154 h		Geplante Gruppengröße: bis 15 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierende Kenntnisse in der analogen und digitalen Schnittgestaltung an Beispielen der Oberbekleidung. Sie beherrschen das Maßnehmen von individuellen Körpermaßen sowie die Umsetzung des 3-dimensionalen Körpers auf das 2-dimensionale Schnittpapier. Die Studierenden kennen Grundschnittkonstruktionen und können diese bezüglich Nahtformen und Nahtlagen unter Berücksichtigung von Mode und Linienführung weiterentwickeln. Die Studierenden haben den Modellschnitt grundlegender Bekleidungsformen kennengelernt und sind in der Lage, Anproben zur Erkennung und Beseitigung von Passform- und Proportionsfehlern durchzuführen.</p>							
3	<p>Inhalte: Entwicklung einer passformgerechten Schnittgestaltung.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausurabgabe</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Rebecca Heine</p>							

3.1.4.6 Grundlagen Schnittgestaltung II

Art des Moduls: Grundlagen Mode Technik IV								
Prüfungs- Nummer: 1516	Workload: 210 h	Leistungs- Punkte: 7 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU		Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 154 h		Geplante Gruppengröße: bis 15 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierende erweiterte Kenntnisse in der analogen und digitalen Schnittgestaltung an Beispielen der Oberbekleidung. Sie beherrschen die Umsetzung 3-dimensionaler Körper auf das 2-dimensionale Schnittpapier und können komplexere Vorgänge der Schnittgestaltung anwenden. Die Studierenden kennen Grundschnittkonstruktionen und können diese bezüglich Nahtformen und Nahtlagen unter Berücksichtigung von Mode und Linienführung weiterentwickeln und auf eigene Projekte übertragen.</p> <p>Die Studierenden haben den Modellschnitt mit aufwendigen Detaillösungen kennengelernt und sind in der Lage, Anproben zur Erkennung und Beseitigung von Passform- und Proportionsfehlern durchzuführen.</p>							
3	<p>Inhalte: Entwicklung einer passformgerechten Schnittgestaltung.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausurabgabe</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Rebecca Heine</p>							

3.1.5 künstlerische Grundlehre: Objekt, Körper, Bild, Bewegung, Raum

Künstlerisch-gestalterische Grundlehre								
Prüfungs- Nummer: 1100	Workload: 240 h	Leistungs- Punkte: 8 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 5 SWS / 56 h	Selbststudium: 184 h	Geplante Gruppengröße: 15-25 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Die Studierenden haben künstlerische Arbeitsprozesse und Techniken zur Entwicklung, Ausarbeitung, Umsetzung und Vermittlung eigenständiger künstlerischer Ideenansätze kennen gelernt und erproben diese Arbeitsweisen in der eigenständigen Bearbeitung gestalterischer Aufgaben.</p> <p>Anhand unterschiedlicher analoger und/oder digitaler künstlerischer Übungen haben die Studierenden ein differenzierendes und reflektierendes Verständnis für Farbe, Form, Inhalt, Reihung, Rhythmus, Kontrast und Proportion, deren Wechselwirkungen sowie deren Darstellung im statischen und bewegten Bild, am Objekt, sowie im Raum entwickelt. Die Studierenden haben ihre ästhetische Urteilskraft geschärft und erproben Ansätze zu einer eigenständigen gestalterischen Sprache. Die Studierenden entdecken und sondieren ihr persönliches gestalterisches Kompetenzprofil. Bei Abschluss des Lernprozesses werden die Studierenden in der Lage sein, künstlerische Bildraumgestaltungen und Rauminszenierungen mit konventionellen und ungewöhnlichen Materialien zu entwerfen, zu entwickeln und zu hinterfragen.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Die Studierenden erlernen die Verwirklichung eines eigenen Gestaltungsprojektes. Von der Entwicklung einer Gestaltungsidee bis zu deren materiell-praktischer Ausführung und Präsentation werden grundlegende Erfahrungen bildnerischen und konzeptionellen Denkens vermittelt.</p> <p>Das Lehrangebot umfasst die Analyse allgemeiner Problemstellungen im sozialen und gesellschaftlichen Kontext so wie die Untersuchung der persönlichen Motivation für ihr kreatives Handeln.</p> <p>Durch Experimente, genaue Analysen und den spielerischen Umgang mit unterschiedlichen Medien werden die Studierenden in ihrer Wahrnehmung sensibilisiert. Medienreflektion und konzentrierte Aufmerksamkeit im Kreis der Kommilitonen optimiert ihr fachübergreifendes Handeln. Vielseitige Methoden zum Erstellen überschaubarer plastischer Strukturen im Raum, Installationen, Videos, Modelle, 3-D Simulationen und andere aktuelle Präsentationstechniken werden ausgewertet.</p>							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Prof. Anja Wiese, Studiengangsleiter*in BA-Gestaltung							

3.1.6 Theorie und Diskurs

3.1.6.1 Theorie Grundlagen

Art des Moduls: Grundlagen Theorie								
Prüfungs- Nummer: 1000	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 1./2. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- Modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: V	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h			Geplante Gruppengröße: 100 Studierende		
2	Kompetenzen: Die Studierenden erlernen Grundkenntnisse in den Bereichen der Bildwissenschaften, der Kunst-, Kultur- und Medientheorie. Sie können wissenschaftliche Literatur recherchieren, grundlegende kultur- und geisteswissenschaftliche Texte analysieren und über geisteswissenschaftliche Themen referieren.							
3	Inhalte: Mit Blick auf die vier Studienrichtungen des Fachbereichs liegen die theoretischen Schwerpunkte in den Bildwissenschaften, der Kunst-, Kultur- und Medientheorie. Mithilfe der Hermeneutik, der Diskurs- und Kommunikationsanalyse und der Ikonografie lernen die Studierenden, gestaltungstheoretische Fragestellungen in Relation zu ihrem gestaltungspraktischen Studium zu diskutieren.							
4	Lehrformen: Vorlagen							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Schriftliche Hausarbeit oder mündliche Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte: Prof. Dr. Andreas Beaugrand, Prof. Dr. Kirsten Wagner, Prof. Dr. Anna Zika, N.N.(Professur Medientheorie)							

3.2 Level 2-3, Hauptstudium

3.2.1 Gestaltungsmodule I-III

Art des Moduls: Gestaltungsmodul I-III								
Prüfungs- Nummern: 2010, 2020, 2030	Workload: 360 CP	Leistungs- Punkte: 12 CP	Studien- semester: 3. – 6. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 6 SWS / 66 h	Selbststudium: 294 h	Geplante Gruppengröße: 10-25 Studierende				
2	<p>Allgemeine Lernergebnisse:</p> <p>Planerische Kompetenz: Konzeption, Zeitmanagement, Organisation. Die Studierenden können sowohl angewandte als auch experimentelle Lösungsansätze entwickeln und sind in der Lage, etablierte Formate und Genres einzuordnen, zu bewerten und über sie hinaus zu denken.</p> <p>Entwicklungs-kompetenz: die Studierenden nutzen Methoden der Serie, Variation, Transformation, Evaluation und des Feedbacks zur gezielten Weiterentwicklung ihrer Ideen und Konzepte.</p> <p>Vermittlungs- und Interpretationskompetenz: Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, Ihre eigenen Arbeiten von der Idee über die Konzeption und die Wahl der Mittel und Formate bis hin zur Präsentation eigenständig zu vertreten, zu analysieren und kritisch zu hinterfragen. Die Studierenden erkennen und deuten visuelle Inhalte im Hinblick auf ihre soziokulturellen, historischen und ökonomischen Kontexte und sind über den aktuellen Stand des internationalen Diskurses in diesem Bereich informiert.</p> <p>Umsetzungskompetenz: Analoge und digitale Techniken werden als Werkzeuge durchdrungen und werden ebenso wie die ästhetischen und medientheoretischen Bedingungen ihrer Praxis kritisch hinterfragt.</p> <p>Gestaltung II (Vertiefung): Im gestalterischen Entwurfsprojekt II werden die o.g. Kompetenzen und Fähigkeiten vertieft beziehungsweise in einem anderen Lehrgebietsrelevanten Format neu erprobt und variiert.</p> <p>Gestaltung III (Spezialisierung): Zusätzlich zu den o.g. Kompetenzen und Fähigkeiten sind die Studierenden in Level III in der Lage, vor dem Hintergrund existierender oder entstehender Tendenzen in Kunst, Gestaltung und Technologie wegweisende Tendenzen und Ideen zu identifizieren. Sie können hybride oder multidisziplinäre Formate entwickeln.</p>							
3	<p>Inhalte:</p> <p>Innerhalb der verschiedenen Lehrgebiete werden wechselnde Projekte angeboten, die sich in ihrer Komplexität an unterschiedlichen späteren beruflichen Spezialisierungen bzw. Auftragsformaten orientieren. Dabei stehen fiktive Themen- und Aufgabenstellungen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben und Kooperationen.</p> <p>Ein Gestaltungsprojekt umfasst folgende Lehrinhalte:</p> <p>Ausführliche Einführung in die inhaltlichen, formalen und technischen Aspekte des Projektthemas, Vermittlung relevanter Beispiele, Recherchearbeit, Impulse und Ideenfindung, gemeinsame Diskussionen und Präsentationen im Seminar sowie eigenständige Entwurfsarbeit. Die gestalterische Entwurfsarbeit, also das Entwickeln individueller Strategien und kreativer Lösungsansätze erfordert ein besonders hohes Maß an studentischer Eigenleistung, die über einfache Lernübungen hinausgehen und intensive eigenständige Arbeitsprozesse und die Einübung von Arbeitspraxis erfordern. Die größer angelegten Gestaltungsmodul können Technikangebote sinnvoll an sich koppeln bzw. auch unmittelbar beinhalten. So kann einem Gestaltungsmodul in Level 2 und 3 kann die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet werden. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor -oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortlichen Lehrenden schriftlich bestätigt. Ebenso können auch erweiternde inhaltliche Impulse in Form von Gastvorträgen oder Workshops in die Gestaltungsmodul integriert werden.</p>							

4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht
5	Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I-II oder an dem vorausgehenden entsprechenden Grundlagenmodul bzw. Modulangebot interdisziplinäre Gestaltung
6	Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach
10	Modulbeauftragte: Studiengangleiter*in BA-Gestaltung

3.2.2 Technikmodule I-IV

Art des Moduls: Technikmodule I-IV								
Prüfungs- Nummern: 2040, 2050, 2060, 2070	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 3.- 6. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: I: Pflicht -modul II-IV: Wahl- module	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU		Kontaktzeit: 4 SWS / 45h	Selbststudium: 135 h		Geplante Gruppengröße: Je nach Werkstattkapazität		
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierende verfügen über theoretische Kenntnisse und praktische Erfahrungen (Werkstatt-, Labor- und Studioübungen) in der Anwendung analoger und/oder digitaler Werk- und Umsetzungstechniken, Anwendungen und Programme. Die Studierenden sind vertraut mit der Arbeitsumgebung und den entsprechenden Fachbegriffen. Die Studierende kennen den sachgerechten Umgang mit den analogen und digitalen Werkzeugen in der Werkstatt/im Labor/im Studio und haben ein grundlegendes Verständnis für die verwendeten Materialien, Arbeitsabläufe, Produktionsprozesse und Ausgabeformate. Die Studierenden wissen um die Nachhaltigkeit der Produktionsprozesse sowie der dabei verwendeten Materialien und sonstigen Ressourcen und kennen die potentiellen gesundheitlichen Risiken ihrer Anwendung. Die Studierenden wissen und nutzen, dass die Techniklehre innerhalb des projektorientierten Studiums unterstützend für Gestaltungsprojekte wirkt.</p>							
3	<p>Inhalte: Die Inhalte der Technikkurse leiten sich aus den fachspezifischen Inhalten der Techniken/Technikfächer ab.</p> <p>Technik I-II: Es sollen über die Grundlagen hinausgehende Fähigkeiten erworben werden. Allgemeine Grundlagen werden weiter ausgebaut sowie spezielle Gebiete angesprochen und grundlegende Techniken vermittelt.</p> <p>Technik II-III: Die Kenntnisse der speziellen Technikgebiete werden weiter vertieft. Fähigkeiten in multidisziplinärem Arbeiten mit angrenzenden Gebieten, Entwicklung multidisziplinärer Denkstrukturen in der Technikanwendung.</p> <p>Technik III-IV: Die gewonnenen Technikenkenntnisse, Grundlagen sowie über speziellere Gebiete, werden ausgebaut und stärker konkretisiert, z. B. in einem umzusetzenden Technikprojekt. Es sollen weitere bereichsübergreifende Fähigkeiten erworben werden, die helfen, eigene Projekte technisch besser einzuordnen.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausurarbeit oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Fachlehrerinnen und Fachlehrer, Werkstattleiterinnen und Werkstattleiter, sowie die Studienrichtungs Koordinatorinnen und – Koordinatoren</p>							

* für DMX-Technikangebote in Level 2 wenn möglich 5 SWS (muss noch auf Machbarkeit geprüft werden)

3.2.3 Transdisziplinäre Gestaltung I-II

Art des Moduls: Transdisziplinäre Gestaltung I-II								
Prüfungs- Nummern: 2080, 2090	Workload : 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 3./4. Sem.	Häufigkeit des Angebots: z.B. jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Wahl- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 146 h	Geplante Gruppengröße: 15-25 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden haben eine gestalterische Disziplin außerhalb der eigenen Studienrichtung in ihrer professionellen Ausübung umfänglich kennengelernt und in innerhalb eines kleineren Gestaltungsprojekts ausprobiert und angewendet. Sie kennen ihre wesentlichen und spezifischen Anwendungsgebiete, gestalterischen Produktionsbedingungen und Arbeitsprozesse, sowie die für eine eigenständige Anwendung grundlegenden Techniken, Regeln und Gesetzmäßigkeiten. Die Studierenden sind in der Lage, ihr Wissen und ihre neu erworbenen Fähigkeiten in Bezug auf die eigene Studienrichtungsspezifische Qualifizierung sinnvoll einzusetzen.</p>							
3	<p>Inhalte: Innerhalb der verschiedenen Lehrgebiete werden wechselnde Projekte angeboten, die sich in ihrer Komplexität an unterschiedlichen späteren beruflichen Spezialisierungen bzw. Auftragsformaten orientieren. Dabei stehen fiktive Themen- und Aufgabenstellungen gleichberechtigt neben konkreten, praxisbezogenen Aufgaben und Kooperationen. Ein Gestaltungsprojekt umfasst folgende Lehrinhalte: Ausführliche Einführung in die inhaltlichen, formalen und technischen Aspekte des Projektthemas, Vermittlung relevanter Beispiele, Recherchearbeit, Impulse und Ideenfindung, gemeinsame Diskussionen und Präsentationen im Seminar sowie eigenständige Entwurfsarbeit. Ein Auswahlkatalog der Inhalte und Themenbereiche wird nicht im Curriculum vorgeschrieben, sondern orientiert sich sowohl an den bereits angebotenen Lehrgebieten als auch an potentiellen Lehrgebieten, die derzeit nicht Fachbereich vertreten, aber grundsätzlich spannend für die Gestaltung sind. Das Modul wird mit entsprechend unterschiedlichen Thematiken und Inhalten entsprechend der Bedarfe aus den Studienrichtungen jedes Semester variierend bzw. alternierend angeboten.</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Studiengangsleiter*in BA-Gestaltung, Studienrichtungskoordinator*innen</p>							

3.2.4 Theorie und Diskurs I-III

Art des Moduls: Theorie und Diskurs I-III								
Prüfungs- Nummern: 2100, 2110, 2120	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 3.- 6. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: I-II: Pflicht- modul III: Wahl- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: S	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h	Geplante Gruppengröße: 15 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden wenden Begriffe, Methoden und Theorien der Bildwissenschaften, der Kunst-, Kultur- und Medientheorie in Bezug auf den Themenkontext ihrer Bachelorarbeit an. Sie analysieren und interpretieren kultur- und geisteswissenschaftliche Texte, kennen Methoden wissenschaftlicher Argumentation und können weitgehend frei über geisteswissenschaftliche Themen referieren.</p>							
3	<p>Inhalte: Im Hinblick auf die geplante Bachelorarbeit innerhalb der vier Studienrichtungen des Fachbereichs vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse in den Bildwissenschaften, der Kunst-, Kultur- und Medientheorie. Mithilfe der Hermeneutik, der Diskurs- und Kommunikationsanalyse und der Ikonografie diskutieren die Studierenden soziologische und kulturanthropologische Fragestellungen und Themen des Medienmaterialismus – demnach alle materiellen Formen, die Daten verarbeiten, übertragen und speichern können.</p>							
4	<p>Lehrformen: Vorlagen</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Abgeschlossenes Theoriemodul aus den Grundlagen (Level1)</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Schriftliche Hausarbeit oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte: Prof. Dr. Andreas Beaugrand, Prof. Dr. Kirsten Wagner, Prof. Dr. Anna Zika, N.N. (Professur Medientheorie)</p>							

3.2.5 Praxis

Praxismodul								
Prüfungs- Nummer: 2130	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 3.- 4. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: W/PR		Kontaktzeit: Je nach Anforderung	Selbststudium Je nach Anforderung		Geplante Gruppengröße Je nach Anforderung		
2	<p>Lernergebnisse: In kleinen Workshopformaten haben die Studierenden ihr Fachwissen sowie ihre technischen und künstlerisch-gestalterischen Fertigkeiten erweitert. In größeren, studienrichtungsübergreifenden Projekten sind die Studierenden in der Lage, sich in Teams zu organisieren und weitgehend selbstständig komplexe Projekte oder Teilaufgaben zu konzipieren, zu planen und umzusetzen. Die Studierenden erproben und beweisen ihr Engagement, ihr Organisationstalent und ihre Teamfähigkeit und bringen ihre in den Seminaren erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zur Anwendung.</p>							
3	<p>Inhalte: Die insgesamt zu vergebenden 6 CP werden gemäß des Arbeits- und Zeitaufwandes im Bausteinprinzip von den verantwortlichen Lehrenden auf einem Praxismodul-Bogen bestätigt. Bei Erreichen der geforderten 6 CP wird die Leistung von den modilverantwortlichen Lehrenden eingetragen. Zur Auswahl stehen Workshops und Vorträge (inklusive Dokumentation), Organisation und Ausgestaltung von Werkschauen, Modenschauen, Vortragsreihen, Symposien, Ausstellungen, Tagungen sowie von Studierenden selbstinitiierte studienrichtungsübergreifenden Projekte (bspw. Fotografieren von Lookbooks, Erstellung von Layouts, usw.). 30 Arbeitsstunden entsprechen einem CP. Ein zweitägiger Workshop inclusive Dokumentation entspricht bspw. einem CP. Langfristige Mitarbeit an o.g. Projekten kann mit bis zu 6 CP kreditiert werden.</p>							
4	Lehrformen: Projekt, Workshop							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Abgeschlossene Module des Grundstudiums / Level 1							
6	Prüfungsformen: Präsentation, Dokumentation							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte: Vorsitzende/r des Prüfungsausschusses, Studienrichtungskoordinator*innen							

3.2.6 Praxis und Internationalisierung

Praxis und Internationalisierung								
Prüfungs- Nummer: 3010	Workload: 900 h	Leistungs- Punkte: 30 CP	Studien- semester: 5. oder 6. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen:		Kontaktzeit: Keine	Selbststudium: 900 h		Geplante Gruppengröße: Keine		
2	<p>Kompetenzen im Praxissemester: Erlertes Wissen und erworbenen Fähigkeiten werden in der Berufspraxis angewendet, evaluiert und ggf. durch im Praktikum gestellte Anforderungen ergänzt. Fachliche und überfachliche Kompetenzen werden geschult und erweitert: Konzeptionelle und strategische Entscheidungen und Umsetzungen, Umgang mit Auftraggebern, Auftragsabwicklung, Rechnungsstellung und Kalkulation, technische Skills. Erste Kontakte zur Berufspraxis entstehen und geben Orientierung für das weitere Studium sowie den späteren Berufseinstieg.</p> <p>Kompetenzen im Auslandssemester: Während des Auslandsstudiums werden neben fachlichem Wissen und gestalterischen Fähigkeiten vor allem interkulturelle und sprachliche Kompetenzen erlernt, sowie damit begonnen, ein internationales Netzwerk aufzubauen.</p> <p>Kompetenzen im freien Projekt: Das Praktikum kann auch durch ein selbstgewähltes und selbstorganisiertes Praxisprojekt im Ausland von mindestens drei Monaten, etwa einer Langzeitdokumentation, Studienreise, einem kuratorischen Projekt, der Mitarbeit in einem künstlerischen Projekt oder Ähnlichem, abgeleistet werden. Die Studierenden erlernen, ihre gestalterische Arbeit in selbstgewählten Projekten zu planen und selbstständig durchzuführen und bereiten sich so auf eine freiberufliche Berufspraxis vor. Abweichend vom Regelfall kann ein Praktikum am Fachbereich Gestaltung absolviert werden, sofern persönliche Gründe der Studierenden oder beruflich-fachliche Gründe dafür sprechen. Letztere können dazu führen, dass in der Studienrichtung Mode das Praktikum am Fachbereich durchgeführt wird (siehe Ergänzung folgende Seite).</p>							
3	<p>Inhalte Im Praxissemester: Der Inhalt des Praktikums ist je nach Studienrichtung und Praktikumsgeber spezifisch. Es ist darauf zu achten, dass oben genannte Lernziele nach Möglichkeit vollständig abgebildet werden. Nach Studienrichtung organisiert, findet zu Beginn und Ende des Semesters eine Veranstaltung statt, in der Ziele und Verlauf des Praktikums mit den verantwortlichen Lehrenden besprochen werden. Am Ende des Semesters steht ein mind. 30-seitiger Praktikumsbericht, der Inhalte und Lernergebnisse des Praktikums beschreibt sowie Einzelpräsentationen im Rahmen einer hochschulöffentlichen Veranstaltung.</p> <p>Inhalte im Auslandsstudium: Beim Auslandsstudium sind dem Semester entsprechende Lehrveranstaltungen an der Gasthochschule im Umfang von 30 CP erfolgreich zu belegen.</p> <p>Inhalte im freien Projekt: Selbstinitiierte, eigenständige Projekte müssen vorab in einem Exposé beschrieben und beantragt werden und werden mit einer gestalterischen Arbeit, deren Ausstellung und Präsentation sowie einem 30-seitigen Bericht abgeschlossen. Weitere Informationen: siehe SPO (Studienprüfungsordnung).</p>							
4	<p>Lehrformen: Im Falle eines Auslandssemesters entsprechend der Vereinbarung mit der Gasthochschule</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Keine</p>							
6	<p>Prüfungsformen:</p>							

	Alle drei Varianten (Praxissemester, Auslandssemester, freies Projekt) werden mit einer Dokumentation und einem Vortrag abgeschlossen
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung, beim Auslandsstudium gelten die im Ausland erbrachten Noten
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach
10	Modulbeauftragte Vorsitzende/r des Prüfungsausschusses, Studienrichtungskordinator*innen

3.2.6 Praxis und Internationalisierung, Ergänzung Mode

2	<p>Lernergebnisse:</p> <p>Im regionalen und überregionalen Kontext können die Studierenden mit externen relevanten Partnern (Sammlungen, Museen, Galerien, Bibliotheken, NGOs, Redaktionen, Laboren etc.) konzeptuelle und gestalterische Fragestellungen erforschen. Studierende sind in der Lage, einen zusätzlichen Kompetenzbereich in der Mode zu recherchieren bzw. vorhandenes Wissen zu vertiefen.</p> <p>Dieses Recherche-Projekt ermöglicht es Studierenden, sich mit übergeordneten inhaltlichen Fragestellungen an Mode als Spiegel gesellschaftlicher Prozesse zu beschäftigen: Gender und Geschlecht, kulturspezifische Ausprägung der Bekleidung, globale und lokale Modeströmungen, Ethik und Ökologie. Das Projekt trägt wesentlich zur Reflexion über Mode, sowie zu ihrer Verortung, Entstehung, Bedeutung und Vermarktung innerhalb der Kulturgeschichte und aktueller Modediskurse bei.</p> <p>Die Studierenden präsentieren ihre Recherchenergebnisse in einem mind. 30-seitigen Bericht, der begleitet werden kann durch eine 2D/ 3D- Darstellung, oder durch eine Kollektion/Outfits.</p>
3	<p>Inhalte:</p> <p>Entsprechend der individuellen Schwerpunktsetzung wird als Ausgangsbasis für das Gestaltungsprojekt gewählt aus den Bereichen Mode und Gesellschaft: Gender und Geschlecht, kulturspezifische Ausprägungen der Bekleidung, globale und lokale Modeströmungen, Ethik und Ökologie.</p> <p>Resultierend aus der umfangreichen theoretischen und gestalterischen Recherche des Kompetenz-Schwerpunktes erfolgt die selbständige Erarbeitung relevanter Gestaltungsfragen und die Entwicklung eines thematischen Konzepts.</p>

3.2.7 Fachenglisch für Gestalter*innen

Prüfungs- Nummer: 3020	Workload: 180 h	Leistungs- Punkte: 6 CP	Studien- semester: 3./4. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht -modul	Sprache: englisch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: SU	Kontaktzeit: 4 SWS / 45 h	Selbststudium: 135 h	Geplante Gruppengröße: 15-35 Studierende				
2	<p>Lernergebnisse: Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules können die Studierenden die englische Sprache insbesondere im Hinblick auf Gestaltungsspezifika im gesprochenen wie textlichen Zusammenhang sicher anwenden. Sie sind in der Lage, englischsprachige Design-Zeitschriften und Fachbücher zu lesen und zu verstehen und ihre Essenz auf den jeweils aktuellen Gestaltungskontext zu transferieren. Die Studierenden können Präsentationen in englischer Sprache halten.</p>							
3	<p>Inhalte: Schwerpunkte des Moduls sind Einübung des Fachwortschatzes der (internationalen) Gestaltung und des Designs mit Hilfe von ausgewählter Literatur („Eye. The international review of graphic design“, „first aid“, „The International Design Magazine“, „Form. The Making of Design“ etc.), die Wiederholung der englischen Grammatik sowie aktives Training von Präsentationsenglisch (mit Übungspräsentation). Darüber hinaus werden Texte erstellt (z. B. Kurzberichte, Zusammenfassungen, Abstracts, Bewerbungsunterlagen, Geschäftsbriefe).</p>							
4	<p>Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht</p>							
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen: das angebotene Modul orientiert sich idealerweise an Sprachlevel B1, mindestens jedoch Sprachlevel B2. Dies ist keine formale Teilnahmevoraussetzung, d.h. der Sprachlevel muss nicht nachgewiesen werden. Bei voraussichtlich nicht ausreichenden Sprachkenntnissen sollte vorher ein entsprechender Englischkurs besucht werden (Sprachenzentrum der HSBI)</p>							
6	<p>Prüfungsformen: Klausurarbeit oder mündliche Prüfung</p>							
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: bestandene Prüfung</p>							
8	<p>Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.</p>							
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</p>							
10	<p>Modulbeauftragte Studiengangsleiter*in BA-Gestaltung</p>							

3.2.8 Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung

Betriebswirtschaftslehre und Existenzgründung								
Prüfungs- Nummer: 3030	Workload: 180h	Leistungs- Punkte: 6CP	Studien- semester: 5./6. Sem.	Häufigkeit des Angebots: jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen: V, SU		Kontaktzeit: 4 SWS/60h	Selbststudium: 120 h		Geplante Gruppengröße: 50-80 Studierende		
2	<p>Lernergebnisse: Die Studierenden kennen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls Betriebswirtschaft die betriebswirtschaftlichen Grundbegriffe und Steuerungsmöglichkeiten. Sie haben einen Überblick über die steuerlichen, rechtlichen und sozialversicherungsrechtlichen Rahmenbedingungen. Sie beherrschen die Grundlagen der Preiskalkulation, der Kundenakquise und des Selbst- und Projektmanagements. Nach Abschluss des Moduls Existenzgründung verstehen die Studierenden, ein eigenes Unternehmenskonzept aufzubauen und sich verschiedenster öffentlicher und privater Unterstützungsmöglichkeiten zu bedienen. Die erworbenen Kompetenzen müssen dabei nicht zwingend in einer Gründung resultieren, sondern unterstützen grundsätzlich die berufliche Tätigkeit in der Kreativwirtschaft.</p>							
3	<p>Inhalte: Die Betriebswirtschaftslehre ist eng mit der Abbildung der wirtschaftlichen Realität verbunden. Nur die Kenntnis der mikro- und makroökonomischen Funktionsweisen ermöglicht eine Beeinflussung des Marktes. Daher ist es Inhalt des Lehrgebietes, den Markt zu verstehen und selbst als Kreativunternehmer handeln zu können. Beim Modul Existenzgründung geht es ganz konkret um Besonderheiten der Kreativwirtschaft: Künstlersozialkasse, steuerliche Besonderheiten, Fördermöglichkeiten, Akquise, Kalkulation, Abwicklung von Aufträgen sowie gesellschafts-, wirtschafts- und urheberrechtliche Aspekte. Die aktive und regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (Tests, kleine Präsentationen) sowie die kontinuierliche Nachbereitung der Vorlesungsinhalte sind eine gute Voraussetzung für einen erfolgreichen Abschluss des Moduls.</p>							
4	Lehrformen: Seminar, seminaristischer Unterricht							
5	Teilnahmevoraussetzungen: Keine							
6	Prüfungsformen: Klausur oder mündliche Prüfung							
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung							
8	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.							
9	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach							
10	Modulbeauftragte Studiengangsleiter*in BA-Gestaltung							

3.3 Abschlussarbeit: praktischer Teil, theoretischer Teil, Präsentation

Art des Moduls: Abschlussarbeit								
Prüfungs- Nummer: 7000	Workload: 480/240/180	Leistungs- Punkte: 30 CP	Studien- semester: 7. Sem.	Häufigkeit des Angebots: Jedes Semester	Dauer: 1 Sem.	Art: Pflicht- modul	Sprache: deutsch	Q-Niveau: BA
1	Lehrveranstaltungen:	Kontaktzeit: 2 SWS / 30 h		Selbststudium: 465 h		Geplante Gruppengröße: Keine		
2	<p>Lernergebnisse praktischer Teil (12 CP): Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine praxisorientierte Aufgabe aus dem Fachgebiet sowohl in ihren fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen selbstständig zu bearbeiten. Sie können Informationen selbstständig recherchieren und evaluieren, können ein selbstgewähltes Thema eigenständig formulieren, sowie als Projekt konzipieren, sowie in einem entsprechenden Format entwickeln und umsetzen.</p> <p>Lernergebnisse theoretischer Teil (12 CP): Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, ein Thema für ihre theoretische und wissenschaftliche Auseinandersetzung zu finden und zu formulieren, das einen eindeutigen Bezug zu ihrem gestaltungspraktischen Projekt erkennen lässt. Das kann eine grundsätzliche inhaltliche Auseinandersetzung mit einem kunstwissenschaftlichen, gestalterischen oder gesellschaftlichen Thema oder eine ausführliche Analyse und Dokumentation des Praxisprojekts sein, in der die angewandte Methodik erläutert bzw. das Projekt in einen weiteren Kontext gesetzt wird. Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, ihre Gedanken und Ideen selbstständig zu formulieren, zu strukturieren und entsprechend wissenschaftlicher Standards zu verfassen.</p> <p>Lernergebnisse Präsentation (6 CP): Die Absolventinnen und Absolventen präsentieren ihre Bachelorarbeit auf der Werkschau und verteidigen sie im Rahmen des Kolloquiums in adäquater Form und einer dem Gestaltungsprojekt angemessenen Sprache. Die gestaltungspraktische Arbeit wird als Werk entsprechend des Anlasses der Werkschau räumlich inszeniert und präsentiert. Die Absolventinnen sind in der Lage, ihre Abschlussarbeit zu erklären und den praktischen Teil sowie den theoretischen Teil nachvollziehbar in Beziehung zu setzen.</p>							
3	<p>Inhalte praktischer Teil: Die Absolventinnen und Absolventen bestimmen in Absprache mit ihren Prüfern auf Grundlage ihrer bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.</p> <p>Inhalte theoretischer Teil: Der Umfang des theoretischen Teils beträgt in der Regel 15 Seiten (25.000 Zeichen mit Leerzeichen). Die Absolventinnen und Absolventen bestimmen in Absprache mit ihren Prüfern auf Grundlage ihrer bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.</p> <p>Inhalte Präsentation: bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.</p>							
4	Teilnahmevoraussetzungen: Abgeschlossene Module Level 1–3							
5	Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung, schriftliche Hausarbeit sowie mündliche Prüfung (Kolloquienprüfung)							
6	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten							

	Bestandene Prüfung
7	Verwendbarkeit des Moduls: Gestaltung B.A.
8	Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach
9	Modulbeauftragte: Studienrichtungskordinator*innen

4 Beschreibungen der Lehrgebiete

4.1 DMX | Digital Media and Experiment

Lehrgebiet	Lerninhalte und Qualifikationsziele	Lehrende bzw. Lehrender
Motion Design	Das gestaltungspraktische Lehrgebiet Motion Design umfasst den Bereich der zeitbasierten Medien in seinen aktuellen und entstehenden Genres, Formaten und Anwendungen. Die künstlerisch forschende Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Bewegtbild konzentriert sich auf innovative Formate an der Schnittstelle zwischen digitalen Medien und bildender Kunst. Der inhaltliche Fokus liegt auf der bildkompositorischen, dramaturgischen und technischen Konzeption und Ausgestaltung von audiovisuellen Werken. Die Studierenden sind vertraut mit traditionellen, experimentellen und disziplinübergreifenden Methoden im Umgang mit Film und Animation, wie beispielsweise dem Hybridfilm als Synthese aus verschiedenen Ästhetiken, den räumlich erweiterten Formaten des New Expanded Cinema (mediale Rauminstallationen, 360°-Videos, Audiovisuelle Live Performances, Projektionskunst und Projection Mapping), der medialen Szenografie für Bühnen-, Events- und Markenwelten sowie der visuellen Gestaltung und neuen Narrationsstrategien für Erfahrungen in digital erweiterten Realitäten.	Prof. Claudia Rohrmoser
Immersive Environments	Immersive Environments sind mediale Räume, deren Inszenierung transzendente Erfahrung möglich machen. Im Zentrum stehen dabei bewusstseinsweiternde Erfahrungen durch sensorisches Erleben im Raum. Das Potenzial von digitalen Medien, ein erweitertes ontologisches Weltverständnis erfahrbar zu machen, wird genutzt, um etwa non-human Perspectives einzunehmen, Ökologie und Technologie näher aneinander zu führen oder gesellschafts- und technologiekritische Positionen zu finden. Philosophische Grundlagen für das Lehrgebiet finden sich in post- oder transhumanistischen Ideen sowie in Object Oriented Ontology. Das Lehrgebiet gründet sich auf herkömmlichen Disziplinen wie Medienkunst und Installationskunst und stellt darin eine Spezialisierung dar. Durch die Verwendung diverser Technologien wie CGI, Artificial Intelligence oder 3D-Druck werden Fertigkeiten vermittelt, die Künstler*innen und Gestalter*innen auf ein transdisziplinäres Arbeiten in ihrer zukünftigen selbstständigen Praxis oder auf einen sich laufend wandelnden Arbeitsmarkt in medienbasierten Studios vorbereitet. Das Ziel des Lehrgebiets Immersive Environments ist es, zeitgenössische Kunstpositionen zu verstehen, eigene künstlerische Konzepte zu entwickeln und diese in selbstständiger Arbeit in räumliche Inszenierungen überführen zu können. Die Arbeitskultur ist dabei transdisziplinär, fördert Selbstständigkeit und hat stets ein technologiekritisches Verständnis, sowie ein gesellschaftspolitisches Verantwortungsbewusstsein als Grundlage.	Prof. Herwig Scherabon
Creative Technologies	Das Lehr- und Forschungsgebiet „Creative Technologies“ umfasst die Lehre in aktuellen und zukünftigen digitalen Visualisierungsmethoden, multimedialen Produktionstechniken und Programmierumgebungen für interaktive und immersive mediale Umgebungen. Im Zentrum stehen dabei grundlegende Techniken für die Gestaltung mit Computer Generated Images (CGI), Visualisierung mit Daten (generative Grafik, KI-gesteuerte Bild- und Videogeneratoren), Methoden der Assetproduktion für AI, VR/XR und technischen Steuerung und Darstellung von interaktiven Inhalten in medialen Rauminstallationen sowie virtuellen Environments. In der Lehre werden diese Technologien in gestalterische Prototyping- und	N.N.

	Entwurfsprozesse für die Entwicklung von medientechnischen Inszenierungen zwischen physisch-realen und virtuell-immersiven Räumen eingebunden. Dazu gehören performative Anwendungen ebenso wie rein virtuell-digitale Medienprodukte. Die Lehre und Forschung im Bereich „Creative Technologies“ beschäftigt sich weiterhin mit folgenden Inhalten: Coding für generative und prozedurale Gestaltung und Produktion interaktiver Anwendungen innerhalb entsprechender Entwicklungsumgebungen und Realtime-Engines. Dazu kommt die technische Auseinandersetzung mit Medienserver- und Videoregiesystemen, sowie aktueller Bildschirm-, Projektions- und Tontechnik für die Erarbeitung von komplexen audiovisuellen Setups in individuellen Ausstellungs- bzw. Aufführungskonstellationen.	
--	---	--

4.2 FuB | Fotografie und Bildmedien

Dokumentarfotografie	Die Dokumentarfotografie findet ihre Bilder in der Wirklichkeit des täglichen Lebens. Damit haftet ihr qua ihrer apparativen Methodik das Versprechen von Authentizität und Evidenz an. Der Anspruch die Welt in diesem Sinne zu dokumentiert, ist jedoch nicht erst seit der digitalen Revolution nicht haltbar, denn grundsätzlich ist das Fotografieren ein höchst subjektiver Akt. Der Widerspruch von Objektivität und Subjektivität ist somit das eigentliche Charakteristikum insbesondere der Dokumentarfotografie. Inhalt des Lehrgebiets ist es, diesen Widerspruch zu qualifizieren und ihn produktiv auf den Gegenstand der Betrachtung mit einer individuellen und zeitgemäßen Bildsprache im ‚dokumentarischen Stil‘ anzuwenden. Kompetenzen wie Projektmanagement, Präsentation und Professionalisierung sind weitere Inhalte des Lehrgebiets.	Prof. Roman Bezjak
Reportagefotografie	Der Reportagefotografie liegt im Gegensatz zur Dokumentarfotografie ein erzählerisches Bildkonzept zugrunde. Essentielle Momente aus der Wirklichkeit werden in wenigen Bildern pointiert verdichtet. Die Reportagefotografie ist journalistisch motiviert, thematisiert den Menschen in seiner Lebenswirklichkeit, ergründet soziale, kulturelle, politische und ökonomische Fragestellungen. Begriffe wie Zeugenschaft, Empathie und Parteinahme prägen die Reportagefotografie mehr als Objektivität. Qualifikationsziel des Lehrgebiets sind die Reflexion, Hinterfragung und Anwendung genannten Begriffe und die Ausbildung einer gestalterisch-fotografischen Autorenschaft. Kompetenzen wie Projektmanagement, Präsentation und Professionalisierung sind weitere Inhalte.	Prof. Roman Bezjak
Künstlerische Fotografie	Das gestaltungspraktische Lehrgebiet <i>Künstlerische Fotografie</i> umfasst den Gebrauch der Fotografie als Mittel künstlerischen Ausdrucks. Qualifikationsziele sind die Beherrschung und Reflexion visueller Gestaltungsmittel zur Durchführung eigenständiger künstlerischer Konzeptionen. Kompetenzen wie Projektstrukturierung, fotografische Präsentationsformen und Professionalisierungspraxis sind weitere Inhalte des Lehrgebietes.	Prof. Katharina Bosse

Fotografie und generative Bildsysteme	Das Lehrgebiet <i>Fotografie und generative Bildsysteme</i> umfasst die Vermittlung medienübergreifender Formen der Bilderzeugung im künstlerischen und angewandten Bereich, insbesondere unter Berücksichtigung aktueller Produktionsverfahren, Verbreitungswege und Rezeptionsformen von digitalen Bildern. Dabei werden bildgebende Verfahren, die unter anderem auf Vermessung, Speicherung, Vernetzung, Virtualisierung und maschinellem Lernen basieren, aus der Perspektive fotografischer Techniken betrachtet. Es werden sowohl digitale wie auch analoge Ausgabe- und Anwendungsmöglichkeiten verfolgt. Eine theoriebasierte Auseinandersetzung mit fotografisch-digitalen Bildmedien in ihrer gesellschaftlichen und medientheoretischen Bedeutung ist ein weiterer Aspekt der Lehre und Forschung.	Prof. Adrian Sauer
Fotografie und Bildmedien	Das Lehr- und Lerngebiet <i>Fotografie und Bildmedien</i> umfasst gestalterische und künstlerische Aufgabenstellungen im Bereich der Fotografie und des Bewegtbildes. Qualifikationsziel ist es, eine individuelle und zeitgemäße Bildsprache zu entwickeln und die Fähigkeit, eigene Arbeiten von der Idee über die Konzeption bis hin zur Wahl des Mediums zu erstellen und zu präsentieren. Das inhaltliche Angebot orientiert sich an einer integrierten theoretischen, ästhetischen, technischen und kulturellen Kompetenzbildung. Dabei wird eine Auseinandersetzung mit medientheoretischen oder angrenzenden Lehrinhalten durch entsprechende Kooperationen angestrebt.	Prof. Emanuel Raab

4.3 KD | Kommunikationsdesign

Kommunikationsdesign / Typografie	Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Kommunikationsdesign/Typografie</i> beschäftigt sich mit zentralen Aspekten der Text-Bild-Kommunikation, sowie den wesentlichen Parametern typografischer Gestaltung. Typografie wird als sichtbare Sprache verstanden. Dem Ordnen, Strukturieren, Interpretieren, Transformieren und Inszenieren der textlichen Botschaften kommt besondere Bedeutung zu. Anhand typografischer Projektarbeiten mit unterschiedlichen Schwerpunkten werden wichtige Arbeitsbereiche, wie z.B. Editorial Design, Buchgestaltung, Plakatgestaltung, Information Design, Ausstellungsdesign etc. exemplarisch behandelt. Die Projektarbeit bedingt eine intensive inhaltliche und gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema. Daher werden die Studierenden u.a. mit Hilfe von Vorträgen, Workshops, Referaten, Gruppendiskussionen, Fachliteratur und ggf. Exkursionen für die Aufgabenstellung sensibilisiert. Das Lehr- und Lerngebiet zielt auf den Erwerb von konzeptionellen, redaktionellen und typografischen Kompetenzen ab, welche Studierende dazu befähigen komplexere typografische Projektarbeiten zu planen, zu entwickeln und zu realisieren.	Prof. Dirk Fütterer
--	--	---------------------

Kommunikations- design / Zeichnung und Illustration	<p>Das gestaltungspraktische Lehrgebiet <i>Zeichnung und Illustration</i> umfasst die anwendungsbezogene Illustration, die freie künstlerische Zeichnung sowie die Skizze als grundlegendem Entwurfsmittel im gestalterischen Prozess. Anhand wechselnder Kursangebote und Seminaraufgaben werden Einstiege und Vertiefungsmöglichkeiten in unterschiedliche Bereiche der Zeichnung und Illustration wie Buchillustration, Kinderbuch, sequenzielle Zeichnung und Bilderzählung, Sach- und Fachillustration, dokumentarisches Zeichnen sowie konzeptioneller und experimenteller Zeichnung gegeben und befördert. Die Studierenden werden dazu befähigen, eigene und originäre Bildwelten zu erfinden sowie Gestaltungskompetenz in unterschiedlichen Darstellungstechniken und -stilen, im eigenständigen Ausdruck der Zeichnung als Bildsprache sowie in der Wechselbeziehung von Bild und Text zu entwickeln. Über die Handzeichnung hinaus umfasst das Lehrgebiet ebenso die Auseinandersetzung mit Farbe, mit Mischtechniken wie Collage und Montage, mit manuellen Drucktechniken sowie der weiteren digitalen Be- und Verarbeitung von Bildern.</p>	Prof. Nils Hoff
Kommunikations- Design / Corporate Design	<p>Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Kommunikations- design / Corporate Design</i> umfasst die Konzeptionierung von Designsystemen sowie die Gestaltung davon abgeleiteter Anwendungen in analogen sowie digitalen Medien. Qualifikationsziel ist die Befähigung der Studierenden, inhaltliche, formalästhetische und sinnliche Zusammenhänge zu erkennen oder herzustellen und transmedial darzustellen. Inhalte sind lösungsorientierte und interdisziplinäre Gestaltungsstrategien, Forschungsarbeiten und Kooperationen mit Auftraggebern aus Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft, medienübergreifende Werbung, Markenentwicklung, Social Design, Interaktive Gestaltung, Ausstellungskonzeption und -gestaltung, Event-Design sowie Design- und Kulturmanagement. Medien und Darstellungsmittel werden themen- und zielabhängig in den Gestaltungsprozess integriert. Dieses Lehr- und Lerngebiet setzt die Beherrschung der wichtigsten Grundlagen der visuellen Kommunikation, u. a. Text, Illustration, Fotografie, Typografie und Layout sowie Interaktive Gestaltung voraus.</p>	Prof. Robert Paulmann
Konzeptionelle Gestaltung / Interaction Design	<p>Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Konzeptionelle Gestaltung / Interaction Design</i> umfasst die innovative Gestaltung von analogen und digitalen Medien und Räumen auf einer wissenschaftlich-künstlerisch fundierten Grundlage. Qualifikationsziel ist die Befähigung der Studierenden, inhaltliche, formalästhetische und sinnliche Zusammenhänge zu erkennen oder herzustellen und transmedial darzustellen. Inhalte sind lösungsorientierte und interdisziplinäre Gestaltungsstrategien, Forschungsarbeiten und Kooperationen mit Auftraggebern aus Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft, medienübergreifende Werbung, Markenentwicklung, Social Design, Interaktive Gestaltung. Medien und Darstellungsmittel werden themen- und zielabhängig in den Gestaltungsprozess integriert. Dieses Lerngebiet setzt die Beherrschung von Kommunikationsdesign auf Bachelorniveau voraus.</p>	Prof. Patricia Stolz

4.4 M | Mode

Kollektionsgestaltung	Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Kollektionsgestaltung</i> dient dem Erlernen von konzeptueller Kompetenz als Grundlage für den Entwurf von Modekollektionen. Dazu gehört, Bilder lesen und verwenden zu lernen sowie das Potenzial der visuellen Kultur als Inspiration für Mode zu erkennen. Ausgehend von persönlichen Fragestellungen und der Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Modediskurs entwerfen Studierende Kollektionen. Sie erlernen die Kompetenz, konzeptuelles Denken und relevante Themen in adäquate Schnitte, Materialien und Verarbeitungen zu übersetzen. Dabei ist die Summe jeder gestalterischen Entscheidung auf der technischen Ebene wichtiger Bestandteil.	Prof. Philipp Rupp
Fotostyling/ Modefotografie	Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Fotostyling/Modefotografie</i> thematisiert die Möglichkeiten für die Präsentation von Mode im Bild. Die Studierenden erarbeiten eigene Ausstattungen und Styling-Konzepte für künstlerische und redaktionelle Fotostrecken und realisieren diese in praktischen Zusammenarbeiten mit Studierenden der Fotografie und Medien. Die Studierenden sind in der Lage, modische Bildsprachen zu analysieren und für die eigene Arbeit zu reflektieren. Sie können Konzepte für modische Inszenierungen im Bild entwickeln und praktisch realisieren.	Prof. Philipp Rupp, Prof. Emanuel Raab, Prof. Meiken Rau
Modellgestaltung	Das gestaltungspraktische Lehr- und Lerngebiet <i>Modellgestaltung</i> thematisiert die Bedeutung von Bekleidung im Kontext von Kultur, Ethnie und Gender. Über persönliche Recherchen und Auseinandersetzungen der Studierenden werden relevante Themen für die Gestaltung von Mode entwickelt und praktisch umgesetzt. In der Veranstaltung werden in Experimenten verschiedene Techniken für den Entwurf von Bekleidung ausprobiert und umgesetzt. Die Ergebnisse der praktischen Auseinandersetzung sind Gegenstand von Diskussionen und Korrekturen.	Prof. Meiken Rau

4.5 Studienrichtungsübergreifende Lehrgebiete

Raum, Plastik und Objekt	Das Lehr- und Lerngebiet <i>Raum, Plastik und Objekt</i> beinhaltet Verfahrensweisen, Konstruktionstechniken und Modellierungen von konventionellen und neuen Materialien. „Raum“ behandelt dabei Aspekte des geometrischen, sinnlichen und virtuellen Raums. Raum als Orientierung, Verortung von Körpern, Ort der Präsentation unserer Bilder sowie als Möglichkeitsraum für Experiment. Die Plastik, als Bewegungsfigur verschiedener Medien, vom Körper (Performance) bis zum technischen Klang, wird ausgelotet und analysiert. Das Objekt wird verstanden als Träger persönlicher Informationen und als kulturhistorisches Relikt allgemeiner Bedeutungszusammenhänge. Ein Freischlagen der Dinge von ihren konventionellen Bedeutungsinhalten und Hintergründen zu Gunsten ihrer Materialität und neutralen Form wird angestrebt, um so eine neue Positionierung der Betrachter zu ermöglichen. Ein Qualifikationsziel ist das sinnvolle Kombinieren, ein Verschieben von Einzelelementen, Parametern (wie z.B. Wärme, Kälte, Gewicht, Schärfe, Unschärfe, Dichte und Richtungen) in ein innerlogisches System zu Gunsten eines ästhetischen Mehrwerts. Die Übertragungsfähigkeit der angewandten Methoden, insbesondere die der Reduktion, der Zufallsoperation sowie der Dekonstruktion, stehen im Mittelpunkt der Lehre.	N.N.
---------------------------------	--	------

Raumin szenierung und Video	<p>Das gestaltungspraktische Lehr und Lerngebiet <i>Raumin szenierung und Video</i> beinhaltet die Vergegenwärtigung aktueller und historischer Kunst mit Medien im Raum, die Analyse und Diskussion von Beispielen aus den Bereichen Video-, Medien-, und Filmkunst sowie der künstlerischen Rauminstallation und des Environments. Es werden eigene Werke entwickelt und präsentiert. Die Studierenden sind in der Lage, die Anfänge der Medienkunst aus künstlerischen Strömungen der Kunst des 20. Jahrhunderts herzuleiten. Sie kennen wesentliche Vertreterinnen und Vertreter der Video- und Medienkunst im Raum und können in aktuellen Diskursen Stellung beziehen. Die Studierenden sind gestaltungspraktisch in der Lage, aus eigenem Interesse und auf der Grundlage persönlicher und/oder gesellschaftlicher und/oder künstlerischer Fragestellungen ein eigenes Thema zu entwickeln, zu recherchieren, zu bearbeiten. Sie vermögen es, dem eigenen künstlerischen Anliegen in poetischer Form einen Ausdruck zu verleihen der sich als abgeschlossenes Werk in angemessener Form ausstellen und öffentlich präsentieren lässt. Sie können ihr Werk kritisch hinterfragen und begründen, sowie ihre Arbeitsweise den eigenen Notwendigkeiten entsprechend bewusst und zielführend organisieren.</p>	Prof. Anja Wiese, N.N.
------------------------------------	--	------------------------

4.6 Theorie & Diskurs

	<p>Eine grundlegende Theorie der Gestaltung beschäftigt sich ihrem Selbstverständnis nach mit allen Erscheinungsformen einer von Menschen gestalteten Welt. Mit Blick auf die vier Studienrichtungen des Fachbereichs liegen die Schwerpunkte auf Bildwissenschaften sowie auf der Kunst-, Kultur- und Medientheorie. Mithilfe der Hermeneutik, der Diskurs- und Kommunikationsanalyse und der Ikonografie lernen die Studierenden, soziologische und kulturanthropologische Fragestellungen und Themen des Medienmaterialismus zu diskutieren – demnach alle materiellen Formen, die Daten verarbeiten, übertragen und speichern können.</p>	Prof. Dr. Andreas Beaugrand, Prof. Dr. Kirsten Wagner, Prof. Dr. Anna Zika, N.N.
--	---	--