

# BA | DESIGN

**MODULBESCHREIBUNGEN // STUDIENORDNUNG**  
BACHELORSTUDIENGANG FAKULTÄT DESIGN





### **Allgemeine Informationen**

Zum Inhalt / Modulares System.....	5
------------------------------------	---

### **Modulbeschreibungen**

Cast .....	6	–	15
CGI Computer Generated Imaging .....	16	–	25
Film & Animation .....	26	–	35
Fotografie .....	36	–	45
Grafikdesign.....	46	–	55
Illustration .....	56	–	65
Interaktion .....	66	–	75
Raum- und Eventdesign .....	76	–	85
Typografie.....	86	–	95
Verbale Kommunikation .....	96	–	105
Praxisteil.....	106	–	107
Bachelor.....	108	–	115

### **Wahlpflichtvorlesungen**

Wahrnehmen   Analysieren   Gestalten .....	115	–	119
Angewandtes Design .....	120	–	122
Kontext .....	124	–	126
Alltagskultur .....	128	–	130

### **Studiensatzung**

Studienordnung Fakultät Design.....	133	–	137
Studienplan – BA Design .....	138	–	157



Mit den vorliegenden „Modulbeschreibungen“ erhalten Sie einen kompakten Überblick über das Studienangebot des Bachelor-Studiengangs Design an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm (B.A. Design).

Basis für das Modulangebot in der Fakultät Design bilden insgesamt elf Darstellungsmedien, die in ihrer Qualifikation hinsichtlich gestalterischen Handelns als gleichwertig angesehen werden. Ihre spezifischen Inhalte werden auf den nachfolgenden Seiten in alphabetischer Reihenfolge detailliert beschrieben.

Module der Fakultät Design sind zielgerichtet projektorientiert und werden von einem/r Professor/in verantwortlich geleitet. Ein Modul integriert dabei verschiedene Lehrveranstaltungen, die als Modulbestandteil gelten und daher auch einzeln oder als „integrierte Modulprüfung“ abgeprüft werden können. Veranstaltungstyp, Anzahl und Verteilung der Leistungspunkte sowie die Art der Prüfung finden Sie auf den entsprechenden Seiten in den grau hinterlegten Tabellenübersichten.

Das Studium ist in drei Studienabschnitte unterteilt.

Der erste Studienabschnitt umfasst das erste Semester und gilt als Orientierungsstufe: Alle Darstellungsmedien werden im Rahmen von Pflichtmodulen im Einzelnen vorgestellt.

Der zweite Studienabschnitt reicht vom zweiten bis zum sechsten Semester. Die darin angebotenen Module sind thematisch in semesterbezogene Modulgruppen – auf den Seiten rot gekennzeichnet – zusammengefasst:

Die Module des zweiten Semesters stehen unter dem Thema **Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten**. Theorie der Wahrnehmung, Frage der Rezeption, Rekonstruktion der Konzeption, Gestalten als Summe des Begreifens sind Gegenstand der inhaltlichen Auseinandersetzung.

**Angewandtes Design** beschreibt die Module im dritten Semester. Im Fokus stehen dabei Aufgabenstellung, Briefing, Recherche und Realisierung, Präsentation und Erarbeitung konkreter Lösungsprozesse.

Das vierte Semester konzentriert sich auf Design im **Kontext** bei Berücksichtigung und Erarbeitung der fiktionalen, emotionalen, sensuellen und ikonischen Kontextbedingungen.

Das Praxissemester wird unter Betreuung durch die Fakultät außerhalb der Hochschule durchgeführt und führt in das Berufsfeld des Designers ein.

Aus dem praktischen Studiensemester sind die zwei begleitenden Pflichtveranstaltungen erst im 6. Semester zu belegen.

Den Abschluss des zweiten Studienabschnitts (nach dem Praxissemester) bilden die Module des sechsten Semesters, die alle dem Thema **Alltagskultur** gewidmet sind. Design und Lebenswelt sowie Cross-Medialität werden erarbeitet, die Verantwortlichkeit des Designers in der Gesellschaft rückt ins Zentrum der inhaltlichen und gestalterischen Auseinandersetzung.

Im dritten Studienabschnitt wird die **Bachelorarbeit** angefertigt, begleitet und ergänzt durch für das Tätigkeitsfeld des Designers notwendige Module.

Im zweiten Teil des vorliegenden Heftes werden die derzeit gültigen Prüfungs- und Studienordnungen angehängt.





# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 1.01

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung: Einführung in das Gebiet der audiovisuellen Kommunikation im Internet – Grundlagen, Regeln, Konzepte, Theorien für Audio- und Video-Veröffentlichungen im Internet.</p> <p>Die Orientierungsstufe vermittelt erste Rahmen- und Grundlagenkenntnisse für Konzept, Produktion und Veröffentlichung einer Audio-Produktion.</p> <p>Übung: Realisierung eines Podcasts (Audio)</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Einordnung der Cast-Entwicklung in die Mediensysteme und -nutzung, Anwendungsbeispiele in Wirtschaft, Medienbranche und neuen Plattformen, Einführung in Strategie, Planung, Realisierung und Erfolgskontrolle von Cast-Formaten.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Praxisnahes Basiswissen über die Entstehung und den Einsatz der audio-visuellen Möglichkeiten im Wechselspiel zwischen konventionellen Medien und einer zunehmend mobilen Mediengesellschaft.</p> <p>Erwerb erster Fertigkeiten in der Umsetzung; unter anderem Audio-Aufzeichnung und -Bearbeitung</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen audiovisueller Kommunikation



**Grundlagen Cast**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	28	Präsenzstunden
	27	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	35	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 2.01

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Cast
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Konzeption und Erstellung eines Internet-Videos für eine fiktive Design Persona; Auseinandersetzung mit widersprüchlichen Anforderungen (Thema, Dramaturgie und Zielpublikum); praktische Erprobung von Theorien zur Aufmerksamkeit von Internet-Nutzern
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzeption eines Internet-Videos zum Thema „Design“ (Themenfindung, Zielgruppen- & Nutzungsdefinition, Selbstreflexion, Festlegung einer einheitlichen Struktur, Tonalität, etc.), Produktion (Video-Aufzeichnung und -Bearbeitung, Verbindung mit Audio und Sound.), Positionierung & Optimierung für die Internet-Suche, Analyse & Auswertung statistischer Kennzahlen; Darstellung und Vermittlung abstrakter Informationen
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erhöhte Analysefähigkeit von Internet-Kennzahlen; Erwerb vertiefter Kenntnisse über Produktionsprozesse von Internet-Videos in Gruppenarbeit (auf Basis von Text- oder Bildwerken zur Produktionsplanung); produktive Aneignung von Darstellungsformen für abstraktes Wissen
----------------------------------	--

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Produktion eines Internet-Video zum Thema „Design“
---	---

---

**Konzeption und Produktion** Seminar  
**eines Internet-Videos**

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	150	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung	Präsentation	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 3.01

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Produktion eines Dokumentar-Videos mit Schwerpunkt „Storytelling mit dokumentarischem Material“; Sound-Design als gestalterisches Grundelement im Video; Finanzierung von Design-Projekten mittels Crowdfunding
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vorlesung über Geschichte, Kritik und Erfolge im Dokumentarfilm; Seminar zur Produktion einer Event-Dokumentation auf Basis von Vorrecherchen zu Event-Ort, Interview-Möglichkeiten und Darstellbarkeit von Ereignissen; Ausweitung von Dok-Filmen zu eigenständigen Web-Dokumentationen
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Gruppenarbeit zur Aufzeichnung, Analyse und Postproduktion eines Events; produktive Aneignung von Produktionswissen und journalistischen Grundregeln (Recherche, Interview und Wiedergabe von Informationen); selbstständige Arbeit an der Tonalität in einer Dokumentation (Wahl eines individuellen Standpunktes zu einem Ereignis)
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Produktion eines Dokumentar-Videos Übung: Sound Design als gestalterisches Grundelement

**Produktion eines  
Dokumentar-Videos**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	108	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
LV-Prüfung	Präsentation	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	

---

Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>
-----------------	----------	-----------

---

**Sound Design**

Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	24	Stunden Gestalte- risches Arbeiten
LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	

---

Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
-----------------	----------	-----------

---

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 4.01

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Produktion eines Viral Video – Internet-Massenphänomene analysieren; Psychologie von Internet-Kampagnen und -Empfehlungen
<b>Inhalte des Moduls</b>	Analyse von Viral-Video-Kampagnen auf Basis empirischer Forschung; Konzeption und Produktion eines Videos für eine individuell gewählte soziale Gruppe; Vorlesung über Empfehlungsmarketing und die Dynamik sozialer Prozesse im Internet; Entwicklung individueller Marketingideen für ein Viral Video; gezielter Einsatz von Emotion und Dramaturgie sowie von Trendforschung bei der Vermarktung von Videos
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Grundlagen der Marketingforschung (Empfehlungen im Internet); individuelle Konzeption und Produktion eines Videos, das als Testobjekt für „soziales Kapital“ stehen soll; Aneignung von Methoden für die Produktionsplanung von Internet-Videos
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Viral-Video-Produktion Präsentation: Analyse eines Viral-Video als Massenphänomen in sozialen Netzen

**Viral Video / Analyse von Massenphänomenen im Internet**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	150	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

---

Leistungspunkte

**8 LP**

---

# CAST

Prof. Walter Mehl  
Modul 6.01

## → Alltagskultur

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme Modul im Gebiet der audiovisuellen Kommunikation aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Wissenschaftskommunikation; Konzept und Produktion eines Internet-Videos zur Vermittlung empirischer Daten;
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gestaltungs- und Manipulationsmöglichkeiten empirischer Untersuchungen; Differenzierung zwischen qualitativer und quantitativer Forschung; Beurteilung von Rohdaten und Auswertung in der empirischen Forschung; Ambivalenzen zeitgenössischer, populärer Wissensvermittlung; Grundlagen der Statistik
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Konzeption und individuelle Produktion eines Wissenschaftsvideos; Prüfung und Analyse wissenschaftlicher Berichte und Veröffentlichungen; Visualisierung quantitativer Forschungsergebnisse in einem Internet-Video
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Wissenschaftsvideo im Internet Vorlesung: Statistik und Design

---



**Wissenschaftskommunikation im Internet-Video** Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	150	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung		Präsentation
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 1.02

## → Orientierungsstufe

---

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Die Vorlesungen geben einen Überblick über die Geschichte der Fotografie bis zu aktuellen Tendenzen in der visuellen Bildsprache, sowie über die technischen Entwicklungen und heutigen digitalen Möglichkeiten der Bildgestaltung
<b>Inhalte des Moduls</b>	Virtuelle Fotografie und digital erstellte Bilderfindungen als Kommunikationsmittel und Sprache erkennen.  Workshop zu oben genannten Themen
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erkennen der Verbindung zwischen Wahrnehmen, Vorstellen und Darstellen, Sehen lernen, als Bildautor mittels Fotografie und Computer Generated Imaging CGI Inhalte visuell zu kommunizieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Fotografie, CGI

---

<b>Grundlagen Fotografie, CGI</b> Vorlesung mit Übung		
Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	45	Stunden Gestalterisches Arbeiten
IV-Prüfung	Klausur und Gestalterische Arbeiten	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 2.02

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul CGI
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar und Übung: Einführung in die Zeichengebung in der virtuellen Fotografie.</p> <p>An Beispielen werden die Bedeutungen der Bildzeichen analysiert. Grundlagen des digitalen Compositing und der Darstellung im virtuellen Raum werden untersucht.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Neben Aufgaben und Übungen zum Thema Zeichengebung in der virtuellen Fotografie und CGI, stehen die Themen Licht, Form und Farbe im Vordergrund.</p> <p>Einführung in die digitale Fototechnik und Imaging. Vertiefung der 3d Visualisierung</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Gegebene Aufgaben- und Problemstellungen visuell formulieren. Gezielter Einsatz der fotografischen Mittel Licht, Form, Farbe und Raum. Geometrische Grundlagen im 3D-Raum.</p> <p>Synchronisierung realer und virtueller Welten</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Reality-Based Visualization CGI I</p> <p>Übung: 3d Modeling und Shading</p>

**Reality Based Visualization** Seminar  
**CGI I**

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	60	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung	Seminararbeit/Präsentation	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

**3d Modelling und Shading** Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	60	Stunden Selbststudium
LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 3.02

## → Angewandtes Design

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar und Übung: Möglichkeiten der digitalen Montage</p> <p>Fotorealistische Visualisierungen eigener und vorgegebener Bildkonzepte mittels virtuellem Raum und fotografischen Abbildungen. Grundlagen der Fotogrammetrie.</p> <p>Zusammenführung beider Bildwelten.</p>
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Material und Obeflächenbeschreibungen werden im realen und virtuellem Raum untersucht und definiert.</p> <p>Reale und virtuelle Kamera, Raumgeometrie, reales und virtuelles Licht, Images Based Lighting, Erstellung von High Dynamic Range Images, HDRI, zur Beleuchtung von 3d Modellen und 3d Räumen.</p> <p>Vertiefung 3D-Rendering, Geometrie, Lighting</p>
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Entwicklung und Durchführung von fotorealistischen Darstellungskonzepten. Zielorientierter Einsatz der bildsprachlichen Ausdrucksmittel. Teamfähigkeit.</p> <p>Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache im virtuellen Raum.</p>
----------------------------------	--

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Reality-Based Visualization CGI II</p> <p>Übung: 3d Lighting und Rendering</p>
---	--

**Reality Based Visualization Seminar  
CGI II**

	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		108	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Seminararbeit/Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>3d Lighting und Rendering</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 4.02

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Angewandtes Design Reality-Based Visualization CGI I
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar und Übung: Reality-Based Visualization</p> <p>Die Möglichkeiten der Prävisualisierung von Designentwürfen aus den Bereichen Architektur, Produkt- und Transportationsdesign werden vermittelt.</p> <p>Künstlerische und werbliche Inszenierungen werden nach eigenen Konzepten in Übungen und Aufgaben umgesetzt.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Reale und virtuelle Kamera, Raumgeometrie, reales und virtuelles Licht, Images Based Lighting, Erstellung von High Dynamic Range Images, HDRI, zur Beleuchtung von 3D-Modellen und 3D-Räumen.</p> <p>Materialdarstellung, Vertiefung der digitalen Bildbearbeitung und Visualisierung im 3d Programm VRED und Modo. 3D-Fahrzeugvisualisierung.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Entwicklung und Umsetzung eigenständiger Bildkonzepte, basierend auf den neuesten Darstellungsmöglichkeiten im 3D-Raum. Fotorealistische Prävisualisierung von eigenen und gegebenen Designentwürfen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Reality-Based Visualization CGI III. HDRI Übung: Rendering und Lighting



**Reality Based Visualization Seminar**  
**CGI III**

	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	IV-Prüfung	Seminararbeit/Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Rendering und Lighting</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# CGI

Prof. Michael Jostmeier  
Modul 6.02

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGI aus der Modulgruppe Kontext Reality-Based Visualization CGI III
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar und Übung: Reality-Based Visualization</p> <p>Realisation von CGI-Konzeptionen in Kooperation mit Industriepartnern. Fahrzeugvisualisierung.</p> <p>In dieser Lehrveranstaltung werden nach eigenen und gegebenen Briefings praxisbezogene Visualisierungskonzepte entwickelt und umgesetzt.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Briefing, Konzeptentwicklung, Projektplanung und Projektdurchführung.</p> <p>Einsatz aller bisher erlernter Kenntnisse im Bereich der Reality-Based Visualization, CGI und HDR Imaging.</p> <p>Rendering und Fotogrammetrie</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Das Einbringen eigener und gegebener bildsprachlicher Elemente in auftragsbezogene Darstellungskonzepte. Projektmanagement und Produktionsabwicklung. Teamfähigkeit.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Reality-Based Visualization CGI IV</p> <p>Vortragreihe der Fakultät Design</p> <p>Übung: Postproduction und Finish</p>

**Reality Based Visualization** Seminar  
**CGI IV**

	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Seminararbeit/Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>
<b>Vortragsreihe</b>	Vortrag		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>
<b>Postproduction und Finish</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		30	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

## CGO

Prof. Yves Ebnöther  
Modul 1.03

### → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Das erste Semester dient dazu, einen Einblick in die vielfältige Welt des Industrie-, Produkt- und Objektdesigns zu gewinnen. Anhand von Beispielen werden wichtige Anwendungsbereiche und mögliche Berufsfelder exemplarisch aufgezeigt. In einer aufbauenden Übung werden wichtige Methoden und Techniken für ObjektdesignerInnen eingeführt und praktisch erprobt, um fundierte Entscheidungsgrundlagen für die folgende Modulwahl zu schaffen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vorlesung mit Übung: Geschichte, technische Entwicklungen und aktuelle Fragestellungen im Objektdesign  Initiativprojekt: spekulativer Entwurf zu einer Tagesaktualität (Presse)
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fachlich: Kennenlernen und Ausprobieren der wichtigsten Darstellungsmedien im Designprozess (Sprache, Skizze, Plan, Moodboard, Modell, CAD, Dokumentation), Kenntnis von Anwendungsbereichen und Schnittstellen der Modulsäule  Methodisch: Bewertungskriterien für Design entwickeln  Sozial: Arbeiten im seminaristischen Kontext
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen CGO

**Grundlagen CGO**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	45	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Gestalterische Arbeiten

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# CGO

Prof. Yves Ebnöther  
Modul 2.03

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul CGO – Computer Generated Object Design
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Im zweiten Semester wird ein Überblick über die wichtigsten Wahrnehmungs- und Gestaltungsprinzipien vermittelt, sowie über die Objekten und Konstruktionen zugrundeliegenden physikalisch-technischen Gesetzmässigkeiten. Mit einem materialbasierten Entwurf wird der gestalterische Nutzen digitaler Fabrikationstechniken erprobt und realisiert.
-------------------------	--

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Vorlesung mit Übung: Produktsprache 1 (Formalästhetik), Recherche und Übung zu Komposition, Gliederung und Proportion</p> <p>Vorlesung mit Übung: Konstruktion für DesignerInnen, Digitaler Modell- und Prototypenbau, Materialentwurf</p> <p>Werkstattbesuch</p> <p>Präsentation im Rahmen einer Ausstellung</p>
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Fachlich: Kenntniss und Anwendung formalästhetischer und physikalischer Grundsätze, sowohl explorativer als auch zielgerichteter Einsatz von Material und Technik</p> <p>Methodisch: Projektablauf planen und Zwischenergebnisse erarbeiten</p> <p>Sozial: Ideensammlung, Recherche und Präsentation in der Gruppe</p>
----------------------------------	---

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Materialbasierter Entwurf und digitale Fabrikationstechnik</p> <p>Übung CAD-Software 2D und 3D</p>
---	--

Materialbasierter Entwurf  
und digitale Fabrikations-  
technik

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	108	Stunden Gestalte- risches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**6 LP**

Design Sketching

Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	12	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Integrierte Modulprüfung

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**2 LP**

# CGO

Prof. Yves Ebnöther  
Modul 3.03

## → Angewandtes Design

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGO aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Das dritte Semester widmet sich dem Thema Formgestaltung. Im Rahmen von Vorlesungen, Übungen und Seminaren werden wichtige theoretische Grundlagen, praktische Herangehensweisen und digitale Techniken für die Konzeption, den Entwurf und die Ausgestaltung von Form, -übergängen und Detaillierung erarbeitet. Bezugsgrösse ist dafür der menschliche Körper, speziell die Hand.
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	Vorlesung mit Übung: Produktsprache 2 (Anzeichen), Recherche und Übung zu Handhabung und Benutzung  Vorlesung mit Übung: Formgestaltung, Digitaler Modell- und Prototypenbau, Formentwurf zu realitätsnahe Briefing  Museumsbesuch
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fachlich: Konzept Anzeichenfunktion kennenlernen, verstehen und in der Praxis kreativ anwenden, verschiedene Werkzeuge für die Formgestaltung kennenlernen und beherrschen  Methodisch: Design strukturiert erarbeiten (vom Konzept zur Detaillierung), Darstellungsmedien gezielt einsetzen  Sozial: Know-How-Transfer und Hilfestellung
----------------------------------	---

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Formgestaltung Übung: CAD-Software 3D
---	---



Formgestaltung	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# CGO

Prof. Yves Ebnöther  
Modul 4.03

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGO aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Design findet oft im Umfeld einer bestehenden Produktpalette, nach Vorgaben von Auftraggebern oder innerhalb einer Markenwelt statt. Nebst der Funktionalität spielt hier die Emotionalität der Gestaltung eine wichtige Rolle – vor allem auch bei Projekten, bei denen neue Technologien intuitiv zugänglich gemacht werden sollen. Ziel des vierten Semesters ist es zudem, nach Abschluss über eine gute Grundlage für eine Praktikumsbewerbung zu verfügen (Portfolio).
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Vorlesung mit Übung: Produktsprache 3 (Symbolik), Symbolgehalt von Produkten, (mit) Emotionen gestalten, im Hinblick auf Wirkung gestalten, Wertigkeit steuern</p> <p>Kurzübung: fiktives Markenprodukt entwerfen</p> <p>Vorlesung mit Übung: Technologien gestalten, Digitaler Modell- und Prototypenbau, Designprojekt im Markenkontext (Thema Technologie/Licht, „Halb-Dinge“, Metaphern)</p> <p>Austausch mit externem Partner/Agentur</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Fachlich: Gestalten im Kontext einer bestehenden Design- und Formsprache, semantisch sinnvoller Einsatz von Material, Farbe, Oberflächengestaltung</p> <p>Methodisch: Marktrecherche, Ideenfindung, Entscheidungsfindung, Variantenbildung, Kollektionensgestaltung</p> <p>Persönlich: Konstruktiver Umgang mit Kritik</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar Design im Kontext

Design im Kontext	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch	<input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# CGO

Prof. Yves Ebnöther  
Modul 6.03

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium CGO aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Technologischer Fortschritt, gesellschaftliche Veränderungen und ein wachsendes Bewusstsein für die Endlichkeit natürlicher Ressourcen führen zu vielschichtigen und spannenden Fragestellungen für Designerinnen und Designer. Im sechsten Semester wird ein Überblick über relevante aktuelle Entwicklungen geschaffen und zu einer persönlichen Aufgabenstellung verarbeitet. Digitale Design- und Darstellungstechniken werden experimentell auf ihre Gestaltungswirkung hin erprobt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Vorlesung mit Übung: Gestaltung im gesellschaftlichen Kontext (Mensch, Stadt, Mobilität), Erarbeitung einer eigenen Aufgabenstellung</p> <p>Vorlesung mit Übung: Komplexität gestalten, Digitaler Modell- und Prototypenbau, von der Datei in die Produktion</p> <p>Seminar zum Rollenverständnis: AutorIn, Dienstleister oder Co-Creator?</p> <p>Ausblick auf die Bachelor-Abschlussarbeit</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Fachlich: Neuste Möglichkeiten digitaler Fertigung überblicken, gesellschaftliche Relevanz durch Design herstellen</p> <p>Methodisch: Komplexe Sachverhalte und Informationsgebiete rasch erfassen und kreativ nutzbringend strukturieren</p> <p>Persönlich: Reflektion und Schärfung des eigenen gestalterischen Profils</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Advanced Design

Advanced Design	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		168	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 1.04

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung: „Film &amp; Animation“ wird in Nürnberg als traditionsreiches Medium in einem sich stetig entwickelnden Prozess gesehen, welches mit digitalen Werkzeugen zu neuen Bildaussagen gelangt. Die Orientierungsstufe ist die Basis für das Erlernen der Kompetenzen in den darauf folgenden Modulen. Die Module sind hierarchisch strukturiert.</p> <p>Übung: Realisierung eines spekulativen Werbespots (SPEC)</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>In Teamarbeit lernen die Studierenden anhand der Herstellungsphasen eines spekulativen Commercials den Produktionsablauf kennen. Beginnend mit dem Erstellen eines Konzepts und der Umsetzung als Storyboard und Animatic. Weiterhin werden die Grundlagen in Kamera-, Licht- und Studiotechnik, sowie relevanter Soft- und Hardware erarbeitet.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Das Modul dient dazu, den Studenten praxisnah Basiswissen im Studienfach „Film &amp; Animation“ zu vermitteln. Dabei wird auch die Teamfähigkeit geschult.</p> <p>Lernziel ist das Verstehen eines sinnvollen Workflows innerhalb der Filmherstellung und der dazu nötigen digitalen und analogen Werkzeuge.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Film & Animation

**Grundlagen „Film & Animation“**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	10	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	50	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 2.04

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Film & Animation und Präsentation des spekulativen Werbespots bei der ohmrolle
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: „Motion Graphics“ (Title Design oder spekulative Bewegtbild-Verpackung für Internet-/TV-Sender)
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Situationsanalyse, Themenkonzept, Präsentation, Storyboard, Animatic.</li><li>- Filmische Umsetzung, Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder Mischformen.</li><li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li><li>- Finales Produkt.</li></ul> <p>Der Theorieteil umfasst auch die Historie des Title Designs von den Anfängen bis in die Gegenwart.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Transferleistung zwischen Filmemachen, Konzeption und Gestalten.</p> <p>In Teamarbeit werden verschiedene Facetten und Anforderungsprofile eines Gestaltungskomplexes in einem sinnvollen Arbeitsablauf von der Ideenfindung über den Herstellungsprozess bis hin zum finalen Projekt geübt.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Motion Graphics</p> <p>Nachweis des Besuchs der begleitend angebotenen Software-Schulung für „Motion Design“</p>



**„Film & Animation“  
(1. Modulgruppe)**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	168	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation/Klausur

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 3.04

### → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten und Präsentation der „Motion Graphics“ Arbeit bei der ohmrolle
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Erstellen eines Music Videos
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Erstellung und Präsentation von Konzept, Drehbuch, Storyboard und Animatic</li><li>- Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).</li><li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li><li>- Finales Produkt.</li></ul> <p>Der Theorieteil umfasst auch die Historie des Music Video von Anfängen (Musik im Film) bis in die Gegenwart.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>In Teamarbeit wird auf experimenteller Ebene oder mittels narrativer Inhalte die filmische Interpretation von Musik realisiert.</p> <p>Erlernen der dazu nötigen Film- und Kamerasprache.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Music Videos</p> <p>Nachweis des Besuchs der begleitend angebotenen Schulungen „VFX und Animation“ sowie „Team Building“</p>

**„Film & Animation“  
(2. Modulgruppe)**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	168	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 4.04

## → Kontext

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Angewandtes Design und Präsentation des „Music Videos“ bei der ohmrolle.
------------------------	--

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: „Kurzfilm 1“
-------------------------	-----------------------

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:  - Erstellung und Präsentation von Konzept, Storyboard und Animatic.  - Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).  - Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).  - Finales Produkt
---------------------------	---

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kenntnisse des Storytelling im digitalen Zeitalter. In Teamarbeit wird ein szenischer oder animierter Kurzfilm realisiert:  Die neuen Aufgaben der Regie im Kontext der digitalen Bildgestaltung.
----------------------------------	---

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: „Kurzfilm 1“ Nachweis des Besuchs der begleitend angebotenen Schulungen „Schnitt“, „VFX und Animation“ sowie „Team Building“
---	--

**„Film & Animation“  
(3. Modulgruppe)**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	168	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung Präsentation/Klausur

Sprache  Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **8 LP**

## FILM & ANIMATION

Prof. Jürgen Schopper  
Modul 6.04

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Film & Animation aus der Modulgruppe Kontext und Präsentation des Kurzfilms bei der ohmrolle
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: „Kurzfilm 2“
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Es steht außer Frage, dass die digitale Revolution das Filmmachen verändert hat und weiter verändern wird. Dieser Tatsache trägt unser Studienkonzept Rechnung.</p> <p>Arbeitsschritte und Umsetzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Die Basis dafür bildet die klassische Dramaturgie, sowie das Schreiben von Konzepten und Drehbüchern.</li><li>- Erstellung und Präsentation von Synopsis, Storyboard und Animatic.</li><li>- Filmische Umsetzung oder Gestaltung mittels 2D- und 3D-Animation oder klassischer, analoger Animation (Stop Motion, Schiebe- und Zeichentrick).</li><li>- Digitale Postproduktion, Editing (Bild und Ton).</li><li>- Finales Produkt</li></ul>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kenntnisse des Storytellings im digitalen Zeitalter. In Teamarbeit wird ein szenischer oder animierter Kurzfilm realisiert: Die neuen Aufgaben der Regie im Kontext der digitalen Bildgestaltung.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: „Kurzfilm 2“ Nachweis der begleitend angebotenen Schulungen „Producing“, „Schnitt“, „VFX und Animation“ sowie „Team Building“

**„Film & Animation“  
(4. Modulgruppe)**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	168	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# FOTOGRAFIE

Prof. N.N. – [komm.] Prof. Michael Jostmeier  
Modul 1.05

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung; Einführung in die Grundlagen der Fotografie mit zwei gestalterischen Übungen</p> <p>Historischer Abriss über die gestalterische und technische Entwicklung der Fotografie; Auseinandersetzung mit vorhandenem Bildmaterial; Erstellen einer eigenen Bildserie;</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Vorlesungsreihe zur Geschichte der Fotografie; Ausstellungsbesuch zur werblichen und künstlerischen Fotografie; Übung zur Entwicklung von Beurteilungskriterien und zur Bildanalyse;</p> <p>Diskussion von Beurteilungskriterien zur Analyse fotografischer Bilder</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Einordnen der Fotografie in den Kontext der technischen Kompetenzen und künstlerischen Entwicklungen des 19. und 20. Jahrhunderts;</p> <p>Erkennen des Unterschieds zwischen Beschreiben und Bewerten bei fotografischen Bilderzeugnissen;</p> <p>Erstellen von Begründungen zu Werturteilen über fotografische Bilder</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Fotografie

v



<b>Grundlagen Fotografie</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
		15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		45	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Klausur/Präsentation	
Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch		
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>	

# FOTOGRAFIE

Prof. N.N. – (komm.) Prof. Michael Jostmeier  
Modul 2.05

→ **Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Fotografie
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung:  Durch die Kamera sehen; vorhandenes Licht nutzen; Lichtsituationen konstruieren; eigene Ausdrucksvarianten mit der Kamera erkunden, eigene Bilder präsentieren
<b>Inhalte des Moduls</b>	Standpunkt und Perspektive;  Lichtaufbau und Lichtwirkungen;  Einzelbild und Bildserie;  Bildauswahl und Bildpräsentation;  Besonderheiten des fotografischen Sehens
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Experimentelles Erforschen der Bedingungen Kompetenzen der fotografischen Bildproduktion; Lernen des gezielten Einsetzens fotografischer Parameter wie Licht, Perspektive usw. zur eigenen Bildaussage; Entwickeln kommunikativer Fähigkeiten in Bezug zur eigenen Bildproduktion
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Natürliches Licht und Studiolicht Übung: Fotografieren und Bilderpräsentation

**Natürliches Licht und  
Studiolicht**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	96	Stunden Gestalte- risches Arbeiten

LV-Prüfung

Seminararbeit

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **4 LP**

**Fotografieren und Bild-  
präsentation**

Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	96	Stunden Gestalte- risches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **4 LP**

# FOTOGRAFIE

Prof. N.N. – (komm.) Prof. Michael Jostmeier  
Modul 3.05

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Analyse der Bedingungen auftragsgebundener Fotografie; Analyse notwendiger Vorarbeiten; Produktfotografie im Fotostudio; Präsentation
<b>Inhalte des Moduls</b>	Briefings lesen und analysieren; Layouts lesen und analysieren; Auswahl adäquater bildsprachlicher Elemente; fotografische Realisierung; Präsentation der realisierten Lösung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Einüben sach- und emotionsorientierter fotografischer Stilmittel; Entwicklung und Durchführung einer auftragsgebundenen fotografischen Bildstrecke;
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Werbefotografie Übung: Werbliche Fotografie und Bildpräsentation

<b>Werbefotografie</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Werbliche Fotografie und Bildpräsentation</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		156	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>6</b>	<b>LP</b>

# FOTOGRAFIE

Prof. N.N. – (komm.) Prof. Michael Jostmeier  
Modul 4.05

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare:  Mit der Fotografie Orte, Ereignisse und Personen beschreiben; eigene Bildsprache entwickeln, hinterfragen und vertreten
<b>Inhalte des Moduls</b>	Bildsprachenanalyse; Konzeptentwicklung; fotografisch- dokumentarische Bildproduktion; Bildpräsentation
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Auswahl von technischen Hilfsmitteln; Erstellen von Konzeptionen zur Lösung kommunikativer Aufgaben;  Erkennen des Unterschieds von Haltung und Gestaltung, Beschreibung und Interpretation;  Sicherheit erlernen bei der Präsentation der eigenen Bildproduktion
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Bildsprache Seminar: Dokumentarische Bildproduktion

**Bildsprache**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
	48	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	-	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Seminararbeit

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **4 LP**

**Dokumentarische Bildproduktion**

Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	156	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **6 LP**

# FOTOGRAFIE

Prof. N.N. – (komm.) Prof. Michael Jostmeier  
Modul 5.05

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Fotografie aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zwei Seminare:  Ideenfindung, Konzeption und Visualisierung einer Bildgeschichte; Kriterienkenntnis zur Unterscheidung von Intention und Rezeption, von Fiktion und Wirklichkeit
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzepterstellung;  Projektplanung zur Realisierung einer Bildgeschichte; Realisierung der Bildgeschichte
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Entwicklung und Umsetzung eigenständiger Bildkonzepte; Kritikfähigkeit; argumentationssichere Bildpräsentation
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Fotografie und Wirklichkeit Vortragsreihe der Fakultät Design Seminar: Fotoinszenierung



**Fotografie und Wirklichkeit Seminar**

Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
	48	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	60	Stunden Selbststudium
LV-Prüfung	Seminararbeit	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	

---

Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
-----------------	----------	-----------

---

**Vortragsreihe**

Vortrag		
Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	-	Stunden Selbststudium
LV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	

---

Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>
-----------------	----------	-----------

---

**Fotoinszenierung**

Übung		
Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	30	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung	Präsentation	
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	

---

Leistungspunkte	<b>5</b>	<b>LP</b>
-----------------	----------	-----------

---

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 1.06

## → Orientierungsstufe

---

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung und Übung: Definition und Grundlagen des Grafik Designs mit Sichtung und Beurteilung beispielhafter Arbeiten aus diversen Bereichen des Designs.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Recherche diverser Medien und Kommunikationsmittel. Entwurf einer Aufgabe im Bereich Grafik Design mit gemeinsamen Besprechungen, Diskussionen und Korrekturen bzgl. gestalterischer und inhaltlicher Qualität. Vorausblick auf die Inhalte kommender Module des Lehrgebiets.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Beurteilung, Bedeutung und Stellenwert des zeitgemäßen Grafik Designs mit der Wechselwirkung von Form und Inhalt einer gestalterischen und kommunikativen Botschaft. Grundlagen-Kenntnisse des Grafik Designs
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Grafikdesign

---

<b>Grundlagen Grafikdesign</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		42	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Präsentation	
	Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	
	Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 2.06

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Grafik Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung, Seminar und Übung: Analyse und Recherche zum Thema Schrift im Grafik Design unter Berücksichtigung der Wahrnehmungs- und Gestaltungskriterien.</p> <p>Detailliertes Kennenlernen und Analysieren von klassischen Schriften und deren Entwerfer, beginnend aus der Renaissance bis in die Gegenwart.</p> <p>Konzept, Entwurf und Realisation eines Buches.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Schriftgeschichte und Schriftanalyse der Schriftklassifizierung/Schriftfamilien und deren Unterscheidungsmerkmale.</p> <p>Gestaltung eines Buches zum Thema „Schriften erkennen“ unter Berücksichtigung der allgemeinen Gestaltungsgrundlagen und Parameter wie Gliederung, typografischer Raster, Einheit von Text und Bild, Proportion, Kontrast, Farbe etc. und Herstellung.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Kompetenz auf dem Gebiet der Schriftklassifizierung für die adäquate Anwendung im Grafik Design.</p> <p>Durch die intensive praktische und gestalterische Anwendung wird das theoretisch erlernte Wissen (Schrift) fixiert.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung Schrift; Seminar und Übung Grafik Design

<b>Schrift im Grafikdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		180	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 3.06

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafik Design aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Hier soll ein breites Gestaltungsfeld des Grafik Designs erarbeitet werden – mit inhaltlicher und formaler Vernetzung aller Kommunikationsmedien und -disziplinen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzeption, Entwurf und Realisation diverser Printmedien zu den jeweils möglichen Themen wie Buch, Magazin, Broschüre, Kalender, Plakat, Verpackung, etc. Entwicklung von Bild- und Wortmarke, Piktogramm und Orientierungssystem.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Grafik Design mit seinen umfangreichen Themen steht im Spannungsfeld zwischen Kreativität, den technischen Möglichkeiten und den Anforderungen des Marktes. Qualität in Markenästhetik und Verantwortungsästhetik. Im gestalterischen Entwurf muss erkennbar werden, dass ein Designer (Studierende) das richtige Medium, das passende Kommunikationsmittel eingesetzt hat und somit die Absicht der Vermittlung deutlich wird. Gestalten heißt, eine authentische Form hervorzubringen, die sich individuell und prägnant einer Zielgruppe mitteilt. Gestalterische Praxis auf theoretischer Grundlage.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Grafik Design in der Anwendung

**Grafik Design in der Anwendung**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 4.06

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafikdesign aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Semantische, syntaktische und pragmatische Zeichenfunktionen. Vom Wortbild zur Wortmarke. Vom Signet zum Corporate Design.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Konzept und Entwurf eines Corporate Designs für ein Unternehmen, eine Institution oder ein kulturelles Festival. Am Beispiel des Unternehmens sollen alle Optionen der Visualisierung ins Konzept mit einbezogen werden. Von den Geschäftspapieren bis z.B. zum Fuhrpark. Die Entwicklung des Firmenzeichens, des Signets oder der Wortmarke bildet dabei die Basis des visuellen Auftritts. Die konsequent durchdachte Gestaltungslinie bestimmt letztlich die Qualität des Corporate Designs.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Designer (Studierende) sollten in Struktur- und Gestaltungsqualität eine positive Wirkung erzielen. Mit Form und Funktion, Zweck und Wirtschaftlichkeit, Phantasie und Haltung, Disziplin und Denkkraft wichtige Voraussetzungen erfüllen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Corporate Design



**Corporate Design**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# GRAFIKDESIGN

Prof. Peter Krüll  
Modul 6.06

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Grafik Design aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Alltagskommunikation besteht auf der Einheit der Anschauung im gesellschaftlichen Bereich. Sie versteht sich in den Formen des Ausdrucks. Das Experiment auf ästhetisch künstlerischer Basis wird zum Kultobjekt der Alltagskultur oder der Szene. Zeitströmungen müssen aufgegriffen werden. Die Botschaft (für Musikszene, Kultsportarten wie Surfen) muss als Ganzes rezipiert werden.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gesellschaftlich kulturelle Informationen, wie es z.B. das Plakat transportiert sind oft Zeuge für einen ganzen Zeitraum, einer allgemeinen Entwicklung oder Dokument der Designgeschichte. In ihr spiegelt sich der Zeitgeist. Motivation als Eigenleistung ist wichtig, die aber auch geweckt werden muss. Grafik Design in der Werbung, Grafik Design als Experiment, Grafik Design im Wettbewerb. Plakat, Buch, Magazin ...
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Findung und Realisation einer individuellen Leistung mit gestalterischer Qualität auf hohem Niveau. Prägung eigenen Stils und Persönlichkeit mit Verantwortungsbewusstsein im gestalterischen Umfeld, Kontinuität im Tun.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Grafik Design im kulturellen Umfeld

**Kommunikation im öffentlichen Raum**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**2 LP**

# ILLUSTRATION

Prof. Sybille Schenker  
Modul 1.07

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ausblick auf das fachliche Spektrum der Illustration und die professionellen Ansprüche an einen Illustrator.</li><li>- Illustration als synthetischer Bestandteil und korrelierendes Element des Kommunikationsdesigns.</li><li>- praktische und theoretische Reflexion der Illustration als Link zwischen zeichnerischen Grundlagen und grafisch. Gestaltung</li></ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Zeichnerisch-künstlerische Auseinandersetzung zu einem übergeordneten Semesterthema oder einer Themengruppe</p> <p>Ausblick auf Kunst- und Designgeschichte im Kontext des Semesterthemas / der Themengruppe</p> <p>Ausblick auf Möglichkeiten der künstlerischen Techniken</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Verständnis für die Bedeutung der Illustration im Gesamtkontext des Kommunikationsdesigns und im Grenzbereich zwischen angewandter und freier Kunst</p> <p>Reflexionsfähigkeit und grundlegendes Urteilsvermögen über:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- die eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten und</li><li>- die persönlichen Intentionen in diesem professionellen Kontext</li></ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Illustration

**Grundlagen Illustration**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	15	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	45	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# ILLUSTRATION

Prof. Sybille Schenker  
Modul 2.07

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Illustration
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: gestalterische Bewältigung eines knappen bildinhaltlichen Zusammenhangs; reflektieren, erfassen und umsetzen von Inhalten mit adäquaten gestalterischen Mitteln (in Hinsicht auf das Charakteristische, Beabsichtigte und Notwendige); theoretisch-argumentative, diskursive und praktische Auseinandersetzung
<b>Inhalte des Moduls</b>	Schrift und Bild / Sprache und Bild / Musik und Bild / Realität und Abbild;  Doppelt analytisches Arbeiten (Analyse von Gesetzmäßigkeiten und Analyse des selbst Geschaffenen);
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Stil- und Qualitätsbewusstsein; analytische Rezeptions- und Argumentationskompetenz; basale Visualisierungskompetenz
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Wirkungs- und Realisierungszusammenhänge visueller Transaktionen Übung: Grundlagen Zeichnen

<b>Wirkungs- und Realisierungszusammenhänge visueller Transaktionen</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		132	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Grundlagen Zeichnen</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		36	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>

# ILLUSTRATION

Prof. Sybille Schenker  
Modul 3.07

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten oder nach Absprachen
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Komplexaufgabe/Lösung einer umfassenden gestalterischen Problemstellung (von der Ideenfindung bis zur Präsentation des vollständigen Gestaltungsergebnisses);  Inhalt und Medium adäquate Umsetzung in Verbindung zu Typografie und Material/gestalterischer Spannungsbogen
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vermittlung industrieller und künstlerisch-grafischer Techniken hinsichtlich ihres stilbildenden Vermögens; Stilrichtungen in der Illustration; Umsetzung von Techniken und ihre umgekehrte Wirkung und Potenz hinsichtlich Ideenfindung und bildnerischer Gestaltung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Mediale Adäquanz Bildgestalterische und dramaturgische Um- und Übersetzungskompetenz Erkennen der Einbettung von Illustration in einen gestalterischen Gesamtkontext und die daraus folgende Erkenntnis der Notwendigkeit von künftiger Teamarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Wechselwirkung von Material, Herangehensweise, Technik und inhaltlicher Auseinandersetzung Übung: Aktzeichnen Übung: Druckgrafische Grundlagen/verschiedene Medien



**Wechselwirkung von Material, Herangehensweise, Technik und inhaltlicher Auseinandersetzung**

	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		12	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>5</b>	<b>LP</b>
<b>Aktzeichen</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		36	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Druckgrafische Grundlagen</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		6	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>

## ILLUSTRATION

Prof. Sybille Schenker  
Modul 4.07

### → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Angewandtes Design oder nach Absprache Grundkenntnisse in bild- und textbe-/verarbeitenden Computer-Programmen
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar:  Realisierung eines selbst akquirierten oder vorgegebenen Gestaltungsprojekts ausgehend vom praxisorientierten Briefing (Kommunikationsproblematik) bis zur praktischen Realisierung in allen erforderlichen Medienformaten  Vermittlung / Diskussion von inhaltlichen Anwendungskontexten
<b>Inhalte des Moduls</b>	Illustration als Dienstleistung; Illustration als weiterführende, expressive Interpretation und Ausdruck von Zeitgeist Positionierung der Illustration in den Medien Teamwork: Spezialisierung, Art Direction, Projektmanagement
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Medien- und Anwendungskompetenz; souveräne mediale Bewegungsfreiheit Fähigkeit zu konzeptionellem, ganzheitlichem, anwendungs- und funktionsorientiertem Arbeiten (Inhalt) Fähigkeit zu medienübergreifender Planung und Realisierung gestalterischer Gesamtkonzepte (Technik) Fähigkeit zur sinnhaften Synthese von Inhalt und Funktionsanforderung, Medien/Technik und Design
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Illustration im Gesamtzusammenhang des inhaltlichen und medialen Bezugsrahmens

**Illustration im Gesamtzu-  
hang des inhaltl./medialen  
Bezugsrahmens**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalte- risches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

## ILLUSTRATION

Prof. Sybille Schenker  
Modul 6.07

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Kontext oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Erarbeitung einer Problemlösung aus der alltagskulturellen Praxis mit einem hohen Maß an organisatorischer und intellektueller Eigenständigkeit; Medienunabhängige und entwicklungsorientierte Ideenfindung, Konzeption und Visualisierung zu einem vorgegebenen Thema. Dokumentation und Präsentation der Arbeit
<b>Inhalte des Moduls</b>	Verzeitlichung und Verräumlichung von Illustration Konzeptentwicklung, Projektarbeit, Dokumentation und Präsentation
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Individuation, Kommunikations- und Kritikfähigkeit; Künstlerisch und intellektuell eigenständiges und experimentelles Arbeiten; Kreativität und Originalität bei der Ideenentwicklung und der medialen Realisierung; Mentale Freiheit als Voraussetzung zu sowohl organisatorisch als auch künstlerisch eigenständigen Lösungen von Kommunikationsaufgaben
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Illustrative Aufgabenstellungen und -lösungen in der alltagskulturellen Praxis Vortragsreihe der Fakultät Design

<b>Illustrative Aufgabenstellung und -lösungen in der alltagskulturellen Praxis</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Vortragsreihe der Fakultät Design</b>	Vortrag		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung	integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>1</b>	<b>LP</b>	

# INTERAKTIONSDESIGN

Prof. Tilman Zitzmann  
Modul 1.08

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Einführung in die Gestaltung interaktiver Systeme und den aktuellen Stand in Umgang und Technik
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Einführung in Disziplinen und Begriffe des Interaktionsdesigns. Überblick über Konzeption und Gestaltung, Methoden und Werkzeuge. Durchdringung von und mit anderen Gestaltungsdisziplinen.</p> <p>Einblick in den heutigen Stand der Technik, Gestaltung und Kultur interaktiver digitaler Systeme. Anwendungsbereiche und Themenfelder. Gegenwart, Trends und Zukunft. Auswirkungen auf Lebenswelten, Kultur und Gesellschaft.</p> <p>Erste Erfahrungen in der Analyse, Konzeption, Gestaltung und Diskussion interaktiver Systeme durch einführende praktische Übungen.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Grundlegende Inhalte, Ausrichtungen, Methoden und Techniken von Interaktionsdesign kennen. Erste Erfahrungen mit der Gestaltung interaktiver Systeme zugreifen.</p> <p>Über Grundwissen und Erfahrungen im Interaktionsdesign verfügen, um an Projekten mit interaktiven Anteilen mitarbeiten zu können.</p> <p>Das Modul und dessen Studienverlauf kennen, um die individuelle Modulwahlentscheidungen treffen zu können.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Einführung Interaktionsdesign

**Einführung  
Interaktionsdesign**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	30	Stunden gestalte- risches Arbeiten

LV-Prüfung integrierte Modulprüfung

Sprache ☒ Deutsch ☐ Englisch

---

Leistungspunkte **3 LP**

---

# INTERAKTIONSDESIGN

Prof. Tilman Zitzmann  
Modul 2.08

→ **Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten**

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Interaktion
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Einführung in das Interface Design und die Gestaltung visueller Nutzerschnittstellen
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Visuelles zweidimensionales Interface Design in der konkreten Ausrichtung der Konzeption und Gestaltung für vernetzte seitenbasierte Systeme. Designgrundlagen am Display. Konzeption von multimedialen Inhalten.</p> <p>Theorie, Abläufe und Praxis des Internets. Menschliche und technische Voraussetzungen des Mediums. Analyse, Reflexion und Diskussion aktueller Gestaltung und eigener Entwürfe. Aktuelle Technik zur Umsetzung interaktiver Prototypen.</p> <p>Trends und Ausblick auf die Zukunft des Interface Designs.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Gestaltungsfreiräume erkennen im Spannungsfeld von Technik, Nutzer, Funktionalität und Ästhetik. Interfaces für einfache interaktive Systeme konzipieren, entwerfen und prototypisch umsetzen.</p> <p>Interfaces analysieren, beurteilen und diskutieren, im Team und auf Grundlage von Wissen und Erfahrung.</p> <p>Entwicklungen im Interface Design, der Technik und der Anwendungskontexte wahrnehmen, um sich gezielt weiterzubilden.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Interface Design



<b>Interface Design</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		48	Stunden Selbststudium
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	IV-Prüfung		Präsentation
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
	Leistungspunkte	<b>8</b>	<b>LP</b>

# INTERAKTIONSDESIGN

Prof. Tilman Zitzmann  
Modul 3.08

## → Angewandtes Design

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Konzeption multimedialer interaktiver Inhalte
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Konzeption multimedialer Inhalte. Design von komplexen, motivierenden und ästhetisch ansprechenden interaktiven Systemen. Analyse der verschiedenen Medien und Interaktionsmuster.</p> <p>Iterative Entwicklung eines eigenen Systems: Projektmanagement, Recherche, Redaktion, kreative Konzeption und Entwurf, Prototyping, Evaluation, Reflexion und Diskussion.</p> <p>Nicht-lineares Storytelling für interaktive Medien.</p> <p>Grundlagen der Programmierung interaktiver Systeme.</p>
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Gestaltungsfreiräume erkennen im Zusammenwirken unterschiedlicher digitaler Medienarten. Zielgerichtet und kreativ komplexe Interaktionen entwerfen, prototypisch skizzieren und iterativ weiterentwickeln.</p> <p>Grundlegende Strukturen der Programmierung erkennen und in verschiedene Entwicklungsumgebungen nutzen können. Komplexe Interaktionen und nichtlineare Inhaltsstrukturen analysieren, beurteilen und kritisch diskutieren.</p>
----------------------------------	---

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Multimediales Interaktionsdesign Tutorium: Grundlagen der Programmierung
---	--

**Multimediales  
Interaktionsdesign**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	36	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	48	Stunden Selbststudium
	120	Stunden Gestalte- risches Arbeiten

IV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

---

Leistungspunkte

**8 LP**

---

# INTERAKTIONSDESIGN

Prof. Tilman Zitzmann  
Modul 4.08

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Interaktion aus Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	User Experience Design – Gestaltung eines positiven Nutzungserlebnisses im Kontext und dessen Ausfertigung zum digitalen Produkt
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Einführung in Disziplinen, Methoden und Werkzeuge des User Experience Design.</p> <p>Beobachtung und Analyse des Verhaltens und der Erlebnisse der Nutzer. Stufen des Usage Lifecycles und Ebenen der Interaktion mit den Nutzern. Gestaltung aller Parameter des Erlebnisses im Nutzungskontext.</p> <p>Auswirkungen der Gestaltungsentscheidungen auf die Nutzer, ihre Lebenswelten und das soziale Umfeld. Kritische Auseinandersetzung mit aktuellen digitalen Systemen.</p> <p>Aktuelle Techniken, Soft- und Hardware zur Verfertigung interaktiver Prototypen.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Methoden und Werkzeuge des User Experience Design auswählen und anwenden. Die Parameter und Merkmale eines Nutzungserlebnisses überblicken, wahrnehmen und benennen. Kreative Spielräume erkennen und zielgerichtet nutzen.</p> <p>Als Gestalterpersönlichkeit eigene Standpunkte und Werte ausbilden.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: User Experience Design Seminar: Interaktionsdesign Praxis I

<b>User Experience Design</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung	Präsentation	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>6</b>	<b>LP</b>	
<hr/>			
<b>Interaktionsdesign Praxis I</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		36	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung	integrierte Modulprüfung	
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	

# INTERAKTIONSDESIGN

Prof. Tilman Zitzmann  
Modul 6.08

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Illustration aus der Modulgruppe Kontext oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminare und Übung: Reflexion interaktiver Systeme, deren Auswirkungen und Zukunft. Forschend-experimentelle Gestaltung eigener innovativer Lösungen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Verknüpfung und Reflexion der Kompetenzen und Erfahrungen aus den vorherigen Semestern und dem Praxissemester.</p> <p>Kritische Beobachtung neuester Entwicklungen in den interaktiven Medien, deren Techniken und Kulturen. Auswirkungen auf Alltag, Gesellschaft und Individuum. Interpolation in die Zukunft.</p> <p>Gestaltung innovativer Interfaces und Interaktionsmethoden für die Lebenswelt von morgen, außerhalb aktuell etablierter Best Practices.</p> <p>Forschend-experimentelle Entwicklung eigener Ideen und Visionen für interaktive Systeme durch Konzeption und Prototyping, Evaluation und Dokumentation.</p>
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Hinterfragen aktueller und zukünftiger interaktiver Systeme und der eigenen Arbeit. Festigung und Ausbau der erworbenen Fähigkeiten und Kompetenzen aus den vorhergehenden Modulen, ggf. mit Zielrichtung Bachelorarbeit
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Innovation im Interaktionsdesign Seminar: Interaktionsdesign Praxis II

<b>Innovation im Interaktionsdesign</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		120	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Interaktionsdesign Praxis II</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		36	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>

# RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 1.09

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung Grundlagen gestalterischer Prozesse:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Raumwahrnehmung und Ortsanalyse</li><li>- Nutzungsverhalten im Raum und dessen Bestimmung</li><li>- Überblick von Gestaltungsmöglichkeiten im Raum</li></ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Realisierung kleiner gestalterischer Aufgaben zur räumlichen Wahrnehmung und Gestaltung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Vorstellung der modulverantwortlichen Professorin und des weiteren Studienplan und -verlaufs. Vermittlung von Inhalten und Methoden des Darstellungsmediums Raum- und Eventdesign. Erwerb aller relevanten Basiskonntnisse und -erfahrungen, die zur individuellen Modulwahlentscheidung befähigen.</p> <p>Erste gestalterische Schritte in den Raum. Sensibilisierung für das eigene Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Darstellungsvermögen.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Raum- und Eventdesign



**Grundlagen Raum- und Eventdesign**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	30	Präsenzstunden
	30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	30	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Klausur/Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 2.09

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Raum & Eventdesign
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Untersuchungen der Wechselwirkung zwischen Mensch, Botschaft und Medium im Raum durch Vorlesung, Projekte und Exkursion.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sowohl die Geschichte eines Ortes als auch seine physischen Gegebenheiten beeinflussen unsere Wahrnehmung und erfordern eine bestimmte Gestaltungsreaktion. Es wird anhand von Einzel- und Gruppenprojekten erlernt, Raum zu deuten und für die Kommunikation einer bestimmten Botschaft gezielt zu gestalten.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Aufbau und Entwicklung von Konzepten der Kommunikation für unterschiedliche Raum- und Nutzungsanforderungen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Raumerlebniss und -einflussnahme

---

**Raumerlebnis- und Einflussnahme**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 3.09

## → Angewandtes Design

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Raum & Eventdesign aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar und Übung: Konzeption und Entwicklung von raumbezogenen Design zur Realisationsreife.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Von der Anforderungsanalyse, Projektplanung, Ideenentwicklung, Visualisierung bis zur Produktion hochschulnaher Projekte, wie der Designer`s Night oder dem Auftritt der Fakultät Design auf der photokina, werden alle Stufen der Projektentwicklung in Gruppen ausgearbeitet. Ideenreiche Kommunikationsentwicklung für reale Anlässe.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Komplexe Anforderungen der räumlichen Situation, als auch der Benutzung zu erkennen, mit eigenständige Ideen zu bearbeiten und bis zur möglichen Umsetzung zu konzipieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Raumerlebniss im Maßstab 1:1 Workshop Ideenfindung am Modell

---

**Raumerlebnis im Maßstab 1:1**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **7 LP**

**Ideenfindung am Modell**

Workshop

Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	-	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

integrierte Modulprüfung

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **1 LP**

# INTERAKTION

Prof. Christine Albert  
Modul 4.09

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Raum & Eventdesign aus der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Gestaltung im, mit und für den Raum als Marketinginstrument der Markenkommunikation.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Seminar: Eigenständige Kommunikation im Raum ist wesentlich für einen differenzierten und wiedererkennbaren Gesamteindruck eines Unternehmens. Entwicklung eines Konzepts für eine Produkt- oder Markeninszenierung in detaillierter Auseinandersetzung mit der Markenpersönlichkeit. Wahl und Gestaltung der Kanälen und Medien für inszenierte Begegnung zwischen Mensch und Marke. Die Marke wird im Raum erlebbar.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Markenidentität in den Raum übertragen. Eigenständige stimmige Interpretationen innerhalb der gegebenen Markenkommunikation entwickeln, formulieren und visualisieren.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Markenerlebnis Workshop Licht

**Markenerlebnis**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	54	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	120	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **7 LP**

**Licht**

Workshop

Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	-	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

integrierte Modulprüfung

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte **1 LP**

# RAUM & EVENTDESIGN

Prof. Christine Albert  
Modul 6.09

## → Alltagskultur

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Raum & Eventdesign aus der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Es werden Fragen zur Erinnerungskultur und ihrer Gestaltung im Ausstellungskontext thematisiert und bearbeitet. Ausstellungsgestaltung als Teil der öffentlichen Wahrnehmung.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ordnungssysteme entwickeln, Erzählstrukturen finden, komplexe Sachverhalte in Designideen übertragen. In Teilen oder Ganzen Ausstellungsthemen gestalten und in Kommunikationsräume mit Erlebniswert übersetzen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Wertung und Gestaltung von Informationshierarchien. Abstraktion von gesellschaftlich relevante Themen interpretieren und als eigenständige Ausstellungskonzepts formulieren. Der Designer als Vermittler.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Ausstellungsdesign

---



**Ausstellungsdesign**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 1.10

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Vorlesung mit Übung: Grundlagen gestalterischer Prozesse: In theoretisch-diskursiver und praktischer Erarbeitung wird erkennbar, dass Inhalt und Information zusammengehören</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Inhalt, Aussage, Mitteilung</li><li>- Wahrnehmungs- /Gestaltprinzipien</li><li>- Typografische Form als ästhetisches Objekt</li><li>- Typografische Form als gestalterisches Mittel</li></ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Realisierung kleiner gestalterischer Aufgaben Typografische Parameter
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Vorstellung des Modulverantwortlichen Professors und des weiteren Studienplans und -verlaufs. Vermittlung von basalen Inhalten und Methoden des Darstellungsmediums Typografie.</p> <p>Erwerb aller relevanten Basiskenntnisse und -erfahrungen, die zur individuellen Moduwahlentscheidung befähigen. Erste Erfahrungen im Umgang mit Typografie. Sensibilisierung für das eigene Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Darstellungsvermögen.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen Typografie

**Grundlagen Typografie**

Vorlesung mit Übung

Studien-/Prüfungsaufwand	28	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	50	Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**3 LP**

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 2.10

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Teilnahme am Orientierungsmodul Typografie
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Typografie zum Betrachten – der Buchstabe als gestaltete Form</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- In der Fläche. Auffinden von gestalterischen Spannungsfeldern in der Entwurfskomposition</li><li>- Als Form: Experimentelles Entdecken und Analysieren der formbestimmenden Parameter einer Schrift</li><li>- In der Wirkung: Nachempfinden unterschiedlicher Charakterausprägungen verschiedener typografischer Formen</li></ul> <p>Vom Entwurf zum Exponat – Inszenierung im Ausstellungskontext mit räumlicher Komponente.</p> <p>Semesterbegleitend wird in elementaren Grundübungen das Erfassen von Raum- und Flächenverhältnissen erfahren. Konkrete Übungen zu Analyse und Anwendung einer selbstgewählten Schrift vertiefen die wesentlichen Parameter im gestalterischen Umgang mit Schrift als Typus.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Realisieren quantitativ kleinerer Gestaltungsaufgaben mit experimenteller Ausrichtung („risikoreiches Gestalten“). Integration von Form und Inhalt: Plakatentwurf. Entwerfen und Ausarbeiten eines Ausstellungsexponats.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Ausdrucksqualität</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- erkennen der dritten Größe (Ausdrucksqualität)</li><li>- erkennen gestalterischer Qualität</li><li>- Fähigkeit, einfachere gestalterische Arbeiten lösen zu können</li></ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Typografie zum Betrachten – Fläche, Form, Wirkung Übung: Schriftform als ästhetisches Gestaltungsphänomen</p>

**Typografie zum Betrachten** Seminar  
**Fläche, Form, Wirkung**

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	132	Stunden Gestalterisches Arbeiten
LV-Prüfung	Präsentation	
Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	

Leistungspunkte **6 LP**

**Schriftform als ästhetisches Gestaltungsphänomen**

Übung		
Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
	12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	36	Stunden Selbststudium
LV-Prüfung	integrierte Modulprüfung	
Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	

Leistungspunkte **2 LP**

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 3.10

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Teilnahme am Modul Typografie in der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Typografie zum Lesen – Orientierung, Systematik, Makro-/Mikrotypografie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Der Inhalt bestimmt die Gestaltung. Verstehen, Gliedern und Hierarchisieren. Das Layout schafft Orientierung.</li><li>- Qualität im Spannungsfeld von bedruckter und unbedruckter Fläche, Kontrast, Rhythmus. System und Konsistenz.</li><li>- Makroästhetik: visuelle Anordnung, Größe, Proportion prägen den Gesamteindruck und erzeugen Aufmerksamkeit.</li><li>- Mikroästhetik: Das Verhältnis zwischen gut gestalteten sekundären Elementen (Schriftcharakter, Schriftform und Schriftgegenform, Abstände etc.) ermöglicht anspruchsvolle Kommunikation (Lesetypografie).</li></ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Erarbeiten quantitativ kleinerer Übungsaufgaben: Bedeutung des Gestaltungssystem für Layoutgestaltung und typografische Umsetzung.</p> <p>Konzeption, Redaktion, Entwurf, Gestaltung und Umsetzung einer komplexeren Druckschrift.</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Typografisches Gestalten im Gesamtentwurf.</p> <p>Fähigkeit, komplexere gestalterische Aufgaben unter „Laborbedingungen“ selbständig zu realisieren.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	<p>Seminar: Typografie zum Lesen – Orientierung, Systematik, Makro-/Mikrotypografie.</p> <p>Übung: Gestaltungssysteme – Bedeutung und Entwurf</p>

<b>Typografie zum Lesen – Orientierung, Systematik, Makro-/Mikrotypografie</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		132	Stunden Gestalteri- sches Arbeiten
	LV-Prüfung		Präsentation
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>6</b>	<b>LP</b>
<b>Gestaltungssysteme – Bedeutung und Entwurf</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	12	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		36	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 4.10

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Teilnahme am Modul Typografie in der Modulgruppe Angewandtes Design
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar: Auftragsdesign – zwischen Auftraggeber und DesignerIn.</p> <p>Unter realitätsnahen Bedingungen werden (typografische) Entwurfskompetenzen erprobt und erweitert.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Was, für wen, wie? Briefing, Konzeptentwicklung, Layout, Ausführung, Präsentation/Argumentation</li><li>- Gestalten im Rahmen von kontextbezogenen Vorgaben</li><li>- Ideen finden, Lösungen formulieren, Entwürfe präsentieren</li><li>- Auftraggeber überzeugen</li></ul>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Komplexe Aufgaben: Realisieren zweier Gestaltungsprojekte Kooperation mit externen Spezialisten: Gastdozenten aus der Kreativwirtschaft als Auftraggeber
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Konzipieren und Gestalten im Kontext realer Beziehungen Fähigkeit, anhand eines Briefings komplexere und umfangreichere gestalterische Aufgaben zielgruppenorientiert unter „realen Auftraggeberbedingungen“ zu realisieren
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Auftragsdesign – Gestalten im Kontext



**Auftragsdesign –  
Gestalten im Kontext**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand 36 Präsenzstunden  
24 Stunden Vor- und  
Nachbearbeitung  
180 Stunden Gestalteri-  
sches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# TYPOGRAFIE

Prof. Burkard Vetter  
Modul 6.10

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Teilnahme am Modul Typografie in der Modulgruppe Kontext
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Seminar:</p> <p>Realisierung komplexer, praxisbezogener typografischer Projekte in anderen medialen Bereichen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Orientierung beim Rezipieren von digitalen Magazinen am Beispiel Tablet-PC</li><li>- Medienspezifische Besonderheiten bei der Konzeption und der (typografischen) Gestaltung eines i-Magazins</li><li>- Medienspezifische und benutzeradäquate Besonderheiten im Wechselspiel von Text und Bild, Lesetypografie und dem Einsatz medialer Elemente (Videosequenzen, Soundtools, Interaktion)</li></ul> <p>Theorie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- gestalterische Parameter aus Typografie/Grafik-Design</li><li>- Analyse medienspezifischer Anforderungen</li></ul> <p>Seminarbegleitender Diskurs: Funktions- und Wirkungsanalysen</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Eigenständige Realisierung eines komplexeren Gestaltungsprojekts</li><li>2. Workshops und digitale Werkzeuge</li><li>3. Diskurs</li></ol>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erkennen und Anwenden medienspezifischer Anforderungen</li><li>- Typografische Gestaltung in der medial erweiterten Anwendung</li></ul>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Typografie im digitalen Medium

**Typografie im digitalen Medium**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand 36 Präsenzstunden  
24 Stunden Vor- und Nachbearbeitung  
180 Stunden Gestalterisches Arbeiten

LV-Prüfung

Präsentation

Sprache

Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8 LP**

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 1.11

## → Orientierungsstufe

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen des Textens – erste, zeitlich eng begrenzte Formulier- und Schreibversuche.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Texten für verschiedene Anwendungen und Zusammenhänge von Einblicken in Textsorten, Gattungen und Genres bis hin zu ersten eigenen Versuchen in Verbaler Kommunikation.</p> <p>Themen wie „Sprache im Umfeld“, „Die Macht der Worte“, „Zu den Kulturtechniken Lesen und Schreiben“, „Sprache und Verkaufen“ etc.</p> <p>Berufsfeldrelevante Aufgaben, inkl. Präsentation und Kritik: Recherche und Konzept, Werbetext (Claim/ Slogan, Headline, Copy), Naming und Branding, Creative Writing ...</p>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<p>Anfänge des professionellen Textens: Sprache als eigenes Feld der Erfahrung und des Wissens erkennen. Bewusstes Wahrnehmen und Verstehen des Ausdrucks- und Gestaltungsmittels Sprache. Begreifen von Ästhetik, Hintergrund und Wirkung.</p> <p>Sensibilisierung für formalisierte und instrumentalisierte Sprache. Präsentieren und moderieren.</p>
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Vorlesung mit Übung: Grundlagen des Textens

<b>Grundlagen Text</b>	Vorlesung mit Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		42	Stunden Gestalterisches Arbeiten
	IV-Prüfung	Klausur	
Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch		
Leistungspunkte	<b>3</b>	<b>LP</b>	

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 2.11

→ **Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten**

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme am Orientierungsmodul Verbale Kommunikation
------------------------	--

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Ein neuer, erweiterter und sicherer Umgang mit Sprache als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel. - Fiktionales und Non-Fiktionales - Multimediale Sprachgestaltung I (Medien: Print u./od. Web)
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	Sprache als Kommunikations- und Ausdrucksmittel - Sprache und Zielgruppen - Sprache zwischen Fakt und Fiktion - Beispielhafte Gestaltung signifikanter Textsorten (aus Literatur, Journalismus, Öffentlichkeitsarbeit oder Werbung) - Sprache im Medienverbund, z.B. zu Funktionen von und Beziehungen zwischen Text und Bild in Print u./od. Web.
---------------------------	--

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Sprache wahrnehmen in ihrer Stellung zwischen Funktion und Ästhetik, Wirklichkeit und Erfindung. Eigene Texte verfassen und präsentieren. Konzepte entwickeln, Schreiben und Umschreiben, Teamarbeit praktizieren, Strittiges diskutieren und selbst argumentieren, Feedback geben und bekommen und die eigene Kritikfähigkeit schärfen.
----------------------------------	--

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zweiteiliges Seminar (Fiktionales und non-fiktionales Schreiben) meist in Kooperation mit anderen Modulen (z.B. Fotografie, Illustration etc.) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten.
---	---

<b>Fiktionales Schreiben</b>	Seminar I		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		62	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		40	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		Seminararbeit
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

<b>Non-fiktionales Schreiben</b>	Seminar II		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		42	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		60	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		integrierte Modulprüfung
	Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
	Leistungspunkte	<b>4</b>	<b>LP</b>

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 3.11

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Scheiben fürs Hören - Multimediale Sprachgestaltung II (Medien: akustische Medien – Radio, Podcast, Hörbuch, Audioguide) - Interview, Transkription, Hörtext, Sprachaufnahme u./od. Moderation, Feature/ Image-Audio oder Werbespots für den Hörfunk
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ein besserer Stil und bessere Präsentationen durch eine „hörende Rhetorik“ – Zuhören und Recherche – Das Interview als Gespräch - Wie Menschen sprechen - Professionelle Entwicklungsprozesse und Projektmanagement an Hand konkreter Aufgabenstellungen mit anschließender Präsentation.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Sprache als medial begreifen lernen. Erleben wie relevant Hören und Zuhören sind. Und (meist vor dem Hintergrund der Informationsvermittlung) medial sensibel mit Sprache umgehen. Den souveränen Umgang mit komplexen Aufgabenstellungen einüben, in enger Verzahnung von Form und Inhalt - und inkl. Zeit-, Risiko- und Projektmanagement.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Zweiteiliges Seminar (Interview und Feature) Vertiefung: Übungen in Audiotechnik und angewandtem Sounddesign. Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten



<b>Interview</b>	Seminar I		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		32	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		40	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung	Seminararbeit	
	Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	
Leistungspunkte		<b>3</b>	<b>LP</b>
<b>Feature</b>	Seminar II		
	Studien-/Prüfungsaufwand	18	Präsenzstunden
		32	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		40	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung	Seminararbeit	
	Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	
Leistungspunkte		<b>3</b>	<b>LP</b>
<b>Audiotechnik / angewandtes Sounddesign</b>	Übung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbereitung
		24	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung	Integrierte Modulprüfung	
	Sprache	☒ Deutsch ☐ Englisch	
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 4.11

## → Kontext

---

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
-------------------	--

---

<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Angewandtes Design oder nach Absprache
------------------------	---

---

<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
-------------------	--------------

---

<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
----------------------	--

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Multimediale Sprachgestaltung III (AV-Medien: Film/ Fernsehen/ Videocast/ Games) – Sprache und Film – Drehbücher für Kurzfilm (Animations- und Realfilm) oder Werbefilm – Beschreibung, Regieanweisung und Dialog  Storytelling – (Evtl. auch: Sprache im Gamedesign, non-lineare Drehbücher, Werbespots und Kampagne etc.)
-------------------------	---

---

<b>Inhalte des Moduls</b>	Storytelling in der Praxis. - Sprache und Sprechen im audiovisuellen Kontext und der Autor im Kontext des teamorientierten Mediums Film. - Sprache und Medienästhetik, am Beispiel des Filmischen. - Drehbuchübungen (Logline, Charakter, Konflikt, Plot Points) und ein fertiges Kurzfilm-Drehbuch und seine Präsentation. - Zusätzlich noch: Hinweise für das Praxissemester, hinsichtlich (sprachlicher) Kreativität und Arbeitsalltag, Ideenfindung und Produktionsprozess.
---------------------------	---

---

<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Eine adäquate Sprache für audiovisuelle Medienangebote finden. Die Möglichkeiten und das weite Anwendungsfeld des Storytelling kennen lernen. Konsequentes Umsetzen nach ästhetischen Prämissen. – Und: (Sprachlich) Kreativ sein in unterschiedlichen Rahmen und Kontexten.
----------------------------------	--

---

<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Ein Seminar (Drehbuchschreiben) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten.
---	---

**Drehbuch schreiben**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand

36

Präsenzstunden

24

Stunden Vor- und  
Nachbearbeitung

180

Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Seminararbeit

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**8****LP**

# VERBALE KOMMUNIKATION

Prof. Dr. Max Ackermann  
Modul 6.11

## → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input type="checkbox"/> Pflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul mit dem Darstellungsmedium Verbale Kommunikation aus der Modulgruppe Kontext oder nach Absprache
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	In Alltagskultur reagiert Verbale Kommunikation auf Alltagsphänomene und konkrete, möglichst alltagsnahe Aufgabenstellungen aus Fakultät, Wirtschaft, Medien oder Kulturinstitutionen. In Pflichtaufgaben und freier Arbeit werden bestimmte Aspekte multimedialer Sprachgestaltung (I – III) wiederholt und vertieft.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die jeweiligen Inhalte schulden sich zum Teil den notwendigen Aufgaben in Kooperationen und Projekten. – Doch zusätzlich werden je nach Interessen der Studierenden und den zeitlichen Rahmenbedingungen weitere Reflexionen angeboten: zu Sprachmacht in Alltag, Politik und wirtschaftlichen Zusammenhängen, zu Sprache und Aufmerksamkeitsökonomie, sowie zu Trends und technisch induzierten Veränderungen der Verbalen Kommunikation etc.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kompetenzen aus den vorherigen Semestern werden gesichert, erweitert und vertieft – und auf einer neuen Ebene reflektiert. Diskursive Elemente runden das Verständnis von Sprache und Medien, Sprache und Ästhetik, Sprache und Nutzen ab, vor allem auch gemäß der Frage, wie man auf sich verändernde Bedingungen, Haltungen und Ziele reagieren kann.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar (Konzipieren, Planen, Realisieren) Optional ergänzende Workshops und Gastvorlesungen externer Experten.

**Konzipieren Planen  
Realisieren**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	36	Präsenzstunden
	24	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
	180	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Seminararbeit

Sprache

Deutsch  Englisch

---

Leistungspunkte

**8 LP**

---

# PRAXISTEIL

Prof. Jürgen Schopper | Prof. Peter Krüll  
Modul 5.01 / 5.02 / 5.03

## → Praxisteil mit Seminar

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an den Modulen der Modulgruppe „Angewandtes Design“ Nachweis von mindestens 90 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Praxisteil mit begleitendem Seminar und Lehrveranstaltung: Einführung in Berufsalltag und Designtätigkeiten durch Kennenlernen der Aufgaben in der Praxis, welche den angebotenen Design-Modulen thematisch und inhaltlich entsprechen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Fähigkeit, erworbene Kenntnisse in die Praxis umzusetzen. Verständnis für Forderungen aus der Praxis (Kundensituation) und Rückschlüsse auf Konzeption, Gestaltung, Planung und Ausführung. Mitarbeit in allen Projektphasen. Vertiefung der Kenntnisse des Design-Prozesses als wesentlicher Bestandteil der Alltagskultur.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum sachkundigen Durchdenken von Vorgängen, Verfahren und Problemen. Fähigkeit, Entscheidungen unter Berücksichtigung gestalterischer, technischer und wirtschaftlicher Gesichtspunkte zu erarbeiten.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Praxisteil (41): Praktische Mitarbeit Praxisseminar (42): die Studierenden referieren über die im Praxisteil geleisteten Arbeiten und ihre individuellen Erfahrungen Theoretische Lehrveranstaltung (43): Präsentationstechnik mit Vorstellung der Praxisteilberichte

<b>Praxisteil</b>	Praktische Mitarbeit		
	Studien-/Prüfungsaufwand	780	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Praktikumszeugnis
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>23</b>	<b>LP</b>
<b>Praxisseminar</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	10	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		50	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftl. Bericht und Referat
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>
<b>Präsentation</b>	Blockveranstaltung		
	Studien-/Prüfungsaufwand	10	Präsenzstunden
		30	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		20	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Ergebnispräsentation
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>2</b>	<b>LP</b>

# BACHELOR

Betreuende Professoren  
Modul 7.01

## → Bachelorarbeit

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe Alltagskultur. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Selbstständiges Erarbeiten einer komplexen Gestaltungsaufgabe nach eigener Wahl
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Bachelorarbeit beinhaltet die Realisation einer multimedialen oder medienspezifischen Entwurfsarbeit einschließlich einer schriftlichen Kurzfassung des Gestaltungskonzeptes
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Die Bachelorarbeit dient dem Nachweis, projektorientierte Problemstellungen des Kommunikationsdesigns konzeptionell, gestalterisch, wie medienspezifisch anzugehen und sie unter Berücksichtigung theoretischer und technischer Kenntnisse zu lösen.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	–



<b>Bachelorarbeit</b>	Praktische Mitarbeit		
	Studien-/Prüfungsaufwand	360	Präsenzstunden
		-	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Ergebnispräsentation
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>12</b>	<b>LP</b>

# BACHELOR

Prof. Dr. Christoph Schaden | Prof. Christine Albert  
Modul 7.02

## → Konzeption

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe Alltagskultur. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Selbstständiges Erarbeiten eines komplexen Kommunikationskonzeptes nach eigener Wahl
<b>Inhalte des Moduls</b>	Das Modul beinhaltet die Produkt-/Unternehmensanalyse, Untersuchungen des Marktes und der gesellschaftspolitischen Entwicklung und des kompetitiven Umfeldes. Zielgruppenbeschreibung und Definition des Kommunikationszieles. Festlegung einer Positionierung mit Nutzenbeschreibung und -begründung. Definition der Tonality und Erarbeitung der Medienstrategie
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anwendung des theoretischen Wissens an einem Fallbeispiel
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Konzeption

**Konzeption**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	156	Stunden schriftliche Ausarbeitung
	-	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Ergebnispräsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

---

Leistungspunkte**6 LP**

---

# BACHELOR

Dr. Maria Kräuter | Prof. Burkard Vetter  
Modul 7.03

## → Existenzgründung und Businessplanung

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe Alltagskultur. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Vermittlung von theoretischen Grundlagen der Existenzgründung und der weiteren selbständigen Berufsausübung in Designberufen. Entwicklung von Gründungsidee und Businessplan.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Besonderheiten der Gründung in Designberufen</li><li>- Gründungskonzept/Businessplan – Aufbau und Inhalte</li><li>- (Selbst-)Marketing</li><li>- Formen der Berufsausübung (Freier Beruf oder Gewerbe, freie Mitarbeit, Selbständigkeit mit einem Auftraggeber, Scheinselbständigkeit etc.)</li><li>- Künstlersozialversicherung / Künstlersozialabgabe</li><li>- Steuerliche Rahmenbedingungen, Versicherungen (Überblick)</li><li>- Öffentliche Fördermittel / Förderungen der Agentur für Arbeit</li><li>- Rechtliche Grundlagen (u.a. Rechtsformen, Namensrecht)</li><li>- Entwicklung einer Gründungsidee</li><li>- Erarbeitung eines Businessplans</li></ul>
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Vermittlung praxisrelevanten Wissens; Vertiefung der theoretischen Lehrinhalte und Transfer der erworbenen Kenntnisse durch die Entwicklung eines eigenen Businessplans
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Existenzgründung und Businessplan

**Existenzgründung und  
Businessplan**

Seminar

Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
	156	Stunden schriftliche Ausarbeitung
	-	Stunden Selbststudium

LV-Prüfung

Ergebnispräsentation

Sprache

 Deutsch  Englisch

Leistungspunkte

**6 LP**

# BACHELOR

Markus Drexler | Franziska Schmuck | Prof. Burkard Vetter  
Modul 7.04

## → Rhetorik / Präsentation

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	Erfolgreich bestandene Module des ersten und zweiten Studienabschnitts. Erfolgreiche Teilnahme an einem Modul der Modulgruppe Alltagskultur. Nachweis von 170 erbrachten Leistungspunkten.
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Erarbeitung einer Präsentation nach eigener Themenstellung, Mitarbeit an einer gemeinsamen Ausstellung der Bachelor-Arbeiten des Semesters.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Beseitigung von Hemmschwellen bei allen Redeanlässen. Habitus und Körpersprache; Augen, Mimik, Gestik. Zielsetzungen, Zuhörer-Analyse, Planung des Redeerfolges. Methoden der Ideenentwicklung und Vorbereitung, sowie sinnvoller Einsatz von Hilfsmitteln.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum sicheren Auftreten und kompetenten Vortrag. Kennenlernen elementarer Grundsätze der Präsentation.
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Seminar: Rhetorik / Präsentation

<b>Rhetorik / Präsentation</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		156	Stunden schriftliche Ausarbeitung
		-	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		Vortrag / Präsentation
Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch	
Leistungspunkte		<b>6</b>	<b>LP</b>

# FACHWISSENSCHAFTLICHES WAHLPFLICHTMODUL

Prof. Walter Mehl | Lehrbeauftragte  
Modul 2.12

## → Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	-
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	Frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“  Jeweils drei dieser Wahlpflichtmodule werden in Teilprüfungen abgeschlossen. Daraus errechnet sich eine Modulgesamtnote (arithmetisches Mittel der Teilnoten)
<b>Inhalte des Moduls</b>	Wissenschaftliche Vertiefung von im Studiengang bereits erworbenen Kenntnissen und Fachkompetenzen, die im Studiengang nicht oder nur im geringen Umfang vermittelt werden
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erweiterung der jeweiligen Design-Disziplinen über Fachgrenzen hinweg zu einem mehrdimensionalen Verständnis bei Konzeption und Umsetzung von Design-Leistungen
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Drei frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“



<b>Wahlpflichtmodul 1</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 2</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 3</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	IV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

## Wahrnehmungspsychologie

---

**Kurzbeschreibung** Einführung in die Psychologie mit Schwerpunkt auf designrelevante Gebiete und Ausrichtungen: Wahrnehmungspsychologie, Kognitionspsychologie, Handlungspsychologie, Kommunikations- und Medienpsychologie. Vermittlung von Methoden und Problemlösungen anhand von Praxisprojekten.

---

**Lehrziele  
Kompetenzen** Vermittlung von Grundwissen über Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Erleben, Verhalten und Handeln des Menschen in unterschiedlichen Kontexten. Entwicklung differenzierter Sichtweisen für die komplexen Interaktionen zwischen Menschen, Objekten, Medien, Gesellschaft und Umwelt, deren Performanzen und Ereignishaftigkeiten. Entwicklung von Herangehens- und Umgangsweisen für die psychologischen Implikationen der Designtätigkeit.

---

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

## Grundlagen der Bildanalyse

---

**Kurzbeschreibung** Vorlesung/dialogischer Unterricht. Einführung in elementare bildanalytische Diskurse. Vermittlung von grundlegenden semantischen Bildparametern (Allegorie, Symbol, Zeichen). Reflektion über medienspezifische, phänomenologische und ontologische Aspekte des Bildes (Raumzeitkontinuum, deiktischer Impuls, triadische Beziehung). Vorstellung und Anwendung des ikonografisch-ikonologischen Analyseverfahrens von Erwin Panofsky (1955) und des ikonografischen Phasenmodells von Roelof van Straten (1985).

---

**Lehrziele  
Kompetenzen** Wahrnehmungsschärfung. Erarbeitung von Analysetechniken zur systematischen Bildbetrachtung. Differenzierung von deskriptiven und interpretationsbasierten Erkenntnismustern. Selbständige Anwendung der ikonografischen Methode. Entwicklung von Bildkompetenz für die Designtätigkeit.

---

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

Designgeschichte

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung/dialogischer Unterricht: Einführung in die Geschichte des Produkt- und Industriedesigns. Erarbeitung von Kriterien zur methodischen Betrachtung von Designprodukten. Vorlesungsreihe zur Geschichte des Designs am Konstrukt der Moderne. Vermittlung relevanter historischer Positionen von Biedermeier über Bauhaus bis Postmoderne. Gemeinsame Erarbeitung und Diskussion von analytischen Parametern.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Einführende theoretische Wissensvermittlung zum Themenfeld. Vermittlung von Basiswissen.

---

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

Kommunikations- und Medientheorie

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Einführung in die Kommunikations- und Medientheorie. Konventionalität des Zeichengebrauchs, Interpersonale Kommunikation, Rolle der Massenmedien in der sozialen Interaktion und in der individuellen Aneignung, Text-Begriff und Intertextualität, gesellschaftliche Kommunikation und Herstellung von Öffentlichkeit via Massenmedien.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verständnis des sozialen Gebrauchs von Symbolen, der kommunikativen Aushandlung von Bedeutung, der kommunikativen Grundlagen von Weltwissen, der gesellschaftlichen Herstellung von Kommunikationsformen und -inhalten. Befähigung zur kritischen Analyse von Medieninhalten, Medienformaten, kommunikativen Strategien / Absichten und (ästhetischen) Darstellungsformen. Reflexion eigener Kommunikationsweisen und -stile

---

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

## Feedback-Kultur / Teamtraining

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung/dialogischer Unterricht: Grundlagen und Chancen einer routinierten Feedback-Kultur; Reflektieren eigener Feedbackrituale; Aktives Zuhören und Entwickeln eigener Gesprächsmuster (Übungen); Grundlagen Transaktionsanalyse (Kommunikationsstörungen erkennen und Handlungsalternativen individuell entwickeln); Vermittlung und Erfahren einfacher Kommunikations- und Teamentwicklungsmodelle; Analyse verschiedener Teamentwicklungsphasen; Rollenklärung in einem Team
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erkennen individueller Kommunikationsstile; Erlernen lösungsorientierter Kommunikationstrategien in Konfliktsituationen; Entwickeln eines eigenen Rollenverständnisses in einem Team; Erlernen und Anwenden bewusster Abläufe im Prozessmanagement

→ Wahrnehmen | Analysieren | Gestalten

## Ideenentwicklung und -management

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übung. Kreativitätsmanagement als Entdecken und Trainieren der eigenen kreativen Fähigkeiten. Betrachtung der wesentlichen Aspekte von Kreativität: persönliche und körperliche Voraussetzungen, Teamarbeit, Ausübung aller wichtigen Techniken (Präsentationstechnik, Rhetorik). Vermittlung der wichtigsten Grundlagen im professionellen Umgang mit Kreativität – Strategie, Konzept und Management
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Individueller und teamintegrierter Zugang zum eigenen Kreativpotential. Fähigkeit zur überzeugenden Vermittlung eigener Ideen an andere. Sicherheit im Anwenden von Präsentationstechniken und Rhetorik.



# FACHWISSENSCHAFTLICHES WAHLPFLICHTMODUL

Prof. Walter Mehl | Lehrbeauftragte  
Modul 3.12

## → Angewandtes Design

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	-
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“ und Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“</p> <p>Jeweils drei dieser Wahlpflichtmodule werden in Teilprüfungen abgeschlossen. Daraus errechnet sich eine Modulgesamtnote (arithmetisches Mittel der Teilnoten)</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Wissenschaftliche Vertiefung von im Studiengang bereits erworbenen Kenntnissen und Fachkompetenzen, die im Studiengang nicht oder nur im geringen Umfang vermittelt werden
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erweiterung der jeweiligen Design-Disziplinen über Fachgrenzen hinweg zu einem mehrdimensionalen Verständnis bei Konzeption und Umsetzung von Design-Leistungen
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Drei frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“ und Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“

<b>Wahlpflichtmodul 1</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 2</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 3</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

## → Angewandtes Design

### Werbepsychologie

**Kurzbeschreibung** Vorlesung mit Praxisbeispielen: Das Individuum als Konsument – Gesellschaftlicher Wertewandel, Trends und ihre Auswirkungen auf das Individuum als Konsument. Psychografie in der Marktforschung – Zielgruppendefinition in der Marketing-Kommunikation anhand quantitativer und qualitativer Daten. Consumer Insights – Verfeinerte Zielgruppenbeschreibung durch projektive Methoden und Tiefeninterviews, Generierung von Consumer Insights. Die Wirkung von Marken – Vom Produkt zur Marke, die gewichtige Rolle des Unbewussten, Entstehung von Kaufentscheidungen.

**Lehrziele  
Kompetenzen** Verständnis gebräuchlicher Methoden und Begriffen zur Zielgruppenbeschreibung; Kenntnis des Konzepts „Consumer Insight“; Bewusstsein für die Wirkung von Marken; Verständnis für die Arbeit in Agenturen; Befähigung, kreative Entwicklungsarbeit auf eine definierte Zielgruppe hin auszurichten.

## → Angewandtes Design

### Marketing und Werbeplanung

**Kurzbeschreibung** Vorlesung mit praxisorientierten Casestudies: Leicht verständliche und umfassende Einführung in die marktwirtschaftlichen Teilbereiche Marketing und Werbung. Der Wandel vom Produktwettbewerb zum Kommunikations- und Markenwettbewerb, die Vielfalt an Kommunikationsinstrumente, Zielgruppendefinition, Konzeptionsaufbau der Werbestrategien, sowie die Budgetplanungen, erfordern eine stringente und effiziente Planung.

**Lehrziele  
Kompetenzen** Nachvollziehen der vermittelten Grundbegrifflichkeiten. Überblick: Bereich Marketing und die Funktionen der einzelnen Marketinginstrumente. Vertiefte Erfahrung im Bereich Promotion (Kommunikationspolitik, PR und Werbung). Verstehen von Wirkungsweisen und Zusammenhängen zur Förderung eigenständiger kreativer Impulse.



## → Angewandtes Design

### Geschichte der Werbung

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung/dialogischer Unterricht: Einführung in die Geschichte der Werbung, Definition, Funktionalität, Diskussion Grundlegende Einführung zu den verschiedenen Rezeptionsebenen von Werbung unter Einbezug erkenntnistheoretische Schlüsseltexte (Schirmer u.a.). Schwerpunkt: Werbung im öffentlichen Raum.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Vermittlung und Transfer der semiotischen Bildanalyse von Roland Barthes (1964). Erarbeitung einer eigenen kritischen Position zu den Funktionen und affektiven Wirkungsstrategien von Werbung

---

## → Angewandtes Design

### Drucktechnik / Colormanagement

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit praxisbezogenen Übungen. Einführung in die Grundlagen der Drucktechnik. Theoretische Grundlagen der Farbtheorie und des Color Managements. Wirkungsweisen von Kalibrierung, Charakterisierung und Profilierung. Begriffserklärung und praktische Übungen in Layout- und Bildbearbeitungsprogrammen.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Drucktechnisches Grundverständnis. Anwendungsbezogenes Zuordnen von Druckobjekt und -technik. Geübter Umgang mit Farbfächern. Kritisches Erkennen der Möglichkeiten und Grenzen des Color Managements. Eigenes Erstellen von Arbeitsfarbräumen in Software des Herstellers Adobe.

---

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

## → Angewandtes Design

### Sprache (über Language Center)

<b>Kurzbeschreibung</b>	Allgemein- und fachsprachliche Lehrveranstaltungen gemäß dem gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen. In den Grundstufen werden einfache Alltagssituationen in der Fremdsprache eingeübt. Förderung der Internationalisierung der Studieninhalte durch grundlegende sprachliche Vorbereitung auf Auslandsaufenthalte.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anwendung der Fremdsprache in Alltag und Beruf. Grammatik, Wortschatz und Aussprache, Hör- und Textverständnis.

## → Angewandtes Design

### Projektmanagement

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesungen mit Übungen. Einführung in die Grundlagen des Projektmanagements mit Teamübungen; Planung, Steuerung und Dokumentation eines Beispielprojektes; Erstellen von Projektplänen zu Aufgaben, Ablauf und Kosten; Projektplanung als Basis für Angebotserstellung
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Kennen und Anwenden der Begriffe und Grundzüge des Projektmanagements; Planen eigener Projekte und Mitarbeiten in Projektteams; Definieren von Zielen, Planen und Steuern von Aufwand und Terminen von Projekten; Arbeiten und Präsentieren im Team

→ **Angewandtes Design**

**Dramaturgie und Storytelling**

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übungen: Einführung in Prinzipien des Storytellings. Einführung in Grundlagen der Dramaturgie. Was ist eine Geschichte? Was ist Handlung? Wichtigste Begriffe. Storytelling und Design (Mit einem Ausblick auf Visual Storytelling). Übungen zu Spannungsaufbau, Performance und Erzählweisen.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verständnis und Anwendung wichtigster Begriffe und Prinzipien. Nutzung von Dramaturgie und Storytelling zur Analyse und als Inspirationsquelle. Kompetenzen eigenen Storytellings.

---

# FACHWISSENSCHAFTLICHES WAHLPFLICHTMODUL

Prof. Walter Mehl | Lehrbeauftragte  
Modul 4.12

## → Kontext

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	-
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“, Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“ und Modulgruppe 3 „Kontext“</p> <p>Jeweils drei dieser Wahlpflichtmodule werden in Teilprüfungen abgeschlossen. Daraus errechnet sich eine Modulgesamtnote (arithmetisches Mittel der Teilnoten)</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Wissenschaftliche Vertiefung von im Studiengang bereits erworbenen Kenntnissen und Fachkompetenzen, die im Studiengang nicht oder nur im geringen Umfang vermittelt werden
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erweiterung der jeweiligen Design-Disziplinen über Fachgrenzen hinweg zu einem mehrdimensionalen Verständnis bei Konzeption und Umsetzung von Design-Leistungen
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Drei frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“, Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“ und Modulgruppe 3 „Kontext“

<b>Wahlpflichtmodul 1</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 2</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 3</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Kontext

## Marketing

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Einführung in die Grundlagen des Marketing. Entwicklung des Marketing. Der Marketingprozess und seine Bedeutung in der Wirtschaft. Die Elemente des Marketing und ihre Anwendung in der Praxis
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verstehen und Anwenden der grundsätzlichen Marketingtools und deren Bedeutung im Arbeitsumfeld. Erkennen von Zielen und Anforderungen aus dem Marketing für Kommunikation und Design. Erstellen von Positionierungen, Analysen und Strategien für Kommunikationskonzepte, basierend auf Marktstrategien

---

→ Kontext

## Designgeschichte 2

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Designhistorische Aspekte ausgewählter Designobjekte. Untersuchende Darstellung am Beispiel der Originale. Kriterienanalyse zur methodischen Betrachtung von Design im musealen Kontext. Diskussion von analytischen Parametern.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Weiterführende theoretische Wissensvermittlung und deren Bedeutung im Kunst- und Designbereich. Vermittlung von erweitertem Basiswissen

---

→ **Kontext**

Rhetorik

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Praxisbeispielen: Vortragssicher Präsentieren – Zielsetzungen, Zuhörer-Analyse, Planung des Redeerfolges. Wirkungsanalyse individuellen Auftretens.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Fähigkeit zum sicheren Auftreten und kompetenten Vortrag. Kennenlernen elementarer Grundsätze der Präsentation.

---

→ **Kontext**

Bildediting

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung mit Übungen  Im digitalen Zeitalter nimmt das Bild bei der Designarbeit eine zentrale Rolle ein. Neben der Bildgenerierung ist hierbei vor allem der editorische Umgang mit Bildern von Bedeutung. Auswahl, Folge und Anordnung von Bildern definieren den Sinn und die Ästhetik einer gestalterischen Aussage. Formale und narrative Aspekte sind bei der editorischen Bildpraxis ebenso zu berücksichtigen wie mediale, kommunikative und rezeptionsspezifische Faktoren.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vermittlung von Basiswissen über die Anforderungen des Bildeditings für die Gestaltungsarbeit</li><li>- Entwicklung von stringenten Kriterienkatalogen zur Erstellung bildbasierter Foliomappen</li><li>- Erstellung und Einübung narrativer Bildsequenzen unter Berücksichtigung postdigitaler Trägermedien (Fotobuch, Journal)</li><li>- Erwerb bildredaktioneller Praktiken, stärkere Bildkompetenz</li></ul>

---

## WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Kontext

### Sprachen 2

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Weiterführende allgemein- und fachsprachliche Lehrveranstaltungen gemäß dem gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen. Die höhere Niveaustufe beinhaltet fachsprachliches Vokabular und komplexe Situationen aus Alltag und Beruf wie Präsentationen oder Verhandlungen. Förderung der Internationalisierung der Studieninhalte durch gezielte sprachliche Vorbereitung auf Auslandsaufenthalte.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Anwendung der Fremdsprache in Alltag und speziellen beruflichen Situationen. Weiterführung/Vertiefung von Grammatik, fachspezifischem Wortschatz, Hör- und Textverständnis. Präsentation der Fachinhalte des Studiengangs in der Fremdsprache.

---

→ Kontext

### Das bewegte Bild 1

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: In dieser Veranstaltung wird die Geschichte des bewegten Bildes vom späten 19. Jahrhundert bis zu den 1950er Jahren betrachtet. Schwerpunkt bilden die Entwicklung von Filmstil, Filmsprache und der Art des Erzählens vor 1920; die Geschichte der Filmtechnik; der deutsche Expressionismus und der sowjetische Montagefilm sowie die amerikanische Filmgeschichte (z.B. das Hollywood Studio System der 1930 Jahre; Film Noir). Mit vielen Filmausschnitten werden wichtige Spielfilme und die Arbeit einzelner Regisseure genauer betrachtet.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Überblick und Detailkenntnisse bezüglich der frühen Geschichte und der Entwicklung des bewegten Bildes. Erkennung stilistischer und dramaturgischer Merkmale von Filmen mehrerer Epochen. Begegnung und Auseinandersetzung mit wichtigen Filmen und Regisseuren.

---





## FACHWISSENSCHAFTLICHES WAHLPFLICHTMODUL

Prof. Walter Mehl | Lehrbeauftragte  
Modul 6.12

### → Alltagskultur

<b>Einordnung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht
<b>Voraussetzungen</b>	-
<b>Moduldauer</b>	Ein Semester
<b>Modulfrequenz</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Jedes Semester <input type="checkbox"/> Jedes Jahr
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“, Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“, Modulgruppe 3 „Kontext“ und Modulgruppe 4 „Alltagskultur“</p> <p>Jeweils drei dieser Wahlpflichtmodule werden in Teilprüfungen abgeschlossen. Daraus errechnet sich eine Modulgesamtnote (arithmetisches Mittel der Teilnoten)</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Wissenschaftliche Vertiefung von im Studiengang bereits erworbenen Kenntnissen und Fachkompetenzen, die im Studiengang nicht oder nur im geringen Umfang vermittelt werden
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Erweiterung der jeweiligen Design-Disziplinen über Fachgrenzen hinweg zu einem mehrdimensionalen Verständnis bei Konzeption und Umsetzung von Design-Leistungen
<b>Zum Modul gehörige Lehrveranstaltungen</b>	Drei frei wählbare Wahlpflichtmodule aus dem Fächerkatalog für die Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“, Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“, Modulgruppe 3 „Kontext“ und Modulgruppe 4 „Alltagskultur“

<b>Wahlpflichtmodul 1</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 2</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	
<b>Wahlpflichtmodul 3</b>	Seminar		
	Studien-/Prüfungsaufwand	24	Präsenzstunden
		12	Stunden Vor- und Nachbearbeitung
		24	Stunden Selbststudium
	LV-Prüfung		Schriftliche Prüfung/Seminararbeit
	Sprache		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch
Leistungspunkte	<b>2</b>	<b>LP</b>	

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Alltagskultur

## Ästhetik / Ethik

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Seminar: Ästhetik und Ethik als philosophische Disziplinen (i. S. der Reflexion von Grundlagen und Hintergrundannahmen unseres Urteilens und Handelns). Geschichte ästhetischer Theorien (exemplarisch) von Platon bis Adorno. Grundlagen ethischer Argumentation Ästhetisches und ethisches Urteilen im Kontext der Technisierung und Medialisierung alltäglicher Lebensräume und des unbegrenzten Zugriffs auf Information. Medienethik zwischen Liberalismus und Kritischer Theorie
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Schulung kritischer Argumentation. Erweiterung der Fähigkeit, das eigene Selbstverständnis und Handeln begründet (in ästhetischen und ethischen Kategorien) zu reflektieren. Freude am Denken und der argumentativen Auseinandersetzung.

---

→ Alltagskultur

## Recht / Urheberrecht

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Grundbegriffe des Rechts; allgemeine Rechtslehre; Vertragsrecht unter besonderer Berücksichtigung des Werkvertrags; Abgrenzung zu anderen Vertragsarten, insbesondere Dienstvertrag/Arbeitsvertrag; Urheberrecht einschließlich Verwertungsrechten; Geschmacksmusterrecht; gewerblicher Rechtsschutz.
<b>Lehrziele Kompetenzen</b>	Verstehen und Anwenden gesetzlicher Regelungen; Sensibilisierung für rechtliche Fragestellungen; Schutz vor Übervorteilung bei bestimmten Vertragsgestaltungen.

---

→ Alltagskultur

Kunstgeschichte

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung und Diskussion: Entwicklung von phänomenologischen und ontologischen Fragestellungen des Bildes anhand von Schlüsselbildern und Basistexten der Kunstgeschichte. Vermittlung kunsthistorischer Termini und Forschungsperspektiven.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	- Erhöhung der analytischen Bildkompetenz - Vermittlung kunsthistorischer Kernaspekte für das Bildesign - Einübung diskursiver Dialogtechniken

---

→ Alltagskultur

Layout

---

<b>Kurzbeschreibung</b>	Vorlesung: Entwickeln und Erstellen tragfähiger Layouts. Vermittelt werden die wesentlichen Bestandteile zur Layoutentwicklung insbesondere das Konzipieren und Entwerfen adäquater Gestaltungssysteme unter Einbeziehung makro- und mikro-typografischer Kriterien. Wesentliche Grundlagen der Typografie werden vorgestellt und anhand von Übungen erprobt und vertieft.
<b>Lehrziele</b> <b>Kompetenzen</b>	Kennenlernen bzw. Wiederholen der relevanten Gestaltungsgrundlagen zu Layout und Typografie. Gemeinsames Erproben typografischer Entwurfsarbeit und diskursgestützter Erwerb reflektierter Beurteilungskriterien hinsichtlich typografischer Gestaltungsqualität.

---

# WAHLPFLICHTVORLESUNGEN

→ Alltagskultur

## Das bewegte Bild 2

---

### Kurzbeschreibung

Vorlesung:

In der ersten Hälfte dieser Veranstaltung geht es um die Geschichte des bewegten Bilds von den 1940er Jahren bis heute. Als Schwerpunkte gelten die Filmtechnik; der italienische Neorealismus; die französische ‚Nouvelle Vague‘ sowie die amerikanische Filmgeschichte, einschließlich The New Hollywood und die Blockbuster-Ära seit den 1970er Jahren.

Den Schwerpunkt der zweiten Hälfte bildet die Filmanalyse, anhand einer detaillierten Betrachtung der einzelnen Bestandteile des fertigen Films: die Mise-en-scène, die Kameraführung, der Filmschnitt und der Ton.

---

### Lehrziele Kompetenzen

Überblick und Detailkenntnisse bezüglich der Geschichte und der Entwicklung des bewegten Bildes.

Erkennung stilistischer und dramaturgischer Merkmale von Filmen mehrerer Epochen. Eine fundierte Einführung in das „Lesen“ von bewegten Bildern.

Die Fähigkeit, einzelne Eigenschaften des Filmemachens zu erkennen und zu deuten. Begegnung und Auseinandersetzung mit wichtigen Filmen und Regisseuren.







# STUDIEN- / PRÜFUNGSORDNUNG FAKULTÄT DESIGN

## → für den Bachelorstudiengang Design

an der Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm (SPO B-DE)  
vom 15. August 2016

Aufgrund von Art. 13 Abs. 1 Satz 2, Art. 58 Abs. 1, Art. 61 Abs. 2, Abs. 8 Satz 2 und Art. 66 Abs. 1 Satz 1 des Bayerischen Hochschulgesetzes (BayHSchG) vom 23. Mai 2006 (GVBl. S. 245), zuletzt geändert durch § 1 Nr. 212 V vom 22. Juli 2014 (GVBl. S. 286), erlässt die Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm folgende Satzung:

### § 1 Zweck der Studien- und Prüfungsordnung

Diese Studien- und Prüfungsordnung dient der Ausfüllung und Ergänzung der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen in Bayern vom 17. Oktober 2001 (GVBl. S. 686), der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm vom 23. Dezember 2010 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2010, lfd. Nr. 35; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), zuletzt geändert durch Satzung vom 05. August 2014 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2014, lfd. Nr. 39; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), in der jeweiligen Fassung.

### § 2 Studienziel und Studieninhalte

<sup>1</sup>Ziel des Studiums ist die Qualifizierung für berufliche Tätigkeitsfelder als Designerin bzw. Designer (erster berufsqualifizierender Abschluss) und die Vermittlung der Befähigung zum gestalterischen und wissenschaftlichen Arbeiten in weiterführenden gestaltungsorientierten Masterstudiengängen.

<sup>2</sup>Das Studienkonzept zielt auf den Aufbau von reflexiven, handlungsorientierten und kulturellen Kompetenzen im Kontext von themenzentriertem und projektorientiertem Lernen. <sup>3</sup>Im Studium werden für das Design wichtige Schlüsselqualifikationen, wie Flexibilität, eigenverantwortliches Handeln und die Fähigkeit, individuelle und im Team kreative Lösungen zu entwickeln, gefördert. <sup>4</sup>Das Studium fördert Kritikfähigkeit und Argumentationsicherheit. <sup>5</sup>Das Studium leitet an, sich gegenüber Veränderungen der beruflichen Anforderungen lernfähig zu verhalten und neue Arbeitsbereiche zu erschließen.

<sup>6</sup>Das Studium vermittelt Grundlagen aus dem gestalterischen, konzeptionellen und technischen Bereich des Designs, sowie allgemeine kommunikationstheoretische, gesellschaftliche und kulturhistorische Grundlagen. <sup>7</sup>Das Studium vermittelt Fachkenntnisse zur Konzeption, Planung, zum Entwurf, zur Gestaltung, zur Realisation und zum Einsatz von Kommunikationsmitteln.

### § 3 Regelstudienzeit, Aufbau des Studiums

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt sieben Semester.
- (2) <sup>1</sup>Das Studium gliedert sich in drei Studienabschnitte. <sup>2</sup>Der erste Studienabschnitt (Orientierungsstufe) umfasst das erste Semester. <sup>3</sup>In insgesamt elf Pflichtmodulen werden designrelevante Grundlagen in „Cast“ (Audiovisuelle Kommunikation), „CGI“ (Computer Generated Imaging), „CGO“ (Computer Generated Object Design), „Film und Animation“, „Fotografie“, „Grafikdesign“, „Illustration“, „Interaktionsdesign“, „Raum- und Eventdesign“, „Typografie“ und „Verbale Kommunikation“ vermittelt. <sup>4</sup>Die Orientierungsstufe dient insbesondere der Vorbereitung einer Wahlentscheidung zwischen den Modulsäulen, die mit dem Eintritt in den zweiten Studienabschnitt ab dem zweiten Studienplansemester belegt werden.
- (3) <sup>1</sup>Der zweite Studienabschnitt umfasst vier Theorie- und Praxis verbindende Semester, sowie ein praktisches Studiensemester, das als fünftes Semester geführt wird. <sup>2</sup>Die im zweiten Studienabschnitt angebotenen Module sind thematisch in semesterbezogene Modulgruppen zusammengefasst:
  - „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“ im zweiten Studienplansemester
  - „Angewandtes Design“ im dritten Studienplansemester
  - „Kontext“ im vierten Studienplansemester
  - „Alltagskultur“ im sechsten Studienplansemester
- (3) Wahlpflichtmodule aus den elf Modulsäulen „Cast“, „CGI“, „CGO“, „Film und Animation“, „Fotografie“, „Grafikdesign“, „Illustration“, „Interaktionsdesign“, „Raum- und Eventdesign“, „Typografie“ und „Verbale Kommunikation“ sind nach folgender Maßgabe zu wählen:
  - a) Jedes Modul kann nur einmal gewählt werden
  - b) In jedem theoretischen Semester (zweites, drittes, viertes und sechstes Studienplansemester) können jeweils maximal drei Wahlpflichtmodule gewählt werden.
  - c) Mindestens eine Modulsäule muss durchgängig in den aufsteigenden Modulgruppen bis zur höchsten Kompetenz (Modulgruppe „Alltagskultur“) studiert werden.
  - d) Bei einem etwaigen Wechsel einer der gewählten Modulsäulen sind die für die neue Modulsäule entsprechend festgesetzten Module, jeweils beginnend mit der ersten Modulgruppe (= zweites Studienplansemester), entsprechend in aufsteigenden Modulgruppen zu belegen.
  - e) Eine Wechsel in eine neue Modulsäule ist im gesamten Studienverlauf maximal zweimal möglich.
  - f) In der Modulgruppe 1 „Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten“ können im gesamten Studienverlauf höchstens fünf Wahlpflichtmodule belegt werden. In der Modulgruppe 2 „Angewandtes Design“ können im gesamten Studienverlauf höchstens vier Wahlpflichtmodule belegt werden. Einmal belegte Wahlpflichtmodule werden zu Pflichtmodulen.
  - g) In insgesamt 12 Wahlpflichtmodulen werden im zweiten Studienabschnitt insgesamt 96 ECTS- Leistungspunkte erzielt.

h) <sup>1</sup>In den aufsteigenden Modulgruppen wird zusätzlich je ein Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul belegt, für das je 6 ECTS-Leistungspunkte erzielt werden. <sup>2</sup>Fachwissenschaftliche Wahlpflichtmodule haben einen engen fachlichen Bezug zum Studiengang und haben insbesondere folgende Ziele: wissenschaftliche Vertiefung von im Studiengang bereits erworbenen Kenntnissen und Fachkompetenzen auf speziellen Gebieten, die im Studiengang nicht oder nur im geringen Umfang vermittelt werden. <sup>3</sup>Dabei werden aus einem den Modulgruppen zugeordneten Fächerkatalog drei Veranstaltungen zu je 2 ECTS-Leistungspunkten ausgewählt, die in Teilprüfungen abgeschlossen und bewertet werden. <sup>4</sup>Die Fächerkataloge sind bezogen auf die Modulgruppen abwärtskompatibel, d.h. dass auf die Kataloge von bereits durchlaufenen Modulgruppen zurückgegriffen werden kann.

(4) Der dritte Studienabschnitt beinhaltet die Anfertigung der Bachelorarbeit und Zusatzkompetenzmodule.

#### **§ 4 Qualifikationsvoraussetzung**

Qualifikationsvoraussetzung für das Studium ist neben den allgemeinen Qualifikationsvoraussetzungen das Bestehen einer hochschulinternen Eignungsprüfung gemäß der Satzung über die Eignungsprüfung für den Bachelorstudiengang Design an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm (EISA B-DE) (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2007, lfd. Nr. 41; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), zuletzt geändert durch Satzung vom 04. November 2013 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2013 lfd. Nr. 34); [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), in ihrer jeweiligen Fassung.

#### **§ 5 Module und Prüfungsleistungen**

(1) <sup>1</sup>Die Module, ihre Stundenzahl und Leistungspunkte, die Art der Lehrveranstaltungen, die Prüfungsleistungen und die Zulassungsbedingungen, sind in der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung festgelegt. <sup>2</sup>Die Regelungen werden für die Wahlpflichtmodule durch den Studienplan ergänzt.

(2) Alle Module sind entweder Pflichtmodule oder Wahlpflichtmodule::

- a) Pflichtmodule sind die Module des Studienganges, die für alle Studierenden verbindlich sind.
- b) Wahlpflichtmodule sind die Module, die einzeln oder in Gruppen alternativ angeboten werden. Jede bzw. jeder Studierende muss unter ihnen nach Maßgabe dieser Studien- und Prüfungsordnung eine bestimmte Auswahl treffen. Die gewählten Module werden wie Pflichtmodule behandelt.

#### **§ 6 Studienplan, Modulhandbuch**

(1) <sup>1</sup>Die Fakultät Design erstellt zur Sicherstellung des Lehrangebots und zur Information der Studierenden einen Studienplan, der nicht Teil der Studien- und Prüfungsordnung ist und aus dem sich der Ablauf des Studiums im Einzelnen ergibt. <sup>2</sup>Er wird vom Fakultätsrat beschlossen und ist hochschulöffentlich bekannt zu machen. <sup>3</sup>Die Bekanntmachung neuer Regelungen muss

spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters erfolgen, das sie erstmals betreffen.

- (2) Der Studienplan enthält insbesondere Angaben über:
1. die zeitliche Aufteilung der Wochenstunden je Modul und Studiensemester sowie die je Modul zu erzielenden Leistungspunkte gemäß ECTS
  2. die Bezeichnung der Pflicht- und Wahlpflichtmodule,
  3. den Katalog der wählbaren Wahlpflichtmodule,
  4. die Lehrveranstaltungsart
  5. Art, Umfang und Dauer der einzelnen Prüfungsleistungen
- (3) <sup>1</sup>Das Modulhandbuch wird hochschulöffentlich bekannt gemacht. <sup>2</sup>Die Bekanntmachung neuer Angaben erfolgt spätestens zu Beginn der Vorlesungszeit des Semesters, das sie erstmals betreffen. <sup>3</sup>Das Modulhandbuch enthält insbesondere Angaben über
1. Kompetenzziele und Studieninhalte der Pflicht-, Wahlpflicht- und Wahlmodule,
  2. Art der Lehrveranstaltung,
  3. Art, Umfang und Dauer der einzelnen Prüfungsleistung gem. §§ 9 bis 12 der Allgemeinen Prüfungsordnung der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm vom 23. Dezember 2010 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2010, lfd. Nr. 35; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), zuletzt geändert durch Satzung vom 05. August 2014 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2014, lfd. Nr. 39; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), in der jeweiligen Fassung,
  4. Anzahl der Semesterwochenstunden,
  5. Anzahl der ECTS-Leistungspunkte,
  6. Umfang des Workloads,
  7. Ziele und Inhalte des praktischen Studiensemesters sowie die Form und Organisation der praxis- begleitenden Lehrveranstaltungen
- (4) <sup>1</sup>Ein Anspruch darauf, dass sämtliche Wahlpflichtmodule und Wahlpflichtvorlesungen tatsächlich angeboten werden, besteht nicht. <sup>2</sup>Desgleichen besteht kein Anspruch darauf, dass solche Lehrveranstaltungen bei nicht ausreichender Teilnehmerzahl durchgeführt werden.

## **§ 7 Eintritt in den zweiten Studienabschnitt und in das praktische Studiensemester**

- (1) <sup>1</sup>Bis zum Ende des dritten Fachsemesters sind die Prüfungen in allen Modulen des ersten Studienabschnitts (Orientierungsstufe) erstmalig abzulegen. <sup>2</sup>Bei Nichteinhaltung dieser Frist gelten die Prüfungen als erstmalig abgelegt und nicht bestanden.
- (2) Zum Eintritt in das praktische Studiensemester ist nur berechtigt, wer alle Module des ersten Studienabschnittes mit Erfolg bestanden und insgesamt mindestens 90 Leistungspunkte erbracht hat.

- (3) Die Prüfungskommission kann von den Bestimmungen des Abs. 2 abweichen, wenn besondere Umstände vorliegen, die von der oder dem Studierenden nicht zu vertreten sind.

## **§8 Leistungspunkte**

- (1) <sup>1</sup>Für jedes erfolgreich abgeschlossene Modul erhalten die Studierenden die in der Anlage festgelegte Zahl von Leistungspunkten. <sup>2</sup>Die Vergabe von Leistungspunkten orientiert sich am European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS).
- (2) Zusätzlich zu den nach der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung zu absolvierende Pflicht- und Wahlpflichtmodule im Umfang von 210 Leistungspunkten erbrachte Wahlleistungen und die dafür erzielten Leistungspunkte werden gesondert in einer Anlage zu den Abschlussunterlagen ausgewiesen.

## **§9 Praktisches Studiensemester**

- (1) Das praktische Studiensemester, das als fünftes Studiensemester geführt wird, umfasst mindestens 20, maximal 24 Wochen, die als praktische Tätigkeit zusammenhängend zu erbringen sind.
- (2) <sup>1</sup>Zum Praktischen Studiensemester werden praxisbegleitende Lehrveranstaltungen durchgeführt. <sup>2</sup>Die Termine für den Blockunterricht und die dazugehörigen Prüfungen regelt der Studienplan. <sup>3</sup>An den praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen können alle Studierenden teilnehmen, die zum Eintritt in das praktische Studiensemester berechtigt sind.

## **§ 10 Prüfungskommission**

Die Prüfungskommission besteht aus einem vorsitzenden Mitglied und allen weiteren Professoren und Professorinnen der Fakultät Design.

## **§ 11 Zulassung zum Dritten Studienabschnitt, Bachelorarbeit**

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum dritten Studienabschnitt ist das Bestehen eines Moduls der Modulgruppe Alltagskultur, das Erreichen von 170 Leistungspunkten und die erfolgreiche Ableistung des praktischen Teils des praktischen Studiensemesters.
- (2) Die Bachelorarbeit wird frühestens im sechsten Studiensemester am 15. Juli für ein Wintersemester bzw. am 15. Januar für ein Sommersemester auf Antrag des oder der Studierenden ausgegeben.
- (3) <sup>1</sup>Die Aufgabenstellerin bzw. der Aufgabensteller ist i.d.R. zugleich erste Prüferin bzw. erster Prüfer und formuliert in Absprache mit der bzw. dem jeweiligen Studierenden das Thema.
- (4) Die Studierenden legen die Bachelorarbeit sechs Monate nach Ausgabe der Aufgabe den Prüferinnen bzw. Prüfern vor.

- (5) <sup>1</sup>Die Bachelorarbeit ist von der/dem Erstprüfenden und zwei weiteren Prüfenden schriftlich zu bewerten. <sup>2</sup>Alle Prüfenden, die für die Bewertung der Bachelorarbeit zuständig sind, werden von der Prüfungskommission bestellt.
- (6) <sup>1</sup>Die Bachelorarbeit ist mit mündlichen Erläuterungen in Gegenwart der zuständigen Prüfenden im Rahmen eines Kolloquiums zu präsentieren, dessen Bewertung mit dem Prädikat „mit Erfolg“ Voraussetzung für das Bestehen des Moduls Bachelorarbeit ist. <sup>2</sup>Das Kolloquium dient der Feststellung, ob die Absolventin/ der Absolvent befähigt ist, die Ergebnisse der Bachelorarbeit, ihre fachlichen Zusammenhänge und außerfachlichen Bezüge mündlich darzustellen, selbständig zu begründen und ihre Bedeutung für die Praxis einzuschätzen. <sup>3</sup>Die Prüfungskommission setzt die Termine für die Kolloquien fest. <sup>4</sup>Ein Kolloquium dauert mindestens 15, maximal 30 Minuten, bei Gruppenarbeiten maximal 60 Minuten. <sup>5</sup>Das Kolloquium ist hochschulöffentlich, die Anwesenden können ergänzende Fragen stellen. <sup>6</sup>Auf schriftlichen Antrag bei der Prüfungskommission kann die Hochschulöffentlichkeit ausgeschlossen werden.
- (7) <sup>1</sup>Über die Durchführung der Präsentation ist eine Niederschrift anzufertigen, aus der Tag und Ort, die Namen der beteiligten Prüfenden, die Namen der Studierenden, die wesentlichen Inhalte der Präsentation, deren Bewertung und das Ergebnis hervorgehen müssen. <sup>2</sup>Die Niederschrift ist von den beteiligten Professoren und Professorinnen zu unterschreiben.
- (8) Eine Dokumentation der Vortragsfolien des mündlichen Vortrags sowie eine Dokumentation der Bachelorarbeit selbst verbleiben in digitaler Form (Datenträger) an der Hochschule (siehe §14).

## § 12 Bestehen der Bachelorprüfung

Die Bachelorprüfung ist bestanden, wenn 210 Leistungspunkten nach der Anlage zu dieser Studien- und Prüfungsordnung erbracht sind.

## § 13 Bewertung von Prüfungen, Bildung von Endnoten, Bildung des Prüfungsgesamtergebnisses

- (1) Die differenzierte Bewertung der Prüfungsleistungen erfolgt mit den Notenziffern:
- 1,0 und 1,3 = sehr gut
  - 1,7, 2,0 und 2,3 = gut
  - 2,7, 3,0 und 3,3 = befriedigend
  - 3,7 und 4,0 = ausreichend und
  - 5,0 = nicht ausreichend.
- (2) Besteht eine Modulprüfung aus mehreren Teilprüfungsleistungen, errechnet sich die Modulnote aus dem, mit den jeweils zugeordneten Leistungspunkten, gewichteten Durchschnitt der Noten der Teilprüfungsleistungen.
- (3) Für jede Teilprüfung eines Moduls muss mindestens die Note ausreichend erzielt werden.

- (4) Zur Bildung des Prüfungsgesamtergebnisses werden die Endnoten aller Pflicht- und Wahlpflichtmodule und der Bachelorarbeit aus dem zweiten und dritten Studienabschnitt mit den jeweils zugeordneten Leistungspunkten gewichtet und daraus der arithmetische Mittelwert gebildet; das Ergebnis wird auf eine Stelle nach dem Komma gerundet.
- (5) Im Bachelorprüfungszeugnis werden den Modulendnoten und der Note der Bachelorarbeit in einem Klammerzusatz die zugrundeliegenden Notenwerte mit einer Nachkommastelle beigelegt.

#### **§ 14 Aufbewahrung von Prüfungsunterlagen**

- (1) <sup>1</sup>Im Rahmen der Prüfungen angefertigte gestalterische Arbeiten werden in digitaler Form dokumentiert. <sup>2</sup>Die Aufbewahrungsfrist von zwei Jahren gem. § 12 Abs. 1 Satz 1 RaPO gilt nur für diese Dokumentation. <sup>3</sup>Die Aufbewahrungsfrist beginnt mit Ablauf des Kalenderjahres, in dem den Studierenden die Bewertung der jeweiligen Prüfungsleistung mitgeteilt wurde.
- (2) <sup>1</sup>Zur Erstellung der Dokumentation werden alle körperlichen Teile und die zeichnerischen darstellerischen Elemente der Prüfungen von den Studierenden zusätzlich als Datenträger in Form einer CD oder DVD in einer Schutzhülle am Prüfungstag- bzw. zum Abgabetermin mit abgegeben. <sup>2</sup>Diese Teile sind mit dem Thema der Bachelorarbeit, Name, Vorname, Matrikelnummer, Prüferinnen bzw. Prüfern und Prüfungstermin zu versehen.
- (3) Die körperlichen und zeichnerischen Teile erhalten die Absolventen nach erfolgter Bachelorprüfung (Kolloquium) zurück.

#### **§ 15 Zeugnis und Diploma Supplement**

Über die bestandene Bachelorprüfung werden ein Zeugnis gemäß dem jeweiligen Muster, welches im Studienbüro eingesehen werden kann, und ein Diploma Supplement ausgestellt.

#### **§ 16 Akademischer Grad**

<sup>1</sup>Den Absolventen und Absolventinnen des Bachelorstudienganges wird der akademische Grad „Bachelor of Arts“ (Kurzform „B. A.“) verliehen. <sup>2</sup>Über die Verleihung des akademischen Grades wird eine Urkunde gemäß dem jeweiligen Muster, welches im Studienbüro eingesehen werden kann, ausgestellt.

#### **§ 17 Inkrafttreten, Übertrittsregelung, Außerkrafttreten**

- (1) <sup>1</sup>Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt am 01. Oktober 2016 in Kraft. <sup>2</sup>Sie gilt für alle Studierenden, die nach dem Sommersemester 2016 das Studium in diesem Studiengang aufnehmen.
- (2) <sup>1</sup>Studierende des Bachelorstudienganges Design an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm, für die diese Ordnung nicht gilt, können auf eigenen Antrag zum Studium nach dieser Studien- und Prüfungsordnung zugelassen werden. <sup>2</sup>Dies gilt nur unter der Voraussetzung, dass sie nach der bisherigen Studien- und Prüfungsordnung nicht wegen endgültig nicht bestandener Abschlussprüfung exmatrikuliert

- wurden. <sup>3</sup>Der freiwillige Übertritt ist für alle Studierenden möglich, wenn bis spätestens acht Wochen vor Beginn des jeweiligen Folgesemesters ein entsprechender Antrag bei der Prüfungskommission eingegangen ist.
- (3) Soweit diese Studien- und Prüfungsordnung nach den Absätzen 1 bis 2 nicht gilt, führen die Studierenden ihr Studium nach der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Design an der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm (SPO B-DE) vom 31. Oktober 2007 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2007 lfd. Nr. 40; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), zuletzt geändert durch Satzung vom 04. November 2013 (Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2013 lfd. Nr. 34; [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de)), fort; im übrigen tritt diese mit Ablauf des 30. September 2016 außer Kraft.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm vom 05. Mai 2015 und der rechtsaufsichtlichen Genehmigung des Präsidenten der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm vom 15. August 2016.

Nürnberg, 15. August 2016

Prof. Dr. Michael Braun, Präsident

Diese Satzung wurde im Amtsblatt der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm 2016, lfd. Nr. 16, [www.th-nuernberg.de](http://www.th-nuernberg.de), veröffentlicht. Die Veröffentlichung wurde am 18. August 2016 durch Aushang in der Hochschule bekannt gegeben.





# Übersicht über Module und Prüfungen im Studiengang B.A. DESIGN

## 1. Studienabschnitt

### Orientierungsstufe (1. Semester)

11 Pflichtmodule mit je 90 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV	5 Prüfung: Art und Dauer
1.01	Grundlagen Cast	2	SU, Ü	StA
1.02	Grundlagen CGI	2	SU, Ü	StA
1.03	Grundlagen CGO	2	SU, Ü	StA
1.04	Grundlagen Film & Animation	2	SU, Ü	StA
1.05	Grundlagen Fotografie	2	SU, Ü	StA
1.06	Grundlagen Grafikdesign	2	SU, Ü	StA
1.07	Grundlagen Illustration	2	SU, Ü	StA
1.08	Grundlagen Interaktionsdesign	2	SU, Ü	StA
1.09	Grundlagen Raum & Eventdesign	2	SU, Ü	StA
1.10	Grundlagen Typografie	2	SU, Ü	StA
1.11	Grundlagen Verbale Kommunikation	2	SU, Ü	StA

6 Zulassungsvoraussetzungen zur Prüfung	7 Endnoten bildend	8 Ergänzende Regelungen	9 LP
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3
–	nein	mE/oE (bestehenserheblich)	3

**1. Studienabschnitt (1. Studienplansemester) insgesamt**

**33**

## 2. Studienabschnitt

### 1. Modulgruppe → **Wahrnehmen, Analysieren, Gestalten** (= 2. Studienplansemester)

Mind. 3 Wahlpflichtmodule (aus den lfd. Nummern 2.01 bis 2.11) im Semester, maximal 5 solcher Wahlpflichtmodule im gesamten Studium, mit je 240 Stunden Workload

Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul (Nr 2.12) mit 180 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)	5 Prüfung: Art und Dauer
2.01	Cast	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.02	CGI Computer Generated Imaging	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.03	CGO Computer Generated Object Des.	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.04	Film & Animation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.05	Fotografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.06	Grafikdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.07	Illustration	3	SU, S, Ü	a) StA mit Ref. b) Mappenpräsentation
2.08	Interaktionsdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.09	Raum & Eventdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.10	Typografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.11	Verbale Kommunikation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
2.12	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul	2, 2, 2	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref. / Präsentation
<b>2. Studienplansemester insgesamt:</b>				

	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja Gew: 2:6 <sup>3</sup>	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja	8	
	ja Gew.: 1:1:1	6	Wahl aus dem Angebot des Fächerkatalogs (siehe Studienplan FW2)
		<b>30</b>	

## 2. Studienabschnitt

### 2. Modulgruppe → **Angewandtes Design** (= 3. Studienplansemester)

Mind. 3 Wahlpflichtmodule (aus den lfd. Nummern 3.01 bis 3.11) im Semester, maximal 4 solcher Wahlpflichtmodule im gesamten Studium, mit je 240 Stunden Workload

Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul (Nr 3.12) mit 180 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)	5 Prüfung: Art und Dauer
3.01	Cast	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.02	CGI Computer Generated Imaging	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.03	CGO Computer Generated Object Des.	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.04	Film & Animation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.05	Fotografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.06	Grafikdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.07	Illustration	3	SU, S, Ü	a) StA mit Ref. b) Mappenpräsentation
3.08	Interaktionsdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.09	Raum & Eventdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.10	Typografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
3.11	Verbale Kommunikation	3	SU, S, Ü	a) StA mit Ref. b) StA mit Ref.
3.12	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul	2, 2, 2	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref. / Präsentation
<b>3. Studienplansemester insgesamt:</b>				

	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.01
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.02
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.03
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.04
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.05
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.06
	ja Gew: 2:6 <sup>3</sup>	8	aufbauend auf Modul 2.07
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.08
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.09
	ja	8	aufbauend auf Modul 2.10
	ja Gew.: 3:5 <sup>3</sup>	8	aufbauend auf Modul 2.11
	ja Gew.: 1:1:1	6	Wahl aus dem Angebot des Fächerkatalogs (siehe Studienplan FW3, FW2)
		<b>30</b>	

## 2. Studienabschnitt

### 3. Modulgruppe → Kontext (= 4. Studienplansemester)

Mind. 3 Wahlpflichtmodule (aus den lfd. Nummern 4.01 bis 4.11) im Semester, maximal 3 solcher Wahlpflichtmodule im gesamten Studium, mit je 240 Stunden Workload

Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul (Nr 4.12) mit 180 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)	5 Prüfung: Art und Dauer
4.01	Cast	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.02	CGI Computer Generated Imaging	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.03	CGO Computer Generated Object Des.	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.04	Film & Animation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.05	Fotografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.06	Grafikdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.07	Illustration	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.08	Interaktionsdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.09	Raum & Eventdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.10	Typografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.11	Verbale Kommunikation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
4.12	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul	2, 2, 2	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref. / Präsentation
<b>4. Studienplansemester insgesamt:</b>				



	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.01
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.02
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.03
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.04
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.05
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.06
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.07
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.08
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.09
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.10
	ja	8	aufbauend auf Modul 3.11
	ja Gew.: 1:1:1	6	Wahl aus dem Angebot des Fächerkatalogs (siehe Studienplan FW4, FW3, FW2)
		<b>30</b>	

## 2. Studienabschnitt

**Praxissemester** (= 5. Studienplansemester)

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)	5 Prüfung: Art und Dauer
5.01	Praxisteil	-	-	---
5.02	Seminar zum Praxisteil	2	S	Schriftl. Praxisbericht
5.03	LV zum Praxisteil	2	S	Ref.
<b>5. Studienplansemester insgesamt:</b>				

	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	nein, aber bestehens- erheblich (mE/oE)	23	Voraussetzung: 90 LP und alle LP des ersten Studienabschnitts
	nein, aber bestehens- erheblich (mE/oE)	2	Voraussetzung: Praxisteil abgeleistet; wird zu Beginn des dem Praxisteil folgenden Semesters angeboten
	nein, aber bestehens- erheblich (mE/oE)	2	Voraussetzung: Praxisteil abgeleistet; wird zu Beginn des dem Praxisteil folgenden Semesters angeboten
		<b>27</b>	

## 2. Studienabschnitt

### 4. Modulgruppe → Alltagskultur (= 6. Studienplansemester)

Mind. 3 Wahlpflichtmodule (aus den lfd. Nummern 6.01 bis 6.11) im Semester, maximal 3 solcher Wahlpflichtmodule im gesamten Studium, mit je 240 Stunden Workload

Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul (Nr 6.12) mit 180 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)	5 Prüfung: Art und Dauer
6.01	Cast	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.02	CGI Computer Generated Imaging	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.03	CGO Computer Generated Object Des.	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.04	Film & Animation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.05	Fotografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.06	Grafikdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.07	Illustration	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.08	Interaktionsdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.09	Raum & Eventdesign	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.10	Typografie	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.11	Verbale Kommunikation	3	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref.
6.12	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul	2, 2, 2	SU, S, Ü	schrP 90 Min./ StA mit Ref. / Präsentation
<b>6. Studienplansemester insgesamt:</b>				
<b>2. Studienabschnitt (2. bis 6. Studienplansemester) insgesamt:</b>				

	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.01
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.02
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.03
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.04
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.05
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.06
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.07
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.08
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.09
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.10
	ja	8	aufbauend auf Modul 4.11
	ja Gew.: 1:1:1	6	Wahl aus dem Angebot des Fächerkatalogs (siehe Studienplan FW6, FW4, FW3, FW2)
		<b>30</b>	
		<b>147</b>	

### 3. Studienabschnitt

**3. Studienabschnitt** (= 7. Studienplansemester)

Pflichtmodule mit insgesamt 900 Stunden Workload

1 Lfd. Nr.	2 Modul	3 SWS	4 Art der LV (1)(2)	5 Prüfung: Art und Dauer
7.01	Bachelorarbeit		BA Kolloquium	BA Thesis Präsentation (mE / oE - bestehenserheblich)
7.02	Konzeption	2	S	StA
7.03	Existenzgründung u. Business- planung	4	S	StA / schrP (90 Min.)
7.04	Rhetorik/Präsentation	2 2	S	Präsentation
<b>3. Studienabschnitt (7. Studienplansemester) insgesamt:</b>				

1) Die in Spalte 3 aufgeführte Stundenzahl wird nach Maßgabe des Studienplans in die in Spalte genannten Arten von Lehrveranstaltungen aufgeteilt.

2) Soweit das Fach außer SU auch Ü und/oder S enthält, ist die erfolgreiche Teilnahme Voraussetzung zum Bestehen des Faches. Für S besteht in der Regel Anwesenheitspflicht. § 9 Abs. 3 APO findet entsprechend Anwendung.

3) Das Modul ist erst erfolgreich abgeschlossen, wenn in jeder Teilprüfung jeweils mindestens die Note „ausreichend“ erzielt wurde.

Abkürzungen:

BA	Bachelorarbeit	Ü	Übung
LP	Leistungspunkte	/	oder
LV	Lehrveranstaltung	.	und
mE	mit Erfolg		
oE	ohne Erfolg		
S	Seminar		
schrP	Schriftliche Prüfung		
StA	Studienarbeit (semesterbegleitende Prüfungsarbeit)		
SU	Seminaristischer Unterricht		
SWS	Semesterwochenstunden		

	6 Endnoten bildend	7 LP	8 Ergänzende Regelungen
	ja	14 (12+2)	Voraussetzung: §11 Abs. 1
	ja	6	Voraussetzung: §11 Abs. 1
	ja	6	Voraussetzung: §11 Abs. 1
	ja	4	Voraussetzung: §11 Abs. 1
		<b>30</b>	

**BACHELORSTUDIENGANG DESIGN**  
**TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG**  
**GEORG SIMON OHM**

Wassertorstraße 10  
Gebäudeteil WG  
D-90489 Nürnberg  
Tel +49 911 5880-2690  
[info@th-nuernberg.de](mailto:info@th-nuernberg.de)