

Fachspezifische Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Design

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs Design hat am 13.07.2022 die nachfolgende Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Design beschlossen.

Inhalt

§ 1 Geltungsbereich	2
§ 2 Akademischer Grad.....	2
§ 3 Regelstudienzeit.....	2
§ 4 Studienbeginn	2
§ 5 Ziele des Studiengangs	2
§ 6 Gliederung und Sprache des Studiums, Auslandsstudium.....	3
§ 7 Wahlprojekte	4
§ 8 Wahlbereich	4
§ 9 Studienabschluss	5
§ 10 Zusatzmodule.....	6
§ 11 Studienleistungen, Prüfungen; Prüfungs- und Präsentationswoche.....	6
§ 12 Bewertung von Prüfungsleistungen, Bildung der Gesamtnote	8
§ 13 Studienberatung und Vorgaben zum Studienverlauf.....	9
§ 14 Nachteilsausgleich.....	9
§ 15 Veröffentlichungen des Fachbereichs.....	10
§ 16 Inkrafttreten	10

Anlage 1: Studienverlaufsplan

Anlage 2: Modulbeschreibungen

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studien-und Prüfungsordnung regelt die Inhalte und Qualifikationsziele sowie den Aufbau und die Prüfungen des Bachelorstudiengangs Design. Sie gilt in Verbindung mit den Allgemeinen Bestimmungen für Bachelor- und Masterstudiengänge der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main in der jeweils geltenden Fassung.

§ 2 Akademischer Grad

Nach erfolgreichem Abschluss des Bachelorstudiengangs Design verleiht die Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main den akademischen Grad „Bachelor of Arts“ (B. A.).

§ 3 Regelstudienzeit

- (1) Der Bachelorstudiengang Design hat eine Regelstudienzeit von 8 Semestern.
- (2) Für den erfolgreichen Studienabschluss sind mindestens 240 Credit Points (CP) zu erwerben.
- (3) Der Bachelorstudiengang Design kann nur in Vollzeit studiert werden.

§ 4 Studienbeginn

Das Studium kann nur zum Wintersemester aufgenommen werden.

§ 5 Ziele des Studiengangs

- (1) Ziel des Studiums ist die Ausbildung und Entwicklung von Studierenden zu zukunftsorientierten Designer_innen. Ausgangspunkt ist hierbei die grundlegende Vermittlung von gestalterischen und künstlerischen sowie wissenschaftlichen und technologischen Fähigkeiten, welche sich aus einem umfangreichen Lehrangebot speisen.

Ein Ort des kreativen Denkens verlangt das Experimentieren, Fragen und Forschen aus allen Bereichen der Gesellschaft, Kultur, Wissenschaft, der Wirtschaft, der Natur, Technik und Industrie. Das Design widmet sich als Kern- und Querschnittsdisziplin vielfältigen Gestaltungs- und Forschungsaufgaben in einer zunehmend

interdisziplinären Informationslandschaft, dynamisierten Wissenswelt, sowie digitalen Technologien und Techniken.

- (2) Das Studium vermittelt die Tätigkeitsfelder des Designs durch ein komplexes Lehrangebot von Professor_innen (Entwurfsprofessuren, Theorieprofessuren, Stiftungsprofessuren und Gastprofessuren).

Der Studienplan bietet Raum für zukunftsweisende Projekte, in denen exemplarisch in komplexen Zusammenhängen die Arbeit als Designer_innen gelernt wird.

Eine intensive praktische Auseinandersetzung ergänzen Lehrkräfte für besondere Aufgaben, unterstützt von Fachkräften und Werkstattleiter_innen in Labors des Fachbereichs Design. Es findet zudem eine Verknüpfung der eigenen gestalterischen Arbeit mit anderen relevanten wissenschaftlichen und bezüglichen Bereichen statt.

Im Studium werden einerseits Grundkenntnisse erworben, die für eine Tätigkeit als Designer_in die Voraussetzung bilden; zugleich bietet das Studium auch den Raum für eine individuelle Schwerpunktbildung, welche die Ausprägung und Profilierung einer eigenständigen Persönlichkeit ermöglicht.

- (3) Mit dem Abschluss qualifizieren sich die Studierenden für ein professionelles Arbeiten in Designberufen. Sie sind in der Lage, sich mit aktuellen und zukünftigen Fragestellungen und Entwicklungen auseinanderzusetzen und können sich Arbeitszusammenhänge, sowie neue Betätigungsfelder erschließen. Sie erwerben kreative, organisatorische und technische Leitungskompetenzen im Design.

§ 6 Gliederung und Sprache des Studiums, Auslandsstudium

- (1) Die Lehrveranstaltungen des Bachelorstudiengangs Design werden im Rahmen von Modulen angeboten. Eine Übersicht hierzu gibt der Studienverlaufsplan (Anlage 1). Näheres zu Studieninhalten und Prüfungen regeln die Modulbeschreibungen (Anlage 2).
- (2) Die Lehrveranstaltungen, die im Studienverlaufsplan den ersten vier Semestern zugewiesen werden, bilden die Grundlagenphase. Diese umfasst also die Module Grundlagenprojekte, Grundlagen Praxis, Theorie sowie die Module Prototyping bis auf Computer Animation im 5. Semester. Die Lehrveranstaltungen, die im Studienverlaufsplan dem fünften bis siebten Semester zugewiesen werden, bilden die

Vertiefungsphase. Diese umfasst die Module Orientierungsprojekte, Wahlprojekte, Wahlbereich und Praktikum. Das achte Semester bildet die Abschlussphase.

- (3) Der Studiengang inklusive der Prüfungen wird in deutscher Sprache durchgeführt. Im Einvernehmen aller Beteiligten (Lehrende, Studierende, Prüfungsausschuss) können einzelne Prüfungen auf Englisch durchgeführt werden
- (4) Ein Auslandsstudium während des Bachelorstudiums ist möglich und wird für das sechste oder siebte Fachsemester empfohlen.

§ 7 Wahlprojekte

Im 6. und 7. Semester können die Studierenden der verschiedenen Lehrgebiete, Freie Projekte und ggf. weitere für den Wahlbereich geöffnete Projekte, z. B. von Honorarprofessor_innen, frei wählen und kombinieren. Es muss mindestens ein Projekt bei der Professorin_dem Professor belegt werden, die/der die Bachelorarbeit betreuen soll.

§ 8 Wahlbereich

- (1) Im Modul Wahlbereich können die Studierenden im Rahmen der Vorgaben die Lehrveranstaltungen frei wählen. Ziel hierbei ist die Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen. Die hierfür in Frage kommenden Lehrveranstaltungen sowie die hierbei zu erwerbenden CP werden rechtzeitig vor Vorlesungsbeginn an geeigneter Stelle bekanntgegeben.
- (2) Im Wahlbereich können ferner zur Erreichung der Kompetenzziele nach Maßgabe freier Plätze auch künstlerische Lehrangebote des Fachbereichs Kunst sowie anderer Hochschulen im In- und Ausland besucht werden („Freies Studium“). Außerdem können im Wahlbereich extracurriculare Veranstaltungen eingebracht werden. In diesem Fall ist vor Antritt des entsprechenden Moduls die Auflistung der vorgesehenen Veranstaltungen mit dem Prüfungsausschuss abzustimmen. Die CP-Vergabe für das Freie Studium richtet sich nach einem auf der Homepage des Fachbereichs veröffentlichten CP-Katalog.

§ 9 Studienabschluss

- (1) Das Abschlussmodul (Bachelorarbeit: Entwurf) beinhaltet die Konzeption, Durchführung und Präsentation eines anspruchsvollen, komplexen, eigenständigen, professionellen gestalterischen bzw. künstlerischen Projekts innerhalb eines festgelegten Rahmens. Das hierfür gewählte Gestaltungsprojekt muss bei einer/m Lehrenden stattfinden, bei der/dem die/der Studierende im Studienverlauf bereits mindestens ein Wahlprojekt besucht hat. Sie/er vergibt die Erstbewertung. Eine interne Zweitbetreuung ist möglich
- (2) Die Zweitbewertung des mündlichen und schriftlichen Teils des Entwurfs wird von einer Prüfungskommission vorgenommen, die sich aus allen Lehrenden zusammensetzt, die dem Fachbereich angehören und/oder im jeweiligen Semester Entwürfe als Abschlussarbeiten betreuen. Eine externe Zweitbetreuung des Entwurfs durch kooperierende Einrichtungen ist möglich, diese Personen bewerten die Arbeit jedoch nicht. Die Sitzungen der Prüfungskommission sowie die mündliche Prüfung werden von der/dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses geleitet.
- (3) Zudem beinhaltet die Abschlussphase eine theoretische Bachelorarbeit innerhalb eines festgelegten Rahmens. Das hierfür gewählte Theorie-seminar soll bei einer/m Lehrenden stattfinden, bei der/dem die/der Studierende im Studienverlauf bereits mindestens ein Theorie-seminar besucht hat. Eine Zweitbetreuung ist möglich.
- (4) Die Zweitbewertung des mündlichen und schriftlichen Teils der theoretischen Bachelorarbeit wird von einer Prüfungskommission vorgenommen, die sich aus allen Lehrenden zusammensetzt, die im jeweiligen Semester nach Abs. 3 theoretische Abschlussarbeiten betreuen.
- (5) Von den in Abs. 1 und 3 formulierten Voraussetzungen für die Betreuung kann der Prüfungsausschuss Ausnahmen zulassen.
- (6) Für die Zulassung zur Abschlussphase ist der Nachweis von mindestens 180 CP erforderlich. Insbesondere müssen alle Theoriemodule abgeschlossen sein sowie mindestens ein Wahlpflichtprojekt.
- (7) Das Abschlusszeugnis trägt das Datum des Präsentationstermins des Entwurfs und wird unterschrieben von der/dem Vorsitzenden des Prüfungsausschusses. Es benennt das Thema und die Titel des Entwurfs und der theoretischen Arbeit, sowie die Namen der betreuenden Professor_innen mit dem jeweiligen Lehrgebiet sowie ggf. der Zweitbetreuung.

§ 10 Zusatzmodule

Studierende können nach Maßgabe freier Plätze zusätzliche Veranstaltungen/Module im Wahlbereich oder in den Wahlprojekten besuchen („Überlaufkonto“). Diese können auf dem Abschlusszeugnis ausgewiesen werden. Beim parallelen Besuch alternativer Veranstaltungen/Module legen die Studierenden zu Semesterbeginn, verbunden mit der Anmeldung zu den beiden Lehrveranstaltungen, fest, was im Curriculum, was im Überlaufkonto verbucht werden soll.

§ 11 Studienleistungen, Prüfungen; Prüfungs- und Präsentationswoche

- (1) Studienleistungen und Modulprüfungen vor der Abschlussphase sind in der Regel bis zum Ende der Vorlesungszeit zu erbringen, sofern die Modulbeschreibung nichts Abweichendes vorsieht. Verlängerungen/spätere Prüfungstermine sind in den von §18 der Allg. Best. (Nachteilsausgleich) erfassten Fällen möglich.
- (2) In den Projekten reichen Studierende in der Regel zusätzlich zur Projektpräsentation bzw. zur schriftlichen Arbeit eine digitale Projektdokumentation ein. In der Theorie reichen Studierende zusätzlich zur schriftlichen Arbeit in Papierform eine digitale Fassung ein. Alles Weitere regeln die Modulbeschreibungen.
- (3) Alternativ zu den in §16 der Allg. Best. genannten Prüfungsformen können Prüfungen im BA/MA Design in Form einer Projektpräsentation an einem fachbereichsweiten Präsentationstag erfolgen, an dem Studierende ihre Projekte einer interessierten Hochschulöffentlichkeit vorstellen, z. B. in Form einer Ausstellung oder eines Symposions. Dieser findet in der Regel in der 15. Vorlesungswoche statt. Die Modulbeschreibungen legen fest, für welche Module diese Prüfungsform für Modulprüfungen oder Studienleistungen in Frage kommt; das Vorlesungsverzeichnis gibt an, welche Lehrveranstaltungen im jeweiligen Semester diese Prüfungsform vorsehen. Die Bewertung der Projektpräsentation erfolgt durch die Lehrperson der jeweiligen Lehrveranstaltung. Werden die Orientierungsprojekte mit einer Projektpräsentation an einem Präsentationstag abgeschlossen, benoten die Lehrenden die von ihnen jeweils betreuten Teilprojekte einzeln sowie die Präsentation als weiteren Teil der kumulativen Modulprüfung gemeinsam.

- (4) Zu den Modulprüfungen der Grundlagenphase sowie Computer Animation sind Vollzeitstudierende automatisch angemeldet. Zu den Modulprüfungen in den Orientierungs- und Wahlprojekten sind Studierende automatisch mit der Anmeldung bzw. Zulassung zur entsprechenden Lehrveranstaltung angemeldet. In den ersten zwei Wochen nach der Anmeldung können Studierende ohne Angabe von Gründen der Geschäftsstelle des Prüfungsausschusses ihren Rücktritt anzeigen. Ein späterer Rücktritt ist im Krankheitsfall sowie in von den Regelungen zum Nachteilsausgleich (§18 der Allg. Best.) erfassten Fällen möglich und der Geschäftsstelle des Prüfungsausschusses schriftlich anzuzeigen. Treten angemeldete Studierende eine Modulprüfung ohne Angabe von Gründen nicht an, gilt sie als nicht bestanden.
- (5) Die Anmeldung zur Bachelorarbeit erfolgt zweimal jährlich (erstmal im Sommersemester 2026) mit der Festlegung des Themas und Projekts in der Geschäftsstelle des Prüfungsausschusses. Die genauen Anmeldetermine werden auf der Homepage des Fachbereichs bekannt gegeben. In den ersten vier Wochen nach der Anmeldung können Studierende ohne Angabe von Gründen der Geschäftsstelle des Prüfungsausschusses ihren Rücktritt anzeigen. Ein späterer Rücktritt ist im Krankheitsfall sowie in von den Regelungen zum Nachteilsausgleich (§18 der Allg. Best.) erfassten Fällen möglich und der Geschäftsstelle des Prüfungsausschusses schriftlich anzuzeigen. Zum Zeitpunkt der Anmeldung zur Bachelorprüfung müssen Studierende immatrikuliert sein.
- (6) Für die Bachelorarbeit sind vorzulegen: Für den Entwurf 5 Booklets, ein Upload, ein Abstract, ein Erfassungsbogen, sowie eine dem Thema der Bachelorarbeit adäquate Darstellung, z. B. ein Modell; für die Theorie 5 Booklets, ein Upload, ein Abstract, ein Erfassungsbogen sowie die Eigenständigkeitserklärung.

§ 12 Bewertung von Prüfungsleistungen, Bildung der Gesamtnote

(1) Für die Bewertung der Leistungen sind folgende Noten zu verwenden:

1	=	sehr gut	eine hervorragende Leistung
2	=	gut	eine Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt
3	=	befriedigend	eine Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht
4	=	ausreichend	eine Leistung, die trotz ihrer Mängel den Anforderungen noch genügt
5	=	nicht ausreichend	eine Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt

(2) Zur differenzierten Bewertung der Prüfungsleistungen können einzelne Noten um 0,3 auf Zwischennoten erhöht oder erniedrigt werden; die Noten 0,7, 4,3, 4,7 und 5,3 sind dabei ausgeschlossen.

(3) Die Gesamtnote für den Bachelorstudiengang Design errechnet sich aus dem Durchschnitt der Modulnoten, die folgendermaßen gewichtet werden:

Studienverlauf	35 %
Arithmetisches Mittel aller Modulprüfungen vor der Abschlussphase	
Bachelorarbeit	65 %
Davon Bachelorarbeit: Theorie	30 %
Davon Schriftlicher Teil der kumulativen Modulprüfung:	85 %
mündlicher Teil der kumulativen Modulprüfung	15 %
Bachelorarbeit: Entwurf	70 %
Davon Schriftlicher Teil der kumulativen Modulprüfung:	85 %
mündlicher Teil der kumulativen Modulprüfung	15%

(4) Alles Weitere (Prüfer_innen, etc.) wird in den allgemeinen Bestimmungen geregelt.

§ 13 Studienberatung und Vorgaben zum Studienverlauf

- (1) Zu Beginn des Studiums findet eine Orientierungsveranstaltung statt.

Die Professor_innen beraten im Rahmen ihrer Sprechstunden kontinuierlich über Anlage und Durchführung des Studiums, auch Lehrkräfte für besondere Aufgaben können diese Aufgabe übernehmen. Im Dekanat bzw. der Geschäftsführung des Prüfungsausschusses steht ferner eine Beratung in studienadministrativen Fragen zur Verfügung.

- (2) Gemäß §7 der Allg. Best. wird das Studienangebot so geplant, dass bei einem Studium in Vollzeit und Regelstudienzeit 30 CP pro Semester vergeben werden.

- (3) Studierende, die Vollzeit studieren, müssen mindestens 18 CP pro Semester erwerben.

- (4) Studierende, die im Vollzeitstudium zwei Semester in Folge weniger als 18 CP pro Semester erworben haben, müssen im nächsten Semester an einer Studienfachberatung durch den Prüfungsausschuss oder eine vom Prüfungsausschuss benannte Person teilnehmen.

- (5) In der Studienfachberatung wird eine Vereinbarung für die beiden kommenden Semester getroffen, die maximal 18 CP/Semester umfasst. Studierende, die die festgelegte vereinbarte Verpflichtung von 18 CP/Semester nach Teilnahme an den beiden auf die Studienfachberatung in den folgenden zwei Semestern ohne Anzeige von Gründen nicht erfüllt haben, können exmatrikuliert werden. Für Studierende, die nicht an der verpflichtenden Studienfachberatung teilnehmen, gelten automatisch 18 CP als für die beiden kommenden Semester vereinbart.

- (7) Sowohl für die Feststellung von Studienverzögerung nach (4) als auch (5) ist §18 der Allg. Best. zum Nachteilsausgleich zu berücksichtigen.

- (8) Geben Studierende in der Studienfachberatung Gründe für die Verzögerung gemäß (4) oder (5) an, die nicht vom Nachteilsausgleich erfasst werden, kann der Prüfungsausschuss in Härtefällen eine Fristverlängerung gewähren.

§ 14 Nachteilsausgleich

Für den Nachteilsausgleich findet §18 der Allg. Best. Anwendung.

§ 15 Veröffentlichungen des Fachbereichs

- (1) Der Fachbereich hat das Recht, über Studien- und Abschlussarbeiten die Öffentlichkeit in geeigneter Form (z. B. Ausstellungen, Publikationen – auch in elektronischer Form) zu informieren. Die Verwertungsrechte der Studierenden bleiben davon unberührt.
- (2) Für Abschlussarbeiten, welche unter einer Geheimhaltungsverpflichtung erstellt werden, gelten die vertraglich festgelegten Bedingungen.

§ 16 Inkrafttreten

Diese Studien- und Prüfungsordnung tritt am Tag nach der Veröffentlichung auf der Homepage der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main in Kraft und gilt für Studierende, die beginnend zum WiSe 2022/23 ihr Bachelorstudium aufnehmen.

Offenbach am Main, den 05.08.2022



Prof. Dr. Martin Gessmann
Dekan des Fachbereichs Design
der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main



Prof. Bernd Kracke
Präsident der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main

Anlage 1: Studienverlaufsplan

Anlage 2: Modulbeschreibungen

Studienverlaufsplan Bachelor – Zusammengefasste Darstellung

Fest vorgegebene Pflichtkurse

Studierende wählen aus bestimmten Optionen aus

	Grundlagenphase				Orientierungsphase	Vertiefungsphase		Abschlussphase	Summe CP/Bereich
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Grundlagenprojekte	10	15	20	15					60
Orientierungsprojekte					20				20
Wahlprojekte						10	20		30
Theorie	6	4	2	4					16
Grundlagen Praxis	4	4	4	4					16
Prototyping	8	9	4	9	2				32
Praktikum						15			15
Wahlbereich					6	5	10	10	31
Bachelorarbeit								20	20
Summe CP/Semester	28	32	30	32	28	30	30	30	240

Studienverlaufsplan Bachelor – Ausführlichere Darstellung mit allen Modulen

		1	2	3	4	5	6	7	8
Grundlagen Praxis		4	4	4	4				
	I (Zeichnen und Illustration)	2	2	2	2				
	II (Coding)	2	2						
	III (Engineering)			2	2				
Prototyping		8	9	4	9	2			
	2D-Prototyping	4	2						
	3D-Prototyping I (Modelle)	4	4						
	3D-Prototyping II (CAD, CAM)		3	2	2				
	3D-Prototyping III (Computational/Generative Design)				5	2			
	4D-Prototyping			2	2				
Grundlagenprojekte		10	15	20	15				
	2D-Entwerfen I	5							
	2D-Entwerfen II		5						
	3D-Entwerfen I		5						
	3D-Entwerfen II			5					
	4D-Entwerfen I			5					
	4D-Entwerfen II				5				
	Materiales Entwerfen I			5					
	Materiales Entwerfen II				5				
	Design und Sprache	5							
	Design und Prozesse		5						
	Raum und Wahrnehmung			5					
	Raum und Bewegung				5				
Orientierungsprojekte						20			
Theorie		6	4	2	4				
	Kultur- und Techniktheorien I	4							
	Designtheorie I	2	2						
	Kultur- und Techniktheorien II		2		2				
	Designtheorie II			2	2				
Wahlprojekte							10	20	
	Industrial Design								
	Integrating Design								
	Urban Design								
	Material Design								
	Information Design								
	Digital Design								
	Kultur- und Techniktheorien III								
	Designtheorie III								
Praktikum							15		
Wahlbereich						6	5	10	10
Bachelorarbeit: Theorie									7
Bachelorarbeit: Entwurf									13
		28	32	30	32	28	30	30	30

Studienverlaufsplan Master

Exemplarischer Verlauf mit Freien Projekten o.ä. im Wahlbereich

		1	2	3	4	Summe CP/Bereich
Wahlprojekte		20	10	20		50
	1 Theorieprojekt		10			
	Kultur- und Techniktheorien					
	Designtheorie					
	2 Projekte à 20 CP	20		20		
	Industrial Design					
	Integrierendes Design					
	Urban Design					
	Materialdesign					
	Information Design					
	Digital Design					
	Freies Projekt (max. 1)					
Wahlbereich		10	20	10		40
Masterarbeit					30	30
	Masterarbeit: Theorie				10	
	Masterarbeit: Entwurf				20	
Summe CP/Semester		30	30	30	30	120

Exemplarischer Verlauf mit einsemestrigem Praktikum oder Auslandsstudium im Wahlbereich

		1	2	3	4
Wahlprojekte		20	30		
	1 Theorieprojekt		10		
	2 Projekte à 20 CP	20	20		
Wahlbereich		10		30	
	Freies Studium	10			
	Praktikum/Auslandsstudium			30	
Masterarbeit					30
Summe CP/Semester		30	30	30	30

MODULBESCHREIBUNGEN BA DESIGN

Inhalt

Grundlagen Praxis.....	2
Prototyping.....	5
Grundlagenprojekte.....	13
Orientierungsprojekte.....	25
Theorie	25
Wahlprojekte.....	31
Praktikum	39
Wahlbereich.....	40
Bachelorarbeit	42

Grundlagen Praxis

Grundlagen Praxis I (Zeichnen und Illustration)			
Modulnummer B-D-Gr1	Workload 240 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 120 h Präsenzzeit • 120 h Selbststudium 	CP 8	Dauer des Moduls 4 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen und Illustration als Werkzeug für Designer_innen • Umsetzung und Kommunikation von Ideen, mithilfe von Scribbles, Skizzen, Freihandzeichnungen, technischen Zeichnungen und Abläufen etc. • Unterstützung durch zeichnerisches Darstellen im Entwurfsprozess • Erfassen und Abbilden von komplexen, räumlichen und technischen Zusammenhängen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Perspektive und perspektivisches und räumliches Zeichnen • Plastische Modellierungen (Licht) und Darstellung von Materialität • Darstellung von Dreidimensionalen Körpern, sowie Funktionsweise und Prozesse • Verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medienformaten • Grundlagen zum Erstellen von technischen Zeichnungen • Darstellung von Dreidimensionalen Körpern, deren innere Komponenten und Funktionsweise durch Ansichtszeichnungen 			
Lehrveranstaltungen Vier Kurse à 2 SWS 11 Zeichnen I 12 Zeichnen II 21 Angewandtes Zeichnen 22 Technisches Zeichnen			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahmezeichnen, Zeichenmappe, Präsentation			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Studiendekan_in	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 1.-4. Semester	
Anmerkungen Einer der beiden Kurse Zeichnen I und II kann im FB Kunst besucht werden, mindestens einer ist am FB Design zu belegen.			

Grundlagen Praxis II (Coding)			
Modulnummer B-D-Gr2	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Programmieren als Werkzeug für Designer • Umsetzung und Kommunikation von Ideen, mithilfe von programmierten Logiken und Algorithmen • Verständnis von Interaktion und interaktiven Gefügen im Gestaltungsprozess • Verständnis von Zusammenhängen und Abläufen durch Zeit basierte Modelle und Prozesse • Erstellen von grafischen, generativen oder elektromechanischen Modellen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in verschiedene Programmiersprachen, deren Grundlagen und Logiken • Programmieren mit verschiedenen Programmiersprachen auf unterschiedlichen Plattformen • Vermittlung von elektromechanischen Zusammenhängen, u.a. Robotik und Sensorik • Generative Gestaltung mit Hilfe von Algorithmen und automatisierten Abläufen • Darstellung von zeitbezogenen Funktionsweisen und Prozessen • Verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medienformaten • Grundlegendes Verständnis der Programmierung von Frontend-Entwicklungen im Zusammenhang mit digitalen Interfaces • Erstellung von digitalen interaktiven Gefügen 			
Lehrveranstaltungen Zwei Kurse à 2 SWS: 11: Design Coding I 12: Design Coding II			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation und Dokumentation			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Digital Design	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 1.-2. Semester

Grundlagen Praxis III (Design Engineering)			
Modulnummer B-D-Gr3	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Technology und technische Mechanik und technisches Zeichnen als Wissensgrundlage für Designer_innen • Verständnis von Werkstoffen und deren industrielle Verarbeitung. • Grundkenntnisse zum bewussten Gestalten mit den erforderlichen statischen und technischen Voraussetzungen • Verständnis von physikalischen und chemischen Werkstoffkennwerten • Unterstützung durch technische Prinzipien im Entwurfsprozess • Unterstützung durch grundlegende konstruktive Prinzipien zur Stabilität, Kräfte- und Lastverteilung im Entwurfsprozess 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Werkstoffen, Halbzeugen und deren Anwendungen. Strukturelle Eigenschaften, sowie Formgebung, werkzeuggerechte Geometrien, mechanische Bearbeitung sowie Oberflächenveredelungen • Ökologische Auswirkungen, Stoffkreisläufe, Recyclingprozesse • Erarbeiten von statischen, technischen und ergonomischen Voraussetzungen im Entwurf 			
Lehrveranstaltungen Zwei Kurse à 2 SWS: 11: Design Engineering I 12: Design Engineering II			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Materialdesign	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 3.-4. Semester

Prototyping

2D-Prototyping (DTP & Print Digital Workflow und Studiofotografie)			
Modulnummer B-D-Pr-2D	Workload 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 165 h Präsenzzeit • 15 h Selbststudium 	CP 6	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer und routinierter Umgang mit den wichtigsten 2D Gestaltungswerkzeugen • Grundlagen für die zukünftige Entwurfsarbeit mit Computerunterstützung • Grundlagen der Fotografie und Studiofotografie 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Bildbearbeitung • Layout und Zeichnungserstellung in 2D und 3D <p>Die praktischen Erfahrungen werden und den Rahmen einer gestalterischen Aufgabenstellung eingebettet. U.A. werden behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Bildmontage • Layout einer Broschüre • Einführung in das Farbmanagement • Nutzung der Laser- und Großformatdrucker • Einführung in das 3D Modelling • Einfacher Videoschnitt • Zeichnungserstellung für Schneideplotter • Laborordnung des Computerlabs für die selbständige Nutzung der Einrichtungen • Einführung in das Foto- und Studioequipment, Licht und Lichtführung • Digitaler Workflow, Einführung in Photoshop und Photoshop Composing, Großformatdrucker • Fotoshootings on location 			
Lehrveranstaltungen 11 und 12: DTP & Print Digital Workflow I und II: Jeweils 14 tällig im Wechsel Gruppe A/B <ul style="list-style-type: none"> • 4 SWS Medienwerkstatt • 4 SWS Layout / Dokumentation 21: Studiofotografie: 3 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts; Erstellung einer Dokumentation; Erstellen einer Abschlusspräsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r LfbA für Medien im Design, 2D, 3D	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Winter-/Sommersemester		Studiensemester 1. und 2. Semester

3D-Prototyping I (Modelle)			
Modulnummer	Workload	CP	Dauer des Moduls
B-D-Pr-3D1	240 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 165 h Präsenzzeit • 75 h Selbststudium 	8	2 Semester Pflichtmodul
<p>Kompetenzziele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aneignen grundlegender gestalterischer dreidimensionaler Darstellungstechniken • Selbständiges »dreidimensionales Skizzieren« • Eigenständiges, kreatives Planen (Techn. Zeichnung, Materialauswahl etc.) • Selbständiges Bearbeiten von Aufgabenstellungen, Präsentieren, Argumentieren • Erweiterung der dreidimensionalen Darstellungstechniken • Verstehen verschiedener Produktionstechnologien • Übungen an/mit verschiedenen Produktionsmöglichkeiten in der HfG • Selbständiges Bearbeiten von Aufgabenstellungen, Präsentieren, Argumentieren • Übungen an/mit verschiedenen Maschinen, Produktionsmöglichkeiten in den HfG • Werkstattbereichen Metall und allgemeiner Modellbau • Sicherer Umgang mit Maschinen für die Be- und Verarbeitung von Holz, Metallen & Kunststoffen • Selbständige Auswahl und Einsatz von Kunststoffen und Kunststoffverfahren für eigene Projekte 			
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen grundlegender Modellbautechniken mit Papier, Pappe, Schaum, Draht, Holz etc. • Informationen zu verschiedenen Modellbaumaterialien • Bearbeiten vorgegebener Aufgaben/Übungen • Bearbeiten eines kleineren Semesterprojektes • Information zu verschiedenen Produktions/Fertigungstechniken (Vorlesung) • Erlernen komplexerer Modellbautechniken • Bearbeiten vorgegebener Aufgaben/Übungen/ eigenständigen Projektes • Gruppen- und Einzelbesprechung • Einweisung zum Umgang mit Maschinen & Werkzeugen für die Holz, Metall & Kunststoffverarbeitung • Kennenlernen verschiedener Metalle, Begleitmaterialien, Verbindungen, Klebstoffe, Lacke etc. • Bearbeiten verschiedener Projekte (Schale, Blechbox, Dreh- und Frästeile, Löt und Schweiß-übungen, etc) • Bearbeiten eines Projektes (Hocker, Tisch ...) • Kunststoffe, deren Anwendung und Verarbeitung in Produktion und Modellbau • Möglichkeiten der Be- und Verarbeitung an der HfG (Laser, Tiefziehen, Tempern, Kleben, Vakuumguss, 3D Druck etc.) 			
<p>Lehrveranstaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 11 und 12: Je 4 SWS Seminar Dreidimensionale Modelle I und II, Gruppen- und Einzelbesprechung; 14 tägig im Wechsel Gruppe A/B • 21, 22 und 23: Werkstattkurse im Umfang von insgesamt 100h, z. B. für Metall, Holz und Kunststoff; Jeweils als Blockseminar zwischen Winter- und Sommersemester 			
<p>Studienleistung</p> <p>Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur sowie gestalterische Eigenarbeit</p> <p>Für die Seminare außerdem Präsentation des Entwurfsfortschritts; Erstellung einer Dokumentation; Erstellen einer Abschlusspräsentation.</p> <p>Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.</p>			

Modulprüfung keine		
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Keine		
Verwendbarkeit des Moduls BA Design	Modulverantwortliche_r LfbA für CNC-Technologien, Designmodellbau	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 1. -2. Semester

3D-Prototyping II (CAD, CAM)			
Modulnummer B-D-Pr-3D2	Workload 210 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 135 h Präsenzzeit • 75 h Selbststudium 	CP 7	Dauer des Moduls 3 Semester Pflichtmodul
<p>Kompetenzziele</p> <p>Prinzipien und die Grundlagen der Flächenmodellierung</p> <p>Zu Beginn des Semesters wird eine Aufgabe zur Gestaltung eines Gebrauchsgegenstandes gestellt, die im Verlaufe des Kurses so weit ausgearbeitet wird, dass sich der resultierende Datensatz fehlerfrei auf einem 3D Drucker ausgeben lässt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen der verschiedenen RP Prozesse und Prozessketten • Verstehen der verschiedenen generativen Verfahren • Relevanz neuer Produktionsverfahren auf Gestaltung, gestalterischen Prozess und Produktion • Erkennen neuer Möglichkeiten durch additiven Verfahren und RP Prozesse 			
<p>Inhalte</p> <p>Analyse der äußeren Form eines vorgegebenen Gegenstandes, um die geeignete Strategie für den Nachbau der Form zu finden. Schwerpunkte hierbei sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen der Gestaltungsabsicht und des strukturellen Aufbaus • Arbeit mit Fotos als Vorlage für den Aufbau von NURBS Kurven • Orientierung im Raum mit Hilfskonstruktionen • Aufbau von Flächen aus Kurven und Punkten • Aufbau von Volumenkörpern • Schneiden von Linien, Flächen und Körpern: Trim, Split, Boolean Difference • Verbinden von Kurven und Flächen: Group, Join, Boolean Union <p>In der zweiten Hälfte des Kurses wird die Aufgabe gestellt, für das Objekt aus dem ersten Kursteil eine Formvariante zu skizzieren und diese zu visualisieren. Hierbei kann – je nach Kenntnisstand der Studierenden individuelle Betreuung beim Flächenaufbau in Anspruch genommen werden.</p> <p>Einzelne Themen werden beispielhaft demonstriert, um sie in den individuellen Einwüfen umsetzen zu können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überführung von Skizzen in eine dreidimensionale Form • Umgang mit NURBS und Freiformflächen • Strategien zum Umgang mit Flächen- und Formübergängen • Vergleich von NURBS Modelling und SubD Modelling • Berücksichtigung von Fertigungstoleranzen im 3D Modellbau • Einpassung vorgegebener Bauteile • Aufbau von Wandstärken • Planung von Formtrennungen <p>Ausgabe für den 3D Druck</p> <p>Vorlesung/Seminare/Exkursionen zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rapid Prototyping, Geschichte, Entwicklung, aktueller Stand • die verschiedenen RP Techniken, generative Verfahren und deren Einsatz/Kombination • Auswirkung neuer Verfahren auf bspw. Teilegeometrien und herkömmliche Produktionsweisen • Ausblick auf die weitere Entwicklung 			
<p>Lehrveranstaltungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 11 und 12: Je 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation CAD, CAM I und II • 13: 4 SWS Seminar, Exkursionen CAD, CAM III; 			

<p>Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit darauffolgender Präsentation; Erstellung einer Dokumentation; Abgabe eines renderbaren 3D Modells der gestalteten Form // Abgabe des Entwurfs als Datei mit druckbarer Geometrie; Erstellen einer Abschlusspräsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.</p>		
<p>Modulprüfung Nach Veranstaltung 13 veranstaltungsübergreifende Modulprüfung (Projekt oder Aufgabe nach Vorgaben des Vorlesungsverzeichnisses)</p>		
<p>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul 2D-Prototyping B-D-Pr-2D</p>		
<p>Verwendbarkeit des Moduls BA Design</p>		<p>Modulverantwortliche_r LfbA für Medien im Design, 2D, 3D</p>
<p>Häufigkeit des Angebots jährlich</p>	<p>Beginn Sommersemester</p>	<p>Studiensemester 2.-4. Semester</p>
<p>Anmerkungen Studierende, die Kompetenzen des Moduls außerhalb der Hochschule erworben haben, können in Abstimmung mit den Lehrenden ohne Besuch einzelner oder der Lehrveranstaltungen zur Modulprüfung zugelassen werden.</p>		

3D-Prototyping III (Computational / Generative Design)			
Modulnummer B-D-Pr-3D3	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
<p>Kompetenzziele Einführung in die Programmumgebung, Entwicklung eines dynamischen Rahmens, in dem interaktiv verschiedene Entwurfsvarianten generiert werden können. Vorbereitung auf die CAD-Anforderungen in Projekten des Hauptstudiums. Der Kurs ist aber auch offen für Studierende, die bereits im Hauptstudium an Entwurfsprojekten arbeiten.</p>			
<p>Inhalte Einstieg in die Programmumgebung * Beispiel: Generierung von Minimalflächen / Hängemodell. Zug- und druckbeanspruchte Systeme, Generierung von Minimalflächen, Digital Fabrication: Erstellung des Schnittmusters (mit farblicher und numerischer Referenz). * Ausgangspunkt ist die digitale Erstellung und Bearbeitung von Geometrien, welche anschließend parametrisch aufgebaut werden. Es wird ein dynamisches Rahmenwerk entwickelt, innerhalb dessen vielfältige Entwurfsvarianten interaktiv generiert werden können. Die Studierenden werden darin geschult, die digitalen Daten entsprechend den Anforderungen computergestützter Herstellungsmethoden zu generieren. Einführung in das parametrische Solid- und Surface-Modelling. CAD-Anwendung für Ingenieure, die auch Designern besondere Möglichkeiten bietet. Über umfangreiche Simulationsfunktionen hinaus auch leistungsfähige und parametrisch anpassbare Tools zur Erstellung von Freiformen und Flächen, Gussformen und Blechkonstruktionen. Im Kurs werden die Grundfunktionen und Hauptunterschiede zu Flächenmodellern behandelt und ein Workflow für den Designprozess erarbeitet. Im Anschluss werden die Simulationstools und anderen fortgeschrittenen Features vorgestellt.</p> <p>Die Inhalte können an die Themenstellungen laufender Entwurfsprojekte angepasst werden. Schwerpunkte können u. a. sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Bearbeitung von Kurven und Flächen mit höheren Krümmungsgraden. • Unterschiede von Linien, Bögen, Splines, NURBS- und SubD Geometrien. Visualisierung und Manipulation der Kurven- und Flächenstetigkeit. • Erweiterte Zeichnungsausgabe, Visualisierung und Rendering <p>Umgang mit Meshes aus 3D Scans und Objektdatenbanken</p>			
<p>Lehrveranstaltungen 11 und 12: Zweimal je 1 Woche Blockseminar, danach semesterbegleitend 4 SWS Projektbetreuung / Hausarbeit 21: 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Computer Animation</p>			
<p>Studienleistung In den Blockseminaren: regelmäßige Teilnahme, selbstständiges Arbeiten; Aufbau eines Scripts auf dem Niveau der Kursinhalte; Hausarbeit. In Computer Animation: Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit darauffolgender Präsentation des Entwurfsfortschritts; Abgabe entweder der gelösten Beispielaufgabe aus dem Kurs oder einer Dokumentation des bearbeiteten 3D Modells nach Absprache mit den Lehrenden; Erstellen einer Abschlusspräsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.</p>			
<p>Modulprüfung keine</p>			

<p>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Voraussetzung für den Besuch von Computer Animation ist der Abschluss der Module Grundlagen Praxis (B-D-Gr1-3), der anderen Module Prototyping (B-D-Pr-2D; -3D1; -3D2; -4D) sowie der erfolgreiche Besuch der beiden Blockseminare innerhalb dieses Moduls.</p>		
<p>Verwendbarkeit des Moduls BA Design</p>		<p>Modulverantwortliche_r LfbA für Medien im Design, 2D, 3D</p>
<p>Häufigkeit des Angebots halbjährlich</p>	<p>Beginn Sommersemester oder Wintersemester</p>	<p>Studiensemester 4.-5. Semester</p>

4D-Prototyping (Internet, Apps, Creative Coding)			
Modulnummer B-D-Pr-4D	Workload 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 120 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Grundlagen des Prototyping für digitale Schnittstellen • Grundlegendes Designwissen rund um Prototypen für Websites und Apps • Kenntnisse in der Erstellung von Layouts und Grids für digitale Interfaces, Assets und Module • Kompetenz in der Nutzung und Gestaltung von Designsystemen • Verständnis für digitale Gestaltungssysteme • Praktische Grundlagen im Prototyping für digitale Interaktionen • Grundlegende Designkenntnisse für die Erstellung interaktiver elektromechanischer Prototypen • Kompetenz im Umgang mit Sensoren und Robotik sowie deren Vernetzung, Auslesung und Steuerung durch Mikroprozessoren • Kompetenz im Umgang mit und Anschluss von elektromechanischen Komponenten • Verständnis der elektromechanischen Grundlagen und Programmierung von Zusammenschaltungen und Interaktionen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Designpraxis beim 4D-Prototyping von Websites und Apps • Umgang und Erlernen von Software für die Gestaltung von Interfaces • Grundlegendes Verständnis der Programmierung von Frontend-Entwicklungen im Zusammenhang mit digitalen Interfaces • Einführung in die Erstellung von digitalen interaktiven Prototypen • Angeleitetes und freies Arbeiten an definierten Aufgabenstellungen • Erlernen von Software, Programmierung und manuellem Handling zur Gestaltung von interaktiven Prototypen • Präsentation von Ergebnissen und Entwürfen im Diskurs mit Lehrenden und Mitstudierenden • Kleine Präsentationen der eigenen Arbeit 			
Lehrveranstaltungen 11 und 12: 2 Gestaltungsseminare à 2 SWS			
Studienleistung regelmäßige und aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r LfbA für Digital Prototyping	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 3.-4. Semester

Grundlagenprojekte

2D-Entwerfen I (Linie, Fläche, Raster)			
Modulnummer B-D-GP-2D1	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 2-dimensionalen Gestaltung: Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe. Erste konzeptionelle und gestalterische Kenntnisse: Entwurf, Konzept, Ausarbeitung, Präsentation. Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess. • Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten. • Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung von Gestaltungsprozessen. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Die Bedeutung von Formen (Punkt, Kreis, Linie, Quadrat, Rechteck, Dreieck, etc.) und ihre Anordnung auf Flächen und Oberflächen. • Auf Basis von Gestaltgesetzen und -grundlagen entstehen lineare und flächige Strukturen unter Berücksichtigung von Regelmäßigkeit, Halbregelmäßigkeit und Irregularität. • Definition und De/Formationen von rasterhaften Konzepten (Gestaltungsraster). • Wirkung und Aussagekraft von Kompositionen (Visual Storytelling). 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Informationsdesign	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 1. Semester

2D-Entwerfen II (Farbe)			
Modulnummer B-D-GP-2D2	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 900 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 2-dimensionalen Gestaltung: Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe. Erste konzeptionelle und gestalterische Kenntnisse: Entwurf, Konzept, Ausarbeitung, Präsentation. Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess. • Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten. • Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung von Farbe in der Gestaltung. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Farbenlehre. Die Bedeutung und Symbolik von Farbe und deren Wirkung und Assoziation. Wirkung und Auswirkung im sozialen Gefüge, sowie Verständnis und mögliche Transferleistung durch Farbe und Farbkombinationen. • Auf Basis von Farbräumen und Ordnungssystemen entstehen Hierarchien, Farbmischungen und Kontraste. Methoden zur Generierung von farblichen Kompositionen und kontextuelle Aussagekraft. Konzepte und Nutzung von Farbsystemen. 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul B-D-GP-2D1			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Informationsdesign	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester		Studiensemester 2. Semester

Design und Sprache (Mensch_Interaktion)			
Modulnummer B-D-GP-DS	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse der Theorie der Produktsprache (Anzeichen, Formal, Symbol, Raum, Zeit) als Werkzeug zur Beobachtung, Analyse und Strukturierung von Dingen, und deren Verhältnis zum Kontext, Gebrauch, Handlungen, Prozessen, • Strukturierung der Analyse der Interaktion im Gebrauch, Handlung oder Prozess (Mapping) als Grundlage für Entwurfsprozesse und zielgruppenorientiertes Entwerfen, • Wissen über Wechselwirkungen zwischen Begriff und Bedeutung in unterschiedlichen Kontexten (Naturwissenschaften, Gesellschaft, Technik, Kultur, Markt) • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte Übungen zur Ordnung und Strukturierung (Mapping, Reihen), grundlegende Entwurfsübungen zum Verhältnis von Begriff und Gestaltung (Farbe, Form, Proportion), Fähigkeit zur Nutzung von Begriffen und Transformation auf Gestaltungsprozessen, Kennenlernen eines schrittweise aufeinander aufbauenden Entwurfsprozesses abgeleitet aus der Begriffsauseinandersetzung (deutlich, sensibel, robust, minimal...), Konzeptformulierung und -visualisierung, einfache Modelle, Abschluss, Dokumentation, Präsentation als Grundlage für das Entwerfen im BA und MA			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Integrierendes Design	
Häufigkeit des Angebots Jährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 1. Semester

Design und Prozesse (Grundlagen für Designprozesse)			
Modulnummer B-D-GP-DP	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele Designgeschichte in zwei Betrachtungen a) „Milestones“: signifikante Produkte für disruptive Veränderungen (Technologie, Gesellschaft, Material, Markt usw..) mit der Rolle von Design b) „Heroes“: Überblick über Designer_Innenpersönlichkeiten der Moderne , grundlegende Kenntnisse über Prozesse, Methoden und Berufsfelder im Design, Überblick über die Berufsfelder im Design mit deren Übergängen zu angrenzenden Feldern, Designprozess und –methoden <ul style="list-style-type: none"> • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte Vortrag, Referate, für Designgeschichte und Berufsfeldüberblick, Dokumentation Prototypischer Designprozess für eine einfache Aufgabenstellung (Eimer, Haken, Spielstein, Nudel...) (Aufgabenstellung, Briefing, Rebriefing, Analyse, Strategie, Entwurfsschritte, Detaillierung, Ausarbeitung), Zeit – und Kostenplanung. Darstellungsformen im Entwurfsprozess (Visualisierung, Funktions- und Vormodelle, Detaillierung, Präsentationsdarstellung), Präsentation, Grundlegend für das Entwerfen im BA und MA			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Grundlagen Praxis I (B-D-Gr1)			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Integrierendes Design	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommersemester	Studiensemester 2. Semester	

Materiales Entwerfen I (Form + Funktion)			
Modulnummer B-D-GP-ME1	Workload 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 120 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und gestalterische Grundlagen des Materialen Entwerfens. Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe. Erste konzeptionelle und gestalterische Kenntnisse: Entwurf, Konzept, Ausarbeitung, Präsentation. Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess. • Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten. • Einführung in einen experimentellen und interdisziplinären Dialog von analogen und digitalen Werkzeugen und Prozessen in interagierenden Gestaltungsprozessen. • Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens und seiner Gestaltungsprozesse. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Materiales Entwerfen zum Verhältnis von Form und Funktion, • Materialgestalterische Strategien und Methoden zum Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Raum bilden die Basis der überlagernden und wechselwirksamen Grundkonzeptionen. • Fähigkeit zur Adaption auf lineare Gestaltungs- und Transformationsprozesse, Kennenlernen schrittweise aufeinander aufbauender analoger und digitaler Entwurfsprozesse, Konzeptformulierung und -visualisierung, einfache analoge und digitale Modelle und Materialisierungen, Abschluss, Dokumentation, Präsentation als Grundlage für das Materiale Entwerfen und aufbauende Materialdesign in BA und MA. • Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens. 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Alle im Studienverlaufsplan für die ersten beiden Semester vorgesehenen Module bzw. Moduleile			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Materialdesign	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 3. Semester	

Materialies Entwerfen II (Prozess)			
Modulnummer B-D-GP-ME2	Workload 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 120 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und gestalterische Grundlagen des Materialen Entwerfens. Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe. Erste konzeptionelle und gestalterische Kenntnisse: Entwurf, Konzept, Ausarbeitung, Präsentation. Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess. • Selbstkompetenz: Fähigkeit zur weiteren Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten. • Einführung in einen experimentellen und interdisziplinären Dialog von analogen und digitalen Werkzeugen und Prozessen sowie hybriden Mischformen in interagierenden Gestaltungsprozessen. • Erlangen eines erweiterten Vokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens und seiner Gestaltungsprozesse. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Materialies Entwerfen zum Verhältnis von Form, Funktion und Prozess • Materialgestalterische Strategien und Methoden zum Umgang mit Material, Struktur und System bilden die Basis der überlagernden und wechselwirksamen Grundkonzeptionen und Gestaltungsprozesse. • Die Fähigkeit zur Adaption komplexer Gestaltungsprozesse und Transformationsprozesse, Kennenlernen disruptiver, dekonstruktiver, nichtlinearer und auch widersprüchlicher Entwurfsprozesse. • Konzeption verknüpfter hybrider Entwurfsprozesse, Konzeptformulierung und -visualisierung, komplexere analoge und digitale Modelle und Materialisierungen, Abschluss, Dokumentation, Präsentation als Grundlage für das Materialies Entwerfen und aufbauende Materialdesign in BA und MA. • Erlangen eines Vokabulars zur Beschreibung hybrider Konzeptionen des Materialen Entwerfens. 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Alle im Studienverlaufsplan für die ersten beiden Semester vorgesehenen Module bzw. Moduleile			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Materialdesign	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester		Studiensemester 4. Semester

4D-Entwerfen I (Form und Zeit)			
Modulnummer B-D-GP-4D1	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 4-dimensionalen Gestaltung • Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe im Digitalen Design • Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation • Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess • Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die gestalterische Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung • Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten • Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf einfachen technischen Grundlagen aus 2D, 3D und 4D (Coding) • Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine. • Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen • Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Grundlagen Praxis II (B-D-Gr2)			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Digital Design	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 3. Semester	

4D-Entwerfen II (Körper, Raum, Bewegung)			
Modulnummer B-D-GP-4D1	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 4-dimensionalen Gestaltung • Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe im Digitalen Design • Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation • Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess • Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die gestalterische Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung • Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten • Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf einfachen technischen Grundlagen aus 2D, 3D und 4D (Coding) • Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine. • Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen • Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul 4D-Prototyping und Grundlagen Praxis II (B-D-Pr-4D und B-D-Gr2)			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Digital Design	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester	Studiensemester 4. Semester	

Raum und Wahrnehmung (Urban Design)			
Modulnummer B-D-GP-RW	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis räumlicher Analyse und Gestaltung • Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe der räumlichen Gestaltung • Methodische Grundkenntnisse der visuellen Analyse räumlicher Situationen • Kompetenz in der Identifikation grundlegender Elemente der Raumwahrnehmung • Kompetenz in der visuellen Abstraktion und Darstellung räumlicher Strukturen • Fähigkeit zur Einschätzung entwurfsrelevanter Faktoren • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <p>In der Wahrnehmung von räumlichen Umgebungen spielen formalästhetische Aspekte der Strukturierung eine wichtige Rolle: wie sind Objekte und Informationen positioniert, wie gliedert sich der Umraum, wie werden sie in der Bewegung, in einer aktiven, erkundenden Wahrnehmung erfahren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische Grundlagen der ökologischen Wahrnehmungstheorie • Methodische Grundkenntnisse: Ortsbegehung (Beobachtung und visuelle Notation, Interviews); Ortsanalyse (statistische Daten, Planungsdokumente, Satellitenbilder etc.) • Grundkenntnisse der Darstellungsformen räumlicher Zusammenhänge (Karte, Plan, Diagramm, Perspektive etc.) und ihrer Einsatzmöglichkeiten (visuelle Abstraktion und Reduktion auf entwurfsrelevante Elemente) 			
Lehrveranstaltungen <p>01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation</p>			
Studienleistung <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts</p>			
Modulprüfung <p>Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation</p>			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul <p>keine</p>			
Verwendbarkeit des Moduls <p>BA Design</p>		Modulverantwortliche_r <p>Professor_in für Urban Design</p>	
Häufigkeit des Angebots <p>jährlich</p>	Beginn <p>Wintersemester</p>	Studiensemester <p>3. Semester</p>	

Raum und Handlung (Urban Design)			
Modulnummer B-D-GP-RB	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen in Theorie und Praxis räumlicher Analyse und Gestaltung • Kenntnisse im Erkennen, Formulieren und Darstellen räumlicher Strukturen und deren Beurteilung • Kompetenz im Einsatz von geeigneten Analysewerkzeugen und Darstellungsformaten. • Methoden der visuellen Analyse und Darstellung wie z. B. Zeichnung, digitale Kartierung, Fotocollage. • Kenntnis der grundlegenden Elemente der Raumwahrnehmung und der Raumdarstellung • Kompetenz in der eigenständigen Darstellung und Bewertung räumlicher Zusammenhänge. • Kenntnisse in der synthetisierenden Darstellung und Ableitung des Entwurfsprogramms. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte Die Lehrveranstaltung vermittelt mit Analyse- und Entwurfsübungen und durch begleitende theoretische Einleitungen die Vielschichtigkeit räumlicher Zusammenhänge. Im Fokus steht die Wahrnehmung von räumlicher Struktur in der Bewegung durch den Raum. Dabei spielen handlungsbezogene Aspekte der räumlichen Strukturierung eine wichtige Rolle: wie wird über die Gestaltung von Anzeichen die Bewegung strukturiert, werden Handlungen ermöglicht oder erleichtert. <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung der Lesbarkeit von Räumen (Orientierung) . • Einfluss von Gestaltungsentscheidungen auf ein positives Empfinden (Selbstverortung). • Überblick über entwurfsrelevante Einflussfaktoren, wobei die Beziehung von Mensch und Raum im Vordergrund steht. 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul B-D-GP-RW			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Urban Design	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester		Studiensemester 4. Semester

3D-Entwerfen I (Syntax der Gestaltung)			
Modulnummer B-D-GP-3D1	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und Können von zeichnerischen sowie modellhaften Anwendungen von Prinzipien der Entwurfsiteration in der dreidimensionalen Syntax der Gestaltung, der gestalterischen Übersetzung von mechanischen Aspekten in formalästhetische Kompositionen (und umgekehrt), von Formmerkmalen und Ihrer Wirkungen. • Erlangen eines theoretischen und praktischen Grundvokabulars zur Beschreibung der Syntax der Gestaltung. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Auf der Grundlage von Geometrie und Formbegriffen (Kugel, Kubus, Pyramide sowie Stab, Fläche, Knoten, Körper und anderen) sollen mit Hilfe von zum Beispiel Permutationen und Kombinationen sowie anderer systematischer Gestaltbildungsprozesse neuartige dreidimensionale Strukturen und Konstruktionen entwickelt werden. • Im ausschließlich syntaktischen Gestaltungsraum sollen sowohl die Formalästhetik beschreibende Aspekte als auch die das Technisch-Konstruktive definierende Themen untersucht werden, wie zum Beispiel Kontinuitäten, Diskontinuitäten, Additionen, Integrationen, Proportionen, Positionen usw.). Bewegung, Systemische Fügen und Zerlegbarkeit sind ebenfalls elementare Entwurfsaspekte. • Der Blickpunkt liegt im Kurs auf der Erzeugung neuartiger Strukturen für isolierte Knoten- und Flächenverbindungen (Stab/Stab; Stab/Fläche, Fläche/Fläche und so weiter) 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul sind abgeschlossene Module: B-D-GP-2D1 sowie B-D-Pr-3D1 (Werkstattkurse)			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Industrial Design	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester		Studiensemester 2. Semester

3D-Entwerfen II (Syntax der Gestaltung)			
Modulnummer B-D-GP-3D2	Workload 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 90 h Selbststudium 	CP 5	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und Können von zeichnerischen sowie modellhaften Anwendungen von Prinzipien der Entwurfsiteration in der dreidimensionalen Syntax der Gestaltung, der gestalterischen Übersetzung von mechanischen Aspekten in formalästhetische Kompositionen (und umgekehrt), von Formmerkmalen und Ihrer Wirkungen. • Erlangen eines theoretischen und praktischen Grundvokabulars zur Beschreibung der Syntax der Gestaltung. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Grundlage von Geometrie und Formbegriffen (Kugel, Kubus, Pyramide sowie Stab, Fläche, Knoten, Körper und anderen) sollen mit Hilfe von zum Beispiel Permutationen und Kombinationen sowie anderer systematischer Gestaltbildungsprozesse neuartige dreidimensionale Strukturen und Konstruktionen entwickelt werden. • Im ausschließlich syntaktischen Gestaltungsraum sollen sowohl die Formalästhetik beschreibende Aspekte als auch die das Technisch-Konstruktive definierende Themen untersucht werden, wie zum Beispiel Kontinuitäten, Diskontinuitäten, Additionen, Integrationen, Proportionen, Positionen usw.). Bewegung, Systemische Fügen und Zerlegbarkeit sind ebenfalls elementare Entwurfsaspekte. • Der Blickpunkt liegt im Kurs auf der Erzeugung neuartiger Strukturen für Körper- und Gittersysteme (regelmäßige, halbregelmäßige und unregelmäßige Raster usw.) 			
Lehrveranstaltungen			
01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)		insgesamt 4 SWS	
Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung			
Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung			
Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul sind abgeschlossene Module: B-D-GP-3D1 sowie B-D-Pr-3D1 (Werkstattkurse)			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Industrial Design	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
jährlich	Wintersemester	3. Semester	

Orientierungsprojekte

Orientierungsprojekte			
Modulnummer B-D-OP	Workload 600 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 180 h Präsenzzeit • 420 h Selbststudium 	CP 20	Dauer des Moduls 1 Semester
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Praktische und theoretische Grundlagen in den einzelnen Lehrgebieten • Fähigkeit zu eigenständigem Arbeiten und konzeptionellem Denken • Eigenständiges Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung von eigenen, authentischen Fragestellungen • Kritik- und Urteilsfähigkeit im theoretischen Diskurs • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte Designdisziplinäre Auseinandersetzung und „projektffene“ (praktische oder theoretische Schwerpunktsetzung) Ausformulierung eines vorgegebenen Themas innerhalb der angebotenen, einzelnen Lehrgebiete. Das Projekt wird zum Semesterende hochschulöffentlich in einer angemessenen, professionellen Form präsentiert, diskutiert und bewertet.			
Lehrveranstaltungen Die Studierenden besuchen insgesamt sechs halbsemestrig Kurse, u.a. in den Lehrgebieten: <ul style="list-style-type: none"> • 101 Industrial Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen • 102 Integrating Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen • 103 Urban Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen • 104 Material Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen • 105 Information Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen • 106 Digital Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen Über die konkreten Kurse, die in Praxis und Theorie und ggf. lehrgebietsübergreifend stattfinden können, informiert das Kommentierte Vorlesungsverzeichnis. Die Studierenden besuchen je drei Kurse in der ersten und drei Kurse in der zweiten Semesterhälfte und werden dazu in zwei Gruppen eingeteilt.			
Studienleistung Für jedes der sechs Teilprojekte: Regelmäßige und aktive Teilnahme			
Modulprüfung Kumulative Modulprüfung aus sechs gestalterischen Orientierungsprojekten inkl. Dokumentation in jedem der sechs Kurse sowie der gemeinsamen Präsentation aller Projekte innerhalb eines festgelegten Rahmens (ggf. an einem Präsentationstag). Jede der sieben Teilprüfungen muss mit mindestens "bestanden" bewertet worden sein.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Nachweis von 120 CP (ausgenommen Zusatzmodule); Abschluss der Module Grundlagenprojekte und Prototyping.			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Studiendekan_in	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 5. Semester	

Theorie

Kultur- und Techniktheorien I			
Modulnummer B-D-Th1	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 1 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Schlüsselqualifikationen im Umgang mit designwissenschaftlichen Texten. Der Angestrebte Abschluss soll dazu anleiten, eine eigenständige Redaktion akademischer Texte zu ermöglichen. Dazuhin soll ein Verständnis für die verschiedenen Wissenschaftskulturen und ihre Eigenarten hervorgebracht werden. • Erwerb von Schlüsselqualifikationen im Umgang mit akademischer Ästhetik. Der Angestrebte Abschluss soll dazu anleiten, gestalterisches Arbeiten im Lichte klassischer, moderner und zeitgenössischer Ästhetik zu reflektieren. Es soll die Fähigkeit hervorgebracht werden, zu grundsätzlichen Fragestellungen zu Normativität oder anschaulicher Verbindlichkeit Stellung zu nehmen. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<ul style="list-style-type: none"> • Fachübergreifende Kenntnisse über methodische Herangehensweisen in designbezogenen Geistes- und Naturwissenschaften. Grundlagen der Hermeneutik, der Heuristik und der Statistik. • Einsicht in die Charakteristika unterschiedlicher wissenschaftlicher Textsorten und ihre unterschiedlichen formalen Anforderungen. Lernziel: Befähigung zu wissenschaftlicher Recherche, Beherrschung des akademischen Zitierwesens und Kernkompetenzen hinsichtlich der Redaktion wissenschaftlicher Texte. • Kenntnisse über die wichtigsten gesellschaftstheoretischen und kulturwissenschaftlichen Herangehensweisen sowie über die Grundprinzipien ökologischer Ansätze. Einschlägige Disziplinen aus Philosophie, Soziologie, kultureller Anthropologie und Umweltethik werden vorgestellt. • Kenntnisse über die wichtigsten technik-theoretischen sowie technikphilosophischen Positionen der Geistesgeschichte. Überblick über die weltanschaulichen Einsätze der Technik in der Antike und ihr kulturtheoretischer Wandel in Neuzeit und Moderne. Technikkritik der 20. Jahrhunderts. • Überblickskenntnisse zu Methodenunterschieden empirischer und normativer Ästhetik sowie zur weltanschaulichen Positionierung antiker und moderner sowie zeitgenössischer Ästhetik. • Differenzierung von Kunst und Design, Produktionsästhetik und Rezeptionsästhetik 			
Lehrveranstaltungen			
Je 2 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel): <ul style="list-style-type: none"> • 01: Design und Epistemik (Einführung) • 02: Ästhetik I (Einführung) 			
Studienleistung			
Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an den Vorlesungen, Übernahme von Referaten			
Modulprüfung			
Klausur (zweistündig)			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
keine			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Kultur- und	

		Techniktheorien
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester	Studiensemester 1. Semester

Kultur- und Techniktheorien II			
Modulnummer B-D-Th2	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 3 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Schlüsselqualifikationen im Umgang mit Kultur- und Gesellschaftstheorien. Der Angestrebte Abschluss soll dazu anleiten, gestalterisches Entwerfen im Kontext gesellschaftlicher und kultureller Fragestellungen zu reflektieren. Im Besonderen soll die Fähigkeit hervorgebracht werden, eine reflektierte und informiert-kritische Haltung gegenüber Fragen bloßer Machbarkeit und Profitwürdigkeit im Design einzunehmen. • Erwerb von Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Techniktheorien. Der Angestrebte Abschluss soll dazu anleiten, gestalterisches Entwerfen im Kontext technikhistorischer und technikkritischer Fragestellungen zu reflektieren. Im Besonderen soll die Fähigkeit hervorgebracht werden, eine reflektierte und informiert-kritische Haltung gegenüber Fragen technischer Weiterentwicklungen im Allgemeinen und künstlich-intelligenter Transformation im Besonderen einzunehmen. • Sensibilisierung für Zukunftsfragen bezüglich technologischer Umbrüche im Zusammenhang mit Digitalisierung und künstlicher Intelligenz. • Weiterentwicklung und Aktualisierung klassischer Position zur Technikkritik im Zusammenhang neuer Technikkonzepte. • Sensibilisierung für neue Grade gegenseitiger Abhängigkeit technikkritischer und gesellschaftskritischer Fragestellungen • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über die wichtigsten gesellschaftstheoretischen und kulturwissenschaftlichen Herangehensweisen sowie über die Grundprinzipien ökologischer Ansätze. Einschlägige Disziplinen aus Philosophie, Soziologie, kultureller Anthropologie und Umweltethik werden vorgestellt. • Kenntnisse über die wichtigsten technik-theoretischen sowie technikphilosophischen Positionen der Geistesgeschichte. Überblick über die weltanschaulichen Einsätze der Technik in der Antike und ihr kulturtheoretischer Wandel in Neuzeit und Moderne. Technikkritik der 20. Jahrhunderts. 			
Lehrveranstaltungen Je 2 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel): <ul style="list-style-type: none"> • 01: Kultur- und Techniktheorien I • 02: Kultur- und Techniktheorien II 			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung, Übernahme von Referaten			
Modulprüfung Hausarbeit (20.000-30.000 Zeichen inkl. Leerzeichen). Abweichend von §11, Abs. 1 der Studienordnung wird die Hausarbeit während der vorlesungsfreien Zeit angefertigt, der genaue Zeitraum wird in der Vorlesung angegeben.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Kultur- und Techniktheorien	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Sommersemester		Studiensemester 2.-4. Semester

Designtheorie I			
Modulnummer	Workload 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium 	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über die historischen Zusammenhänge der Entstehung und der Entwicklung des Designs als Disziplin; • Kenntnisse über Wegmarken des Designs und seiner Geschichte: Entwürfe, Entwerfer und Entwurfsorte; • Kenntnisse über grundlegende Begriffe und Bezüge des Designs (Theorien). • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Geschichte des Designs; • Erörterung der Bedeutung des Designs für die industrielle Kultur; • Vorstellung und Diskussion der Auswirkungen des Designs für die gesellschaftlichen Entwicklungen. 			
Lehrveranstaltungen 2 Lehrveranstaltungen mit je 2 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) 01: Design und Geschichte 02: Designtheorie I			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung			
Modulprüfung Klausur (zweistündig)			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Designtheorie	
Häufigkeit des Angebots jährlich	Beginn Wintersemester		Studiensemester 1.-2. Semester

Designtheorie II			
Modulnummer	Workload 120 h, davon • 60 h Präsenzzeit • 60 h Selbststudium	CP 4	Dauer des Moduls 2 Semester Pflichtmodul
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über verschiedene grundlegende Methoden und Strategien des Designprozesses; • Kenntnisse über die subdisziplinären Strategien im Design (u.a. Zwei-, Drei und Vierdimensionalität) und deren Unterschiede; • Orte der Verhandlung von Design als Disziplin und seines kontextuellen Bezugs (Museen, Kongresse, Verbände, Ereignisse, Ausstellungen) • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung und Kontextualisierung der Vorgehensweisen des Designs; • Vermittlung der Distinktion unterschiedlicher Dimensionalitäten im Design und deren zivilisatorische Verflechtung; • Die Bedeutung der Industrialisierung und seiner Produktionsprozesse für den Entwurf im Design; 			
Lehrveranstaltungen			
2 Lehrveranstaltungen mit je 2 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) 01: Designmethodologie I 02: Designmethodologie II			
Studienleistung			
Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung			
Modulprüfung			
Hausarbeit (20.000-30.000 Zeichen inkl. Leerzeichen). Abweichend von §11, Abs. 1 der Studienordnung wird die Hausarbeit während der vorlesungsfreien Zeit angefertigt, der genaue Zeitraum wird in der Vorlesung angegeben.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
keine			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Designtheorie	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
jährlich	Wintersemester	3.-4. Semester	

Wahlprojekte

Industrial Design (Vertiefung)			
Modulnummer BA-Design-WP-101	Workload 300h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Designdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Industrial Design; • Umfassende Kenntnisse der Projektmethodik des Industrial Designs und Erkundung der Branchen des Industrial Designs; • In Projekt werden Student_innen anhand ganzheitlicher Betrachtungen in der Produktgestaltung an Innovationsthemen im Design herangeführt; • Anwendung aller traditionellen und neuen (rechnergestützten) Systeme, Prozesse und Methoden für das Design der Gegenwart und der Zukunft; • Berücksichtigung aller Relevanzen: sozial, politisch, zivilisatorisch, technologisch, ökologisch, ökonomisch; dies sowohl umfassend als auch schwerpunktsetzend. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und Üben von wissenschaftlichen und technischen Recherchemethoden und Forschungsmethoden; • Anwendungsnahe (und nach Möglichkeit mit Exkursionen und mit Drittmittelpartner durchgeführte) Forschung; • Professionelle Planung, Konstruktion, Entwurf und Visualisierung; • Bekannte und neuartige Modellbautechniken (inklusive rechnergestützter Darstellung und Simulationen; insbesondere 3D-/4D-/Robotik-/KI-Systeme). 			
Lehrveranstaltungen			
01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)		insgesamt 4 SWS	
Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung			
Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung			
Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Industrial Design	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
halbjährlich	Sommer-/Wintersemester	6./7. Semester	

Integrierendes Design (Vertiefung)			
Modulnummer BA-Design-WP-102	Workload 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
<p>Kompetenzziele</p> <p>Nutzungsorientiertes Entwerfen von Interaktionen des Menschen (Nutzer_In) mit Produkten in der Wechselbeziehung von Prozess, Information, Interaktion (digital/analog), Raum und Bewegung, Design bezogen auf Nutzungs- und Handlungszusammenhänge, Technologie, Konstruktion, Material, Herstellung, Ökologie, Markt, Kooperation mit Unternehmen oder kommunalen Institutionen, Grundsätzliche Kenntnisse des Entwerfens (Beobachtung, Identifikation von kritischen bzw. lösungsorientierten Fragestellungen, Recherche, Komplexitätsdarstellung, Experiment, Strategie, Konzeption Visualisierung in unterschiedlichen Projektphasen, Planung, Vermittlung, Präsentation), kommunikative Fähigkeiten, Interpretation des erweiterten Kontexts, Fähigkeit um in professionellen Designprozessen zu agieren, Vermittlungskompetenz in Designprozessen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
<p>Inhalte</p> <p>Einführung in die Thematik, Recherche, Komplexitätsdarstellung, Konzeption und Vorentwurf mit differenzierter Strategie, Visualisierung (unterschiedliche Medien) Storyboards, Vormodelle, Kontextdarstellungen, 1:1 Raumdarstellungen (je nach Aufgabenstellung) AR/VR, Exkursionen, Vorträge, ergänzende Workshops zur Vermittlung spezifischer Kenntnisse (Visualisierungstools, je nach Aufgabenstellung ergänzende workshops) BA und MA</p>			
<p>Lehrveranstaltungen</p> <p>01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS /Korrektur/Präsentation</p>			
<p>Studienleistung</p> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts</p>			
<p>Modulprüfung</p> <p>Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation</p>			
<p>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</p> <p>Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte</p>			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Integrierendes Design	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommer- /Wintersemester	Studiensemester 6. /7. Semester	

Urban Design (Vertiefung)			
Modulnummer BA-Design-WP-103	Workload 300h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse und Methoden der Analyse (Beobachtung, visuelle Analyse und Darstellung). • Kompetenz im Erkennen und Benennen entwurfs- und gestaltungsrelevanter Fragestellungen (Identifikation von Mängeln, konzeptionelle Entwicklung von Lösungsansätzen in konzeptionellen Diagrammen). • Befähigung zur Ableitung eines Entwurfs aus konzeptionellen Lösungsansätzen • Raumabfolgen können analysiert, räumliche Wirkungsweisen in ihrer unterschiedlichen Funktionalität dargestellt werden. • Entwurfs- und gestaltungsrelevante Aspekte werden identifiziert und benannt; Bewertungskriterien und daraus abgeleitet Gestaltungsansätze können textlich und visuell argumentiert werden. • Fähigkeit zur Darstellung in Wort und Bild (Präsentation und Dokumentation von Analyse, Konzept und Entwurf) • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt mit Analyse- und Entwurfsübungen und durch begleitende theoretische Einleitungen die spezifische Wirkungsweise wahrnehmungs-förmiger, handlungsbezogener und kommunikationsförmiger Informationen in der aktiven räumlichen Nutzung. Ausgangspunkt ist der handelnde Mensch, der mit Informationen, Objekten und Räumen (und deren digitalbasierter Erweiterung) interagiert. Im Fokus steht die Interaktion mit Objekten und Informationen in der Bewegung im Raum.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuellen Analysen (Mappings) von Raumabfolgen aus der Perspektive eines aktiven Nutzenden • Entwicklung konzeptioneller Entwurfsansätze (Diagramme) und Testentwürfe. • Kenntnisse architektonischer und städtebaulicher Analyse – und Entwurfsstrategien • Entwicklung eines eigenständigen Konzepts und daraus abgeleitetem Entwurf 			
Lehrveranstaltungen			
01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)		insgesamt 4 SWS	
Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung			
Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung			
Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Urban Design	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
halbjährlich	Sommer-/Wintersemester	6./7. Semester	

Materialdesign (Vertiefung)			
Modulnummer BA-Design-WP-104	Workload 600 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 540 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Materialdesign II fokussiert auf die vertiefenden Kenntnisse und Methoden der materialinspirierten und –basierten Gestaltungsprozesse und die Rolle des Materials in der Gestaltung. • Vertiefende Kenntnisse und Methoden des Materialdesigns sowie Analyse, Konzeptionierung, Entwurf, Umsetzung und Diskurs. • Disziplinäre und interdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Materialdesign • Ganzheitliche Betrachtung von Einsatzmöglichkeiten und Verhalten unterschiedlicher Materialien im Gestaltungsprozess und deren prinzipielle Wirkungsprinzipien. • Vertiefende auch experimentelle Konzeptionierung des „Gestaltens mit gestalteten Materialien“ im Materialdesign. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftliche und gestalterische Prinzipien und Methoden zum „Gestalten mit gestalteten Materialien“ und darauf basierende Exploration von Analysen, Konzept, Entwurf und Kontext. • Einsatzmöglichkeiten und das Verhalten unterschiedlicher Materialien im Gestaltungsprozess und deren prinzipielle Wirkungsprinzipien und Einbindung in übergeordnete Kontexte. • Methoden des Materialdesigns werden vertiefend wissenschaftlich-theoretisch und -gestalterisch erarbeitet. • Vertiefende Zusammenhänge von Form, Struktur und System im Materialdesign und konzeptionelle Überlegungen zu Hybridisierungen und Mischkonzeptionen. • Im vertiefenden Gestaltungsprozessen werden analoge und digitale Entwurfs- und Fertigungswerkzeuge experimentell zur Umsetzung der interdisziplinären und hybriden Entwurfs- und Materialisierungskonzepte eingesetzt. • Umsetzung und Realisierung auch hybrider Materialkonzeptionen durch analoge und digitale Visualisierungs-, Materialisierungs- und Prozesstechniken. 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Material Design	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommer- /Wintersemester		Studiensemester 6./7. Semester

Information Design (Vertiefung)			
Modulnummer B-D-WP-105	Workload 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Designdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Informationsdesign; • Umfassende Kenntnisse der Projekt- und Gestaltungsmethodik des Informationsdesigns und Erkundung der Verwendungsbereiche von Informationsdesign • Im Projekt werden Student_innen anhand ganzheitlicher Betrachtungen von Vermittlungsstrategien an Innovationsthemen herangeführt • Anwendung aller traditionellen und neuen (rechnergestützten) Systeme, Prozesse und Methoden für das Design der Gegenwart und der Zukunft • Berücksichtigung aller Relevanzen: sozial, politisch, zivilisatorisch, technologisch, ökologisch, ökonomisch; dies sowohl umfassend als auch schwerpunktsetzend • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und üben von wissenschaftlichen und technischen Recherche- und Forschungsmethoden: wissenschaftliches und journalistisches Arbeiten • Praxis- oder Kooperationsprojekte, sowie Forschungs- und Entwicklungsprojekte • Bekannte und neuartige Techniken, sowie Datenvisualisierung (inklusive rechnergestützter Darstellungen und Simulationen (VR/GIS/etc.; 2D-/3D-/4D-/KI-Systeme) • Verwendung und Möglichkeiten von multimedialen Vermittlungsformaten (Didaktik) und die Berücksichtigung von Zielgruppen: Wissen über Selektoren, Wirkungsbedingungen/-methoden, Vermittlungsstrategien und Ziele 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Informationsdesign	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommer-/ Wintersemester		Studiensemester 6./7. Semester

Digital Design (Vertiefung)			
Modulnummer BA-Design-WP-106	Workload 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich von digitaler Gestaltung, digitalen Produkten, - Plattformen und Schnittstellen • Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation • Kompetenz zur eigenständigen Gestaltung und prozesshaften Arbeiten an digitalen Projekten durch Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden • Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Ausweitung der gestalterischen Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung – Digitales Design • Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten • Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf technischen Grundlagen aus 1D, 2D, 3D und 4D • Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine, Maschine – Maschine Interaktionen und „machine learning“ (KI). • Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen • Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit 			
Lehrveranstaltungen 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation		insgesamt 4 SWS	
Studienleistung Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
Modulprüfung Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in für Digital Design	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommer-/Wintersemester	Studiensemester 6./7. Semester	

Kultur- und Techniktheorien III (Vertiefung)			
Modulnummer B-D-WP-201	Workload 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium 	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung für Zukunftsfragen bezüglich technologischer Umbrüche im Zusammenhang mit Digitalisierung und künstlicher Intelligenz. • Weiterentwicklung und Aktualisierung klassischer Position zur Technikkritik im Zusammenhang neuer Technikkonzepte. • Sensibilisierung für neue Grade gegenseitiger Abhängigkeit technikkritischer und gesellschaftskritischer Fragestellungen • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Akteur-Netz-Werk-Theorie • Techniktheorien der Künstlichen Intelligenz und der Digitalisierung • Maschinenethik • Roboterethik • Neubestimmung analog-digitaler Gestaltungsmaximen 			
Lehrveranstaltungen 01: Lehrveranstaltung mit 4 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)			
Studienleistung Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an den Vorlesungen, Übernahme von Referaten			
Modulprüfung Hausarbeit (30.000-40.000 Zeichen inkl. Leerzeichen). Abweichend von §11, Abs. 1 der Studienordnung wird die Hausarbeit während der vorlesungsfreien Zeit angefertigt, der genaue Zeitraum wird in der Vorlesung angegeben.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Professor_in Kultur- und Techniktheorien	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Sommer-/Wintersemester		Studiensemester 6./7. Semester

Designtheorie III (Vertiefung)			
Modulnummer B-D-WP-202	Workload 300 h, davon • 60 h Präsenzzeit • 240 h Selbststudium	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester Wahlpflichtmodul
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse weitergreifende Theorien für die Gestaltung (u.a. Gestaltgesetze und Gestalttheorie); • Anwendbarkeit von sprachlichen Aspekten und Parametern im Design /u.a. Semiotik beziehungsweise Zeichenlehre); • Beschreibbarkeit von Design beziehungsweise seinen Entwürfen und Prozessen; • Designtheorie als Designprojekt verstehen – und umgekehrt. • Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Projektes aus den grundlegenden Begriffen und Strukturen im Design heraus; • Theorie als Entwurf, Entwurf als Theorie; • Problematisierung des Theoretischen als zu Entwerfendem; • Entwicklung von neuen methodischen Ansätzen. • Entwicklung von sogenannten theoretischen Designprojekten (Theorie als Projekt). 			
Lehrveranstaltungen			
01: Lehrveranstaltung mit 4 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)			
Studienleistung			
Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an den Vorlesungen, Übernahme von Referaten			
Modulprüfung			
Hausarbeit (30.000-40.000 Zeichen inkl. Leerzeichen). Abweichend von §11, Abs. 1 der Studienordnung wird die Hausarbeit während der vorlesungsfreien Zeit angefertigt, der genaue Zeitraum wird in der Vorlesung angegeben.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
Keine			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Professor_in für Designtheorie	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
halbjährlich	Sommer-/Wintersemester	6./7. Semester	

Praktikum

Praktikum			
Modulnummer B-D-Prakt	Workload 450 h	CP 15	Dauer des Moduls 1 Semester
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung des eigenen gestalterischen bzw. künstlerischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: • Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen bzw. künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder • Soziale und kommunikative Kompetenzen, Fähigkeit zur Zusammenarbeit im Team im beruflichen Kontext-und/oder • Professionelle Praxis • Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen 			
Inhalte			
<ul style="list-style-type: none"> • Praktikum an einer für das Studienziel relevanten Einrichtung, z.B. in Agenturen oder Betrieben, in Museen, in Medienanstalten, ... (in Vollzeit zwölf Wochen/drei Monate) 			
Lehrveranstaltungen			
keine			
Studienleistung			
Bestätigung der erfolgreichen Teilnahme der Praktikumsstelle als Teilnahmenachweis und einseitiger Berichtsbogen als Studienleistung.keine			
Modulprüfung			
keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
Keine			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
halbjährlich	Winter-/ Sommersemester	6. Semester	

Wahlbereich

Wahlbereich			
Modulnummer B-D-WB	Workload 630 h	CP 21	Dauer des Moduls 3 Semester
Kompetenzziele Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen, künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder • Weiterentwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen sowie Selbstkompetenzen und Reflexionsfähigkeit 			
Inhalte Die Studierenden wählen zwei Veranstaltungen aus verschiedenen Themenfelder zur Berufsvorbereitung: Präsentation- und Moderationstechnik, Urheber- und Vertragsrecht, Honorare und Kosten, Steuern und Buchhaltung, Kunst- und Designmanagement u.a. Weiterhin können die Studierenden in diesem Modul nach eigener Wahl folgende Inhalte im Umfang von insgesamt 19 CP einbringen und kombinieren: <ul style="list-style-type: none"> • Ein weiteres Berufspraktikum oder eine Verlängerung des Pflichtpraktikums (das Maximum von 15 CP entspräche in Vollzeit zwölf Wochen/drei Monaten) • Gestalterische und/oder künstlerische Lehrveranstaltungen des eigenen Fachbereichs oder nach Maßgabe freier Plätze des Fachbereichs Kunst in Theorie und Praxis • ein (weiteres) Freies Projekt oder ein weiteres für den Wahlbereich geöffnetes Projekt, z. B. bei Honorarprofessor_innen • extracurriculare Veranstaltungen gemäß dem auf der Homepage des Fachbereichs veröffentlichten CP-Katalog. In diesem Fall ist vor Antritt des entsprechenden Moduls die Auflistung der vorgesehenen Veranstaltungen mit dem Prüfungsausschuss abzustimmen. • An einer Hochschule im Ausland erbrachte Studienleistungen, die nicht in andere Module des Studiengangs eingebracht werden können. 			
Lehrveranstaltungen 2 Workshops und/oder Vorlesungen Berufsvorbereitung (2 CP) Seminare, Vorlesungen, Workshops, Projekte u.a. (19 CP)			
Studienleistung Regelmäßige aktive Teilnahme (ggf. sind weitere Studienleistungen in den gewählten Lehrveranstaltungen zu erbringen) Wenn ein weiteres Praktikum absolviert wird: Bestätigung der erfolgreichen Teilnahme der Praktikumsstelle als Teilnahmenachweis und einseitiger Berichtsbogen als Studienleistung			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Winter-/Sommersemester		Studiensemester 5.-7. Semester

Wahlbereich in der Abschlussphase			
Modulnummer B-D-WB-APh	Workload 300 h	CP 10	Dauer des Moduls 1 Semester
Kompetenzziele Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen, künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder • Weiterentwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen sowie Selbstkompetenzen und Reflexionsfähigkeit 			
Inhalte Die Studierenden können in diesem Modul nach eigener Wahl folgende Inhalte im Umfang von insgesamt 10 CP einbringen und kombinieren: <ul style="list-style-type: none"> • Ein weiteres Berufspraktikum oder eine Verlängerung des Pflichtpraktikums (das Maximum von 10 CP entspräche in Vollzeit acht Wochen/zwei Monaten) • Gestalterische und/oder künstlerische Lehrveranstaltungen des eigenen Fachbereichs oder nach Maßgabe freier Plätze des Fachbereichs Kunst in Theorie und Praxis • ein (weiteres) Freies Projekt oder ein weiteres für den Wahlbereich geöffnetes Projekt, z. B. bei Honorarprofessor_innen • extracurriculare Veranstaltungen gemäß dem auf der Homepage des Fachbereichs veröffentlichten CP-Katalog. In diesem Fall ist vor Antritt des entsprechenden Moduls die Auflistung der vorgesehenen Veranstaltungen mit dem Prüfungsausschuss abzustimmen. • An einer Hochschule im Ausland erbrachte Studienleistungen, die nicht in andere Module des Studiengangs eingebracht werden können. Das Modul kann insbesondere zum Erwerb spezifischer Kompetenzen in Praxis, Gestaltung und/oder Theorie genutzt werden, die die Studierenden für die Bachelorarbeit (Theorie und Entwurf) benötigen.			
Lehrveranstaltungen Seminare, Vorlesungen, Workshops, Projekte u.a., insbesondere in Unterstützung der Bachelorarbeit			
Studienleistung Regelmäßige aktive Teilnahme (ggf. sind weitere Studienleistungen in den gewählten Lehrveranstaltungen zu erbringen)			
Modulprüfung keine			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul keine			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Winter-/Sommersemester		Studiensemester 8. Semester

Bachelorarbeit

Bachelorarbeit: Theorie			
Modulnummer B-D-BA-Th	Workload 210 h, davon • 30 h Präsenzzeit • 180 h Selbststudium	CP 7	Dauer des Moduls 1 Semester
Kompetenzziele			
<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zu eigenständigem designtheoretischen Arbeiten • Fähigkeit zu souveränem, konzeptionellem und gestalterisch-konstruktivem Denken • Eigenständiges Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung von eigenen, authentischen Fragestellungen hinsichtlich einer Durchdringung von Theorie und Praxis • Kritik- und Urteilsfähigkeit im theoretischen Diskurs mit besonderer Rücksicht auf dessen Anwendbarkeit in gestalterischen Fragen • Ausgeprägtes kulturhistorisches und -kritisches Bewusstsein, umfassendes fachspezifisches Wissen 			
Inhalte			
<p>Theoretische Auseinandersetzung und Ausformulierung eines selbst gewählten Themas im Rahmen eines Theorie-Seminars in einem von den Studierenden selbst ausgewählten theoretischen Lehrgebiet im Bachelorstudium.</p> <p>Inhalt des Moduls ist eine höchst anspruchsvolle komplexe Auseinandersetzung mit Designtheorie und ihren Kontexten. Sie zeigt die über das Studium entwickelten Theorie-Kompetenzen der Studierenden und reflektiert ein ausgeprägtes kulturhistorisches bzw. -kritisches Bewusstsein.</p> <p>Die theoretische Bachelorarbeit wird zum Semesterende hochschulöffentlich in einer akademischen Form präsentiert, diskutiert und bewertet.</p>			
Lehrveranstaltungen			
01: Theorieseminar 2 SWS; Einzelbesprechung			
Studienleistung			
keine			
Modulprüfung			
Die kumulative Modulprüfung setzt sich aus einer schriftlichen Ausarbeitung zusammen, die mit 85% in die Modulnote eingeht, und einer mündlichen Prüfung, die mit 15% in die Modulnote eingeht.			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul			
Abschluss Modul Orientierungsprojekte und Nachweis von 180 CP			
Verwendbarkeit des Moduls		Modulverantwortliche_r	
BA Design		Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
Häufigkeit des Angebots	Beginn	Studiensemester	
halbjährlich	Winter- und Sommersemester	8. Semester	

Bachelorarbeit: Entwurf			
Modulnummer B-D-BA-E	Workload 390 h, davon <ul style="list-style-type: none"> • 60-120 h Präsenzzeit • 270-330h Selbststudium 	CP 13	Dauer des Moduls 1 Semester
Kompetenzziele <ul style="list-style-type: none"> • Entwurfssicherheit und professionelle Praxis, individuelle Darstellungsmethoden, hohes technisches Niveau • Fähigkeit zu eigenständigem gestalterischen bzw. künstlerischen Arbeiten • Fähigkeit zu souveränem, konzeptionellem Denken und Entwerfen • Eigenständiges gestalterisches bzw. künstlerisches Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung einer eigenen, authentischen Bildsprache und eines individuellen Stils • Kritik- und Urteilsfähigkeit im gestalterischen bzw. künstlerischen Prozess • Ausgeprägtes kulturhistorisches Bewusstsein, umfassendes fachspezifisches Wissen zu künstlerischer bzw. gestalterischer Praxis 			
Inhalte <p>Im achten Semester beschließen die Studierenden im Rahmen eines Seminars in einem von ihnen ausgewähltem Lehrgebiet ihr Bachelorstudium.</p> <p>Die Bachelorarbeit: Entwurf ist ein anspruchsvolles, komplexes mit professionellen Ansprüchen genügende Entwurfs-Projekt.</p> <p>Verwendung von entwickelten Kompetenzen des_r Studierenden und Reflektion eines ausgeprägten gestalterischen/entwerferischen Bewusstseins.</p> <p>Das Entwurfs-Projekt wird zum Semesterende hochschulöffentlich in einer angemessenen, professionellen Form präsentiert, diskutiert und bewertet.</p>			
Lehrveranstaltungen <p>01: Projektseminar und/oder Einzelbesprechung 4 SWS Einzelbesprechung (Werkstatt) bis zu 4 SWS</p>			
Studienleistung keine			
Modulprüfung <p>Die kumulative Modulprüfung setzt sich zusammen aus einer schriftlichen Ausarbeitung die mit 85% in die Modulnote eingeht, und einer mündlichen Prüfung, die mit 15% in die Modulnote eingeht.</p>			
Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul <p>Abschluss Modul Orientierungsprojekte und Nachweis von 180 CP; Teilnahme an mindestens einem Wahlprojekt der oder des Lehrenden des Projektseminars</p>			
Verwendbarkeit des Moduls BA Design		Modulverantwortliche_r Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
Häufigkeit des Angebots halbjährlich	Beginn Winter- und Sommersemester		Studiensemester 8. Semester