

## MODULBESCHREIBUNGEN BA DESIGN

### Inhalt

Grundlagen Praxis.....	2
Prototyping.....	5
Grundlagenprojekte.....	11
Orientierungsprojekte.....	23
Theorie .....	23
Wahlpflichtprojekte .....	30
Praktikum .....	38
Wahlbereich.....	39
Bachelorarbeit .....	42

## Grundlagen Praxis

Grundlagen Praxis I (Zeichnen und Illustration)			
<b>Modulnummer</b> B-D-Gr1	<b>Workload</b> 240 h, davon <ul style="list-style-type: none"><li>• 90-120 h Präsenzzeit</li><li>• 120-150 h Selbststudium</li></ul>	<b>CP</b> 8	<b>Dauer des Moduls</b> 4 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zeichnen und Illustration als Werkzeug für Designer_innen</li><li>• Umsetzung und Kommunikation von Ideen, mithilfe von Scribbles, Skizzen, Freihandzeichnungen, technischen Zeichnungen und Abläufen etc.</li><li>• Unterstützung durch zeichnerisches Darstellen im Entwurfsprozess</li><li>• Erfassen und Abbilden von komplexen, räumlichen und technischen Zusammenhängen</li></ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grundlagen der Perspektive und perspektivisches und räumliches Zeichnen</li><li>• Plastische Modellierungen (Licht) und Darstellung von Materialität</li><li>• Darstellung von Dreidimensionalen Körpern, sowie Funktionsweise und Prozesse</li><li>• Verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medienformaten</li><li>• Grundlagen zum Erstellen von technischen Zeichnungen</li><li>• Darstellung von Dreidimensionalen Körpern, deren innere Komponenten und Funktionsweise durch Ansichtszeichnungen</li></ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>Vier Kurse à 2 SWS, ggf. zweiwöchentlich mit 4 SWS oder als Blockseminar: 11 Technisches Zeichnen 21 Zeichnen I 31 Zeichnen II 41 Angewandtes Zeichnen</p> <p>Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>Regelmäßiges aktives Teilnahmezeichnen, Abgabe einer Zeichenmappe, Präsentation</p>			
<b>Modulprüfung</b> <p>keine</p>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> <p>keine</p>			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> <p>BA Design</p>		<b>Modulverantwortliche_r</b> <p>Studiendekan_in</p>	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> <p>jährlich</p>	<b>Beginn</b> <p>Wintersemester</p>		<b>Studiensemester</b> <p>1.-4. Semester</p>
<b>Anmerkungen</b> <p>Einer der beiden Kurse Zeichnen I und II kann im FB Kunst besucht werden, mindestens einer ist am FB Design zu belegen.</p>			

Grundlagen Praxis II (Coding)			
<b>Modulnummer</b> B-D-Gr2	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmieren als Werkzeug für Designer</li> <li>• Umsetzung und Kommunikation von Ideen, mithilfe von programmierten Logiken und Algorithmen</li> <li>• Verständnis von Interaktion und interaktiven Gefügen im Gestaltungsprozess</li> <li>• Verständnis von Zusammenhängen und Abläufen durch Zeit basierte Modelle und Prozesse</li> <li>• Erstellen von grafischen, generativen oder elektromechanischen Modellen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in verschiedene Programmiersprachen, deren Grundlagen und Logiken</li> <li>• Programmieren mit verschiedenen Programmiersprachen auf unterschiedlichen Plattformen</li> <li>• Vermittlung von elektromechanischen Zusammenhängen, u.a. Robotik und Sensorik</li> <li>• Generative Gestaltung mit Hilfe von Algorithmen und automatisierten Abläufen</li> <li>• Darstellung von zeitbezogenen Funktionsweisen und Prozessen</li> <li>• Verschiedene Darstellungsmethoden in Kombination mit unterschiedlichen Medienformaten</li> <li>• Grundlegendes Verständnis der Programmierung von Frontend-Entwicklungen im Zusammenhang mit digitalen Interfaces</li> <li>• Erstellung von digitalen interaktiven Gefügen</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Zwei Kurse à 2 SWS, ggf. zweiwöchentlich mit 4 SWS: 11: Design Coding I 21: Design Coding II Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation und Dokumentation			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Digital Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 1.-2. Semester

Grundlagen Praxis III (Design Engineering)			
<b>Modulnummer</b> B-D-Gr3	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technology und technische Mechanik und technisches Zeichnen als Wissensgrundlage für Designer_innen</li> <li>• Verständnis aktueller und zukunftsweisende Fertigungsverfahren und deren Potenzial zur Integration in Designprozesse.</li> <li>• Verständnis von Werkstoffen und deren industrielle Verarbeitung.</li> <li>• Grundkenntnisse zum bewussten Gestalten mit den erforderlichen statischen und technischen Voraussetzungen</li> <li>• Verständnis von physikalischen und chemischen Werkstoffkennwerten</li> <li>• Unterstützung durch technische Prinzipien im Entwurfsprozess</li> <li>• Unterstützung durch grundlegende konstruktive Prinzipien zur Stabilität, Kräfte- und Lastverteilung im Entwurfsprozess</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung von Werkstoffen, Halbzeugen und deren Anwendungen. Strukturelle Eigenschaften, sowie Formgebung, werkzeuggerechte Geometrien, mechanische Bearbeitung sowie Oberflächenveredelungen</li> <li>• Ökologische Auswirkungen, Stoffkreisläufe, Recyclingprozesse</li> <li>• Erarbeiten von statischen, technischen und ergonomischen Voraussetzungen im Entwurf</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Zwei Kurse à 2 SWS, ggf. zweiwöchentlich mit 4 SWS oder als Blockseminar: 31: Design Engineering I 41: Design Engineering II Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation, ggf. schriftliche Prüfung			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Materialdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 3.-4. Semester	

## Prototyping

<b>2D-Prototyping (DTP &amp; Print Digital Workflow und Studiofotografie)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Pr-2D	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 240-300 h Präsenzzeit</li> <li>• 0-60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherer und routinierter Umgang mit den wichtigsten 2D Gestaltungswerkzeugen</li> <li>• Grundlagen für die zukünftige Entwurfsarbeit mit Computerunterstützung</li> <li>• Grundlagen der Fotografie und Studiofotografie</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Bildbearbeitung</li> <li>• Layout und Zeichnungserstellung in 2D und 3D</li> </ul> <p>Die praktischen Erfahrungen werden in den Rahmen einer gestalterischen Aufgabenstellung eingebettet. U.A. werden behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Bildmontage</li> <li>• Layout einer Broschüre</li> <li>• Einführung in das Farbmanagement</li> <li>• Nutzung der Laser- und Großformatdrucker</li> <li>• Einführung in das 3D Modelling</li> <li>• Einfacher Videoschnitt</li> <li>• Zeichnungserstellung für Schneideplotter</li> <li>• Laborordnung des Computerlabs für die selbständige Nutzung der Einrichtungen</li> <li>• Einführung in das Foto- und Studioequipment, Licht und Lichtführung</li> <li>• Digitaler Workflow, Einführung in Photoshop und Photoshop Composing, Großformatdrucker</li> <li>• Fotoshootings on location</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Fünf Kurse à 4 SWS: 11: DTP & Print Digital Workflow I (Medienwerkstatt) 12: Studiofotografie 13: DTP & Print Digital Workflow III (2D Visualisierungen) 21: DTP & Print Digital Workflow II (Layout / Dokumentation) 41: DTP & Print Digital Workflow IV (3D Visualisierungen) Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> 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.			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> LfbA für Medien im Design, 2D, 3D	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter-/Sommersemester	<b>Studiensemester</b> 1. - 4. Semester	

<b>3D-Prototyping I (Modelle)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Pr-3D1	<b>Workload</b> 240 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 190 – 210 h Präsenzzeit</li> <li>• 30 – 50h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 8	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aneignen grundlegender gestalterischer dreidimensionaler Darstellungstechniken</li> <li>• Selbständiges »dreidimensionales Skizzieren«</li> <li>• Eigenständiges, kreatives Planen (Techn. Zeichnung, Materialauswahl etc.)</li> <li>• Selbständiges Bearbeiten von Aufgabenstellungen, Präsentieren, Argumentieren</li> <li>• Erweiterung der dreidimensionalen Darstellungstechniken</li> <li>• Verstehen verschiedener Produktionstechnologien</li> <li>• Übungen an/mit verschiedenen Produktionsmöglichkeiten in der HfG</li> <li>• Selbständiges Bearbeiten von Aufgabenstellungen, Präsentieren, Argumentieren</li> <li>• Übungen an/mit verschiedenen Maschinen, Produktionsmöglichkeiten in den HfG</li> <li>• Werkstattbereichen Metall und allgemeiner Modellbau</li> <li>• Sicherer Umgang mit Maschinen für die Be- und Verarbeitung von Holz, Metallen &amp; Kunststoffen</li> <li>• Selbständige Auswahl und Einsatz von Kunststoffen und Kunststoffverfahren für eigene Projekte</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlernen grundlegender Modellbautechniken mit Papier, Pappe, Schaum, Draht, Holz etc.</li> <li>• Informationen zu verschiedenen Modellbaumaterialien</li> <li>• Bearbeiten vorgegebener Aufgaben/Übungen</li> <li>• Bearbeiten eines kleineren Semesterprojektes</li> <li>• Information zu verschiedenen Produktions/Fertigungstechniken (Vorlesung)</li> <li>• Erlernen komplexerer Modellbautechniken</li> <li>• Bearbeiten vorgegebener Aufgaben/Übungen/ eigenständigen Projektes</li> <li>• Gruppen- und Einzelbesprechung</li> <li>• Einweisung zum Umgang mit Maschinen &amp; Werkzeugen für die Holz, Metall &amp; Kunststoffverarbeitung</li> <li>• Kennenlernen verschiedener Metalle, Begleitmaterialien, Verbindungen, Klebstoffe, Lacke etc.</li> <li>• Bearbeiten verschiedener Projekte (Schale, Blechbox, Dreh- und Frästeile, Löt und Schweiß-übungen, etc)</li> <li>• Bearbeiten eines Projektes (Hocker, Tisch ...)</li> <li>• Kunststoffe, deren Anwendung und Verarbeitung in Produktion und Modellbau</li> <li>• Möglichkeiten der Be- und Verarbeitung an der HfG (Laser, Tiefziehen, Tempern, Kleben, Vakuumguss, 3D Druck etc.)</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Drei Kurse à 4 SWS, ggf. zweiwöchentlich oder als Blockseminar: 11 und 21: Dreidimensionale Modelle I und II 31: Prototyping Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium. 12, 13 und 14: Werkstattkurse im Umfang von insgesamt 100h, z. B. für Metall, Holz und Kunststoff; Jeweils als Blockseminar zwischen Winter- und Sommersemester			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur sowie gestalterische			

<b>Eigenarbeit</b> Für die Seminare außerdem Präsentation des Entwurfsfortschritts; Erstellung einer Dokumentation; Erstellen einer Abschlusspräsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.		
<b>Modulprüfung</b> keine		
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Keine		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design	<b>Modulverantwortliche_r</b> LfbA für CNC-Technologien, Designmodellbau	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 1. -3. Semester

## 3D-Prototyping II (CAD, CAM)

<b>Modulnummer</b> B-D-Pr-3D2	<b>Workload</b> 240 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 180 - 240 h Präsenzzeit</li> <li>• 30 - 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> <b>8</b>	<b>Dauer des Moduls</b> 3 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> Prinzipien und die Grundlagen der Flächenmodellierung 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. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verstehen der verschiedenen RP Prozesse und Prozessketten</li> <li>• Verstehen der verschiedenen generativen Verfahren</li> <li>• Relevanz neuer Produktionsverfahren auf Gestaltung, gestalterischen Prozess und Produktion</li> <li>• Erkennen neuer Möglichkeiten durch additives Verfahren und RP Prozesse</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> Analyse der äußeren Form eines vorgegebenen Gegenstandes, um die geeignete Strategie für den Nachbau der Form zu finden. Schwerpunkte hierbei sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkennen der Gestaltungsabsicht und des strukturellen Aufbaus</li> <li>• Arbeit mit Fotos als Vorlage für den Aufbau von NURBS Kurven</li> <li>• Orientierung im Raum mit Hilfskonstruktionen</li> <li>• Aufbau von Flächen aus Kurven und Punkten</li> <li>• Aufbau von Volumenkörpern</li> <li>• Schneiden von Linien, Flächen und Körpern: Trim, Split, Boolean Difference</li> <li>• Verbinden von Kurven und Flächen: Group, Join, Boolean Union</li> </ul> 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>Einzelne Themen werden beispielhaft demonstriert, um sie in den individuellen Einwüfen umsetzen zu können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überführung von Skizzen in eine dreidimensionale Form</li> <li>• Umgang mit NURBS und Freiformflächen</li> <li>• Strategien zum Umgang mit Flächen- und Formübergängen</li> <li>• Vergleich von NURBS Modelling und SubD Modelling</li> <li>• Berücksichtigung von Fertigungstoleranzen im 3D Modellbau</li> <li>• Einpassung vorgegebener Bauteile</li> <li>• Aufbau von Wandstärken</li> <li>• Planung von Formtrennungen</li> <li>• Ausgabe für den 3D Druck</li> </ul> <p>Vorlesung/Seminare/Exkursionen zu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapid Prototyping, Geschichte, Entwicklung, aktueller Stand</li> <li>• die verschiedenen RP Techniken, generative Verfahren und deren Einsatz/Kombination</li> <li>• Auswirkung neuer Verfahren auf bspw. Teilegeometrien und herkömmliche Produktionsweisen</li> <li>• Ausblick auf die weitere Entwicklung</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Vier Kurse à 4 SWS, ggf. zweiwöchentlich oder als Blockseminar:			



21: CAD, CAM I  
 31: CAD, CAM II  
 41: CAD, CAM III  
 42: Computational / Generative Design  
 Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden.  
 Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.

## Studienleistung

Regelmäßige und 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.

## Modulprüfung

Nach Veranstaltung 13 veranstaltungsübergreifende Modulprüfung (Projekt oder Aufgabe nach Vorgaben des Vorlesungsverzeichnisses)

## Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul

2D-Prototyping B-D-Pr-2D

## Verwendbarkeit des Moduls

BA Design

## Modulverantwortliche\_r

LfbA für Medien im Design, 2D, 3D

## Häufigkeit des Angebots

jährlich

## Beginn

Sommersemester

## Studiensemester

2.- 5. Semester

## 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.

<b>4D-Prototyping</b> (Internet, Apps, Creative Coding)			
<b>Modulnummer</b> B-D-Pr-4D	<b>Workload</b> 120 h davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische Grundlagen des Prototyping für digitale Schnittstellen</li> <li>• Grundlegendes Designwissen rund um Prototypen für Websites und Apps</li> <li>• Kenntnisse in der Erstellung von Layouts und Grids für digitale Interfaces, Assets und Module</li> <li>• Kompetenz in der Nutzung und Gestaltung von Designsystemen</li> <li>• Verständnis für digitale Gestaltungssysteme</li> <li>• Praktische Grundlagen im Prototyping für digitale Interaktionen</li> <li>• Grundlegende Designkenntnisse für die Erstellung interaktiver elektromechanischer Prototypen</li> <li>• Kompetenz im Umgang mit Sensoren und Robotik sowie deren Vernetzung, Auslesung und Steuerung durch Mikroprozessoren</li> <li>• Kompetenz im Umgang mit und Anschluss von elektromechanischen Komponenten</li> <li>• Verständnis der elektromechanischen Grundlagen und Programmierung von Zusammenschaltungen und Interaktionen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Designpraxis beim 4D-Prototyping von Websites und Apps</li> <li>• Umgang und Erlernen von Software für die Gestaltung von Interfaces</li> <li>• Grundlegendes Verständnis der Programmierung von Frontend-Entwicklungen im Zusammenhang mit digitalen Interfaces</li> <li>• Einführung in die Erstellung von digitalen interaktiven Prototypen</li> <li>• Angeleitetes und freies Arbeiten an definierten Aufgabenstellungen</li> <li>• Erlernen von Software, Programmierung und manuellem Handling zur Gestaltung von interaktiven Prototypen</li> <li>• Präsentation von Ergebnissen und Entwürfen im Diskurs mit Lehrenden und Mitstudierenden</li> <li>• Kleine Präsentationen der eigenen Arbeit</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Zwei Kurse à 2 SWS, ggf. zweiwöchentlich mit 4 SWS oder als Blockseminar: 41: Digital Prototyping I 51: Digital Prototyping II Je nach Gruppengröße können die Kurse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> regelmäßige und aktive Teilnahme, gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation. Die konkreten Anforderungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben.			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> LfbA für Digital Prototyping	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 4. - 5. Semester

## Grundlagenprojekte

2D-Entwerfen I (Linie, Fläche, Raster)			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-2D1	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten.</li> <li>• Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung von Gestaltungsprozessen.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Bedeutung von Formen (Punkt, Kreis, Linie, Quadrat, Rechteck, Dreieck, etc.) und ihre Anordnung auf Flächen und Oberflächen.</li> <li>• Auf Basis von Gestaltgesetzen und -grundlagen entstehen lineare und flächige Strukturen unter Berücksichtigung von Regelmäßigkeit, Halbregelmäßigkeit und Irregularität.</li> <li>• Definition und De/Formationen von rasterhaften Konzepten (Gestaltungsraster).</li> <li>• Wirkung und Aussagekraft von Kompositionen (Visual Storytelling).</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 11: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig Gruppe 1/2) Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden, die ein- bis zweiwöchentlich zusammenkommen. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Informationsdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 1. Semester

2D-Entwerfen II (Farbe)			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-2D2	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten.</li> <li>• Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung von Farbe in der Gestaltung.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 21: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig Gruppe 1/2) Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden, die ein- bis zweiwöchentlich zusammenkommen. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> B-D-GP-2D1			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Informationsdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 2. Semester

<b>Design und Sprache (Mensch_Interaktion)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-DS	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> <li>• Strukturierung der Analyse der Interaktion im Gebrauch, Handlung oder Prozess (Mapping) als Grundlage für Entwurfsprozesse und zielgruppenorientiertes Entwerfen,</li> <li>• Wissen über Wechselwirkungen zwischen Begriff und Bedeutung in unterschiedlichen Kontexten (Naturwissenschaften, Gesellschaft, Technik, Kultur, Markt)</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> 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			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 11: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Integrierendes Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> Jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 1. Semester

<b>Design und Prozesse</b> (Grundlagen für Designprozesse)			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-DP	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> 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"> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> 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			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 21: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Grundlagen Praxis I (B-D-Gr1)			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Integrierendes Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 2. Semester

<b>Materiales Entwerfen I (Form + Funktion)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-ME1	<b>Workload</b> 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Selbstkompetenz: Fähigkeit zur ersten Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten.</li> <li>• Einführung in einen experimentellen und interdisziplinären Dialog von analogen und digitalen Werkzeugen und Prozessen in interagierenden Gestaltungsprozessen.</li> <li>• Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens und seiner Gestaltungsprozesse.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales Entwerfen zum Verhältnis von Form und Funktion,</li> <li>• Materialgestalterische Strategien und Methoden zum Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Raum bilden die Basis der überlagernden und wechselwirksamen Grundkonzeptionen.</li> <li>• 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.</li> <li>• Erlangen eines Grundvokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 31: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. wöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Alle im Studienverlaufsplan für die ersten beiden Semester vorgesehenen Module bzw. Moduleile			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Materialdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 3. Semester



<b>Materiales Entwerfen II (Prozess)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-ME2	<b>Workload</b> 180 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Selbstkompetenz: Fähigkeit zur weiteren Einschätzung der eigenen kreativen Potentiale und Möglichkeiten.</li> <li>• Einführung in einen experimentellen und interdisziplinären Dialog von analogen und digitalen Werkzeugen und Prozessen sowie hybriden Mischformen in interagierenden Gestaltungsprozessen.</li> <li>• Erlangen eines erweiterten Vokabulars zur Beschreibung des Materialen Entwerfens und seiner Gestaltungsprozesse.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales Entwerfen zum Verhältnis von Form, Funktion und Prozess</li> <li>• Materialgestalterische Strategien und Methoden zum Umgang mit Material, Struktur und System bilden die Basis der überlagernden und wechselwirksamen Grundkonzeptionen und Gestaltungsprozesse.</li> <li>• Die Fähigkeit zur Adaption komplexer Gestaltungsprozesse und Transformationsprozesse, Kennenlernen disruptiver, dekonstruktiver, nichtlinearer und auch widersprüchlicher Entwurfsprozesse.</li> <li>• Konzeption verknüpfter hybrider Entwurfsprozesse, Konzeptformulierung und -visualisierung, komplexere analoge und digitale Modelle und Materialisierungen, Abschluss, Dokumentation, Präsentation als Grundlage für das Materiale Entwerfen und aufbauende Materialdesign in BA und MA.</li> <li>• Erlangen eines Vokabulars zur Beschreibung hybrider Konzeptionen des Materialen Entwerfens.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 41: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Alle im Studienverlaufsplan für die ersten beiden Semester vorgesehenen Module bzw. Moduleile			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Materialdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 4. Semester



4D-Entwerfen I (Form und Zeit)			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-4D1	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 4-dimensionalen Gestaltung</li> <li>• Grundlegendes Designwissen rund um Prototypen für Websites und Apps</li> <li>• Kenntnisse in der Erstellung von Layouts und Grids für digitale Interfaces, Assets und Module</li> <li>• Kompetenz in der Nutzung und Gestaltung von Designsystemen - Verständnis für digitale Gestaltungssysteme - praktische Grundlagen im Prototyping für digitale Interaktionen</li> <li>• Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe im Digitalen Design</li> <li>• Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation</li> <li>• Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess</li> <li>• Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die gestalterische Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung</li> <li>• Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten</li> <li>• Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf einfachen technischen Grundlagen aus 2D, 3D und 4D (Coding)</li> <li>• Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine.</li> <li>• Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen</li> <li>• Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 31: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Grundlagen Praxis II (B-D-Gr2)			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Digital Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 3. Semester

<b>4D-Entwerfen II (Körper, Raum, Bewegung)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-4D1	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich 4-dimensionalen Gestaltung</li> <li>• Praktische Grundlagen im Prototyping für digitale Interaktionen</li> <li>• Gestalterisches Grundwissen, Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe im Digitalen Design</li> <li>• Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation</li> <li>• Kompetenz zur Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden im kreativen Gestaltungsprozess</li> <li>• Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die gestalterische Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung</li> <li>• Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten</li> <li>• Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf einfachen technischen Grundlagen aus 2D, 3D und 4D (Coding)</li> <li>• Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine.</li> <li>• Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen</li> <li>• Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 41: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> 4D-Prototyping und Grundlagen Praxis II (B-D-Pr-4D und B-D-Gr2)			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Digital Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 4. Semester

Raum und Wahrnehmung (Urban Design)			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-RW	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen in Theorie und Praxis räumlicher Analyse und Gestaltung</li> <li>• Kenntnis gestalterischer Grundbegriffe der räumlichen Gestaltung</li> <li>• Methodische Grundkenntnisse der visuellen Analyse räumlicher Situationen</li> <li>• Kompetenz in der Identifikation grundlegender Elemente der Raumwahrnehmung</li> <li>• Kompetenz in der visuellen Abstraktion und Darstellung räumlicher Strukturen</li> <li>• Fähigkeit zur Einschätzung entwurfsrelevanter Faktoren</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <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"> <li>• Theoretische Grundlagen der ökologischen Wahrnehmungstheorie</li> <li>• Methodische Grundkenntnisse: Ortsbegehung (Beobachtung und visuelle Notation, Interviews); Ortsanalyse (statistische Daten, Planungsdokumente, Satellitenbilder etc.)</li> <li>• Grundkenntnisse der Darstellungsformen räumlicher Zusammenhänge (Karte, Plan, Diagramm, Perspektive etc.) und ihrer Einsatzmöglichkeiten (visuelle Abstraktion und Reduktion auf entwurfsrelevante Elemente)</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>31: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts</p>			
<b>Modulprüfung</b> <p>Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation</p>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> <p>keine</p>			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Urban Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 3. Semester

<b>Raum und Handlung (Urban Design)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-RB	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen in Theorie und Praxis räumlicher Analyse und Gestaltung</li> <li>• Kenntnisse im Erkennen, Formulieren und Darstellen räumlicher Strukturen und deren Beurteilung</li> <li>• Kompetenz im Einsatz von geeigneten Analysewerkzeugen und Darstellungsformaten.</li> <li>• Methoden der visuellen Analyse und Darstellung wie z. b. Zeichnung, digitale Kartierung, Fotocollage.</li> <li>• Kenntnis der grundlegenden Elemente der Raumwahrnehmung und der Raumdarstellung</li> <li>• Kompetenz in der eigenständigen Darstellung und Bewertung räumlicher Zusammenhänge.</li> <li>• Kenntnisse in der synthetisierenden Darstellung und Ableitung des Entwurfsprogramms.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltung der Lesbarkeit von Räumen (Orientierung) .</li> <li>• Einfluss von Gestaltungsentscheidungen auf ein positives Empfinden (Selbstverortung).</li> <li>• Überblick über entwurfsrelevante Einflussfaktoren, wobei die Beziehung von Mensch und Raum im Vordergrund steht.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>41: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts</p>			
<b>Modulprüfung</b> <p>Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation</p>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> B-D-GP-RW			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Urban Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester	<b>Studiensemester</b> 4. Semester	

<b>3D-Entwerfen I (Syntax der Gestaltung)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-3D1	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Erlangen eines theoretischen und praktischen Grundvokabulars zur Beschreibung der Syntax der Gestaltung.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Der Blickpunkt liegt im Kurs auf der Erzeugung neuartiger Strukturen für isolierte Knoten– und Flächenverbindungen (Stab/Stab; Stab/Fläche, Fläche/Fläche und so weiter)</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 21: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul sind abgeschlossene Module:</b> B-D-GP-2D1 sowie B-D-Pr-3D1 (Werkstattkurse)			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Industrial Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester	<b>Studiensemester</b> 2. Semester	

<b>3D-Entwerfen II (Syntax der Gestaltung)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-GP-3D2	<b>Workload</b> 150 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 90 -120 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 5	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Erlangen eines theoretischen und praktischen Grundvokabulars zur Beschreibung der Syntax der Gestaltung.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Der Blickpunkt liegt im Kurs auf der Erzeugung neuartiger Strukturen für Körper- und Gittersysteme (regelmäßige, halbregelmäßige und unregelmäßige Raster usw.)</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 31: Vorlesung 4 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul sind abgeschlossene Module:</b> B-D-GP-3D1 sowie B-D-Pr-3D1 (Werkstattkurse)			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Industrial Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 3. Semester



## Orientierungsprojekte

Orientierungsprojekte			
<b>Modulnummer</b> B-D-OP	<b>Workload</b> 600 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 120 h Präsenzzeit</li> <li>• 480 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 20	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktische und theoretische Grundlagen in den einzelnen Lehrgebieten</li> <li>• Fähigkeit zu eigenständigem Arbeiten und konzeptionellem Denken</li> <li>• Eigenständiges Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung von eigenen, authentischen Fragestellungen</li> <li>• Kritik- und Urteilsfähigkeit im theoretischen Diskurs</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <p>Designdisziplinäre Auseinandersetzung und „projektoffene“ (praktische oder theoretische Schwerpunktsetzung) Ausformulierung eines vorgegebenen Themas innerhalb der angebotenen, einzelnen Lehrgebiete.</p> <p>Das Projekt wird zum Semesterende hochschulöffentlich in einer angemessenen, professionellen Form präsentiert, diskutiert und bewertet.</p>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>Die Studierenden besuchen vier von sechs halbsemestrigen Kursen, u.a. in den Lehrgebieten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 101 Industrial Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> <li>• 102 Integrating Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> <li>• 103 Urban Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> <li>• 104 Material Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> <li>• 105 Information Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> <li>• 106 Digital Design 4 Wochenstunden in 7,5 Wochen</li> </ul> <p>Über die konkreten Kurse, die in Praxis und Theorie und ggf. lehrgebietsübergreifend stattfinden können, informiert das Kommentierte Vorlesungsverzeichnis. Die Studierenden besuchen je zwei Kurse in der ersten und zwei Kurse in der zweiten Semesterhälfte und werden dazu in zwei Gruppen eingeteilt.</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>Für jedes der vier Teilprojekte: Regelmäßige und aktive Teilnahme</p>			
<b>Modulprüfung</b> <p>Kumulative Modulprüfung aus vier gestalterischen Orientierungsprojekten inkl. Dokumentation und Präsentation in jedem der vier Kurse. Dazu gehört jeweils die gemeinsame Präsentation aller Projekte innerhalb eines festgelegten Rahmens (ggf. an einem Präsentationstag oder Ausstellung).</p> <p>Jede der vier Teilprüfungen muss mit mindestens "bestanden" bewertet worden sein.</p>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> <p>Nachweis von 120 CP (ausgenommen Zusatzmodule); Abschluss der Module Grundlagenprojekte und Prototyping.</p>			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Studiendekan_in	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 5. Semester

Theorie

<b>Kultur- und Techniktheorien I</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Th1	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 Wissenskulturen und ihre Eigenarten hervorgebracht werden.</li> <li>• 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.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachübergreifende Kenntnisse über methodische Herangehensweisen in designbezogenen Geistes- und Naturwissenschaften. Grundlagen der Hermeneutik, der Heuristik und der Statistik.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Überblickskenntnisse zu Methodenunterschieden empirischer und normativer Ästhetik sowie zur weltanschaulichen Positionierung antiker und moderner sowie zeitgenössischer Ästhetik.</li> <li>• Differenzierung von Kunst und Design, Produktionsästhetik und Rezeptionsästhetik</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Vorlesung 2 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): 11: Design und Epistemik (Einführung) 12: Ästhetik I (Einführung) Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an den Vorlesungen, Übernahme von Referaten			
<b>Modulprüfung</b> Klausur (zweistündig)			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			



<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Kultur- und Techniktheorien	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 1. Semester

<b>Kultur- und Techniktheorien II</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Th2	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 3 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Sensibilisierung für Zukunftsfragen bezüglich technologischer Umbrüche im Zusammenhang mit Digitalisierung und künstlicher Intelligenz.</li> <li>• Weiterentwicklung und Aktualisierung klassischer Position zur Technikkritik im Zusammenhang neuer Technikkonzepte.</li> <li>• Sensibilisierung für neue Grade gegenseitiger Abhängigkeit technikkritischer und gesellschaftskritischer Fragestellungen</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Vorlesung 2 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): 21: Kultur- und Techniktheorien I 41: Kultur- und Techniktheorien II Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung, Übernahme von Referaten			
<b>Modulprüfung</b> 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.			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Keine			

<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Kultur- und Techniktheorien	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 2.-4. Semester

<b>Designtheorie I</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Th3	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnisse über grundlegende Begriffe und Bezüge des Designs (Theorien)</li> <li>• Kenntnisse über die historischen Zusammenhänge der Entstehung und der Entwicklung des Designs als Disziplin</li> <li>• Kenntnisse über Wegmarken des Designs und seiner Geschichte</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur kritischen Reflexion der (eigenen) gestalterischen Praxis</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Theorien des Designs</li> <li>• Grundlagen der Designforschung und -wissenschaft</li> <li>• Vorstellung und Diskussion der Auswirkungen des Designs auf gesellschaftliche Zusammenhänge</li> <li>• Soziale Modelle des Design (Social Design, Transformation Design, Sustainable Design, Gender &amp; Design, Ontological Design, Inclusive Design, Universal Design, Design for All, Participatory Design / Co-Design, Pluriversal Design etc.)</li> <li>• Vom User-Centered Design zum More-than-human-centered Design</li> <li>• Design im Gebrauch (Non-Intentional Design, etc.)</li> <li>• Interrogative Designansätze (Critical Design, Speculative Design, Design Fiction, Discursive Design etc.)</li> <li>• Lektüreanalysen</li> <li>• Argumentieren</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 2 Lehrveranstaltungen mit je 2 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): 11: Designtheorie I 21: Design und Geschichte Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung sowie Übungen, Übernahme von Referaten o.ä.			
<b>Modulprüfung</b> Ausarbeitung in schriftlicher oder anderer geeigneter Form (Hausarbeit, Dokumentation, Video-Essay, Scientific Poster, o.ä.) einschließlich Präsentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Designtheorie	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 1.-2. Semester

<b>Designtheorie II</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-Th4	<b>Workload</b> 120 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 60 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 4	<b>Dauer des Moduls</b> 2 Semester Pflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis verschiedener Forschungsmethoden im Design</li> <li>• Fähigkeit zur Anwendung von Forschungstechniken zur Informationsbeschaffung und Problemanalyse</li> <li>• Fähigkeit, relevante Quellen eigenständig zu identifizieren und zu nutzen</li> <li>• Fähigkeit, Informationen kritisch zu bewerten, um relevante von weniger relevanten Inhalten zu unterscheiden (Kritische Analyse).</li> <li>• Fähigkeit, überzeugende Argumente zu entwickeln und zu präsentieren, um klare Position zu vertreten (Argumentationsaufbau)</li> <li>• Fähigkeit, erworbenes Wissen klar und präzise in schriftlicher, mündlicher oder anderer geeigneter Form zu vermitteln</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung und Kontextualisierung der Vorgehensweisen des Designs</li> <li>• Project-grounded Research, Entwurfsbasierte Forschung</li> <li>• Design und seine zivilisatorischen Verflechtungen</li> <li>• Bedeutung der Industrialisierung und seiner Produktionsprozesse für den Entwurf im Design</li> <li>• Orte der Verhandlung von Design als Disziplin und seiner kontextuellen Bezüge (Museen, Konferenzen, Verbände, Ausstellungen, Publikationen)</li> <li>• Design im inter- und transdisziplinären Kontext („Third Culture“)</li> <li>• Fähigkeit, Wissen aus verschiedenen Disziplinen zu integrieren und auf komplexe Probleme anzuwenden (interdisziplinäres Denken)</li> <li>• Partizipative Methoden (Co-Design) und ihre Grenzen</li> <li>• Prozessschritte in Theoriebildung und experimenteller Designforschung (Forschungsfragen, Hypothesenbildung, Literaturrecherche, Methoden, Feldforschung, Datenerhebung, Evaluation, Dokumentation, Publikation etc.)</li> <li>• Close Reading</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 2 Lehrveranstaltungen mit je 2 SWS (Präsenz und ggf. Online im Wechsel; ggf. zweiwöchentlich/halbsemestrig oder als Blockseminar): 31: Designmethodologie I 41: Designmethodologie II Je nach Gruppengröße kann der Kurs in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Entsprechend verändert sich der Anteil von Präsenzzeit und Selbststudium.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung sowie Übungen, Übernahme von Referaten o.ä.			
<b>Modulprüfung</b> Ausarbeitung in schriftlicher oder anderer geeigneter Form (Hausarbeit, Dokumentation, Video-Essay, Scientific Poster, o.ä.) einschließlich Präsentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Designtheorie	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> jährlich	<b>Beginn</b> Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 3.-4. Semester

## Wahlpflichtprojekte

Studierende wählen zwei benotete Wahlpflichtprojekte aus den folgenden acht Wahlpflichtmodulen. Sie können mehrmals dasselbe Wahlpflichtmodul belegen. Optional können Studierende weitere Wahlprojekte im Wahlbereich belegen, dafür geht die Modulprüfung nicht in die Gesamtnote ein.

<b>Industrial Design</b> (Vertiefung)			
<b>Modulnummer</b> BA-Design-WP-101	<b>Workload</b> 300h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Designdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Industrial Design;</li> <li>• Umfassende Kenntnisse der Projektmethodik des Industrial Designs und Erkundung der Branchen des Industrial Designs;</li> <li>• In Projekt werden Student_innen anhand ganzheitlicher Betrachtungen in der Produktgestaltung an Innovationsthemen im Design herangeführt;</li> <li>• Anwendung aller traditionellen und neuen (rechnergestützten) Systeme, Prozesse und Methoden für das Design der Gegenwart und der Zukunft;</li> <li>• Berücksichtigung aller Relevanzen: sozial, politisch, zivilisatorisch, technologisch, ökologisch, ökonomisch; dies sowohl umfassend als auch schwerpunktsetzend.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung und Üben von wissenschaftlichen und technischen Recherchemethoden und Forschungsmethoden;</li> <li>• Anwendungsnahe (und nach Möglichkeit mit Exkursionen und mit Drittmittelpartner durchgeführte) Forschung;</li> <li>• Professionelle Planung, Konstruktion, Entwurf und Visualisierung;</li> <li>• Bekannte und neuartige Modellbautechniken (inklusive rechnergestützter Darstellung und Simulationen; insbesondere 3D-/4D-/Robotik-/KI-Systeme).</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Industrial Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester	

<b>Integrierendes Design (Vertiefung)</b>			
<b>Modulnummer</b> BA-Design-WP-102	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> 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. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> 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			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) insgesamt 4 SWS /Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Integrierendes Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer- /Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 6. /7. Semester	

<b>Urban Design</b> (Vertiefung)			
<b>Modulnummer</b> BA-Design-WP-103	<b>Workload</b> 300h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnisse und Methoden der Analyse (Beobachtung, visuelle Analyse und Darstellung).</li> <li>• Kompetenz im Erkennen und Benennen entwurfs- und gestaltungsrelevanter Fragestellungen (Identifikation von Mängeln, konzeptionelle Entwicklung von Lösungsansätzen in konzeptionellen Diagrammen).</li> <li>• Befähigung zur Ableitung eines Entwurfs aus konzeptionellen Lösungsansätzen</li> <li>• Raumabfolgen können analysiert, räumliche Wirkungsweisen in ihrer unterschiedlichen Funktionalität dargestellt werden.</li> <li>• Entwurfs- und gestaltungsrelevante Aspekte werden identifiziert und benannt; Bewertungskriterien und daraus abgeleitet Gestaltungsansätze können textlich und visuell argumentiert werden.</li> <li>• Fähigkeit zur Darstellung in Wort und Bild (Präsentation und Dokumentation von Analyse, Konzept und Entwurf)</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <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"> <li>• Visuellen Analysen (Mappings) von Raumabfolgen aus der Perspektive eines aktiven Nutzenden</li> <li>• Entwicklung konzeptioneller Entwurfsansätze (Diagramme) und Testentwürfe.</li> <li>• Kenntnisse architektonischer und städtebaulicher Analyse – und Entwurfsstrategien</li> <li>• Entwicklung eines eigenständigen Konzepts und daraus abgeleitetem Entwurf</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts</p>			
<b>Modulprüfung</b> <p>Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation</p>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> <p>Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte</p>			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Urban Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester	



<b>Materialdesign (Vertiefung)</b>			
<b>Modulnummer</b> BA-Design-WP-104	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> <b>10</b>	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialdesign II fokussiert auf die vertiefenden Kenntnisse und Methoden der materialinspirierten und –basierten Gestaltungsprozesse und die Rolle des Materials in der Gestaltung.</li> <li>• Vertiefende Kenntnisse und Methoden des Materialdesigns sowie Analyse, Konzeptionierung, Entwurf, Umsetzung und Diskurs.</li> <li>• Disziplinäre und interdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Materialdesign</li> <li>• Ganzheitliche Betrachtung von Einsatzmöglichkeiten und Verhalten unterschiedlicher Materialien im Gestaltungsprozess und deren prinzipielle Wirkungsprinzipien.</li> <li>• Vertiefende auch experimentelle Konzeptionierung des „Gestaltens mit gestalteten Materialien“ im Materialdesign.</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliche und gestalterische Prinzipien und Methoden zum „Gestalten mit gestalteten Materialien“ und darauf basierende Exploration von Analysen, Konzept, Entwurf und Kontext.</li> <li>• Einsatzmöglichkeiten und das Verhalten unterschiedlicher Materialien im Gestaltungsprozess und deren prinzipielle Wirkungsprinzipien und Einbindung in übergeordnete Kontexte.</li> <li>• Methoden des Materialdesigns werden vertiefend wissenschaftlich-theoretisch und -gestalterisch erarbeitet.</li> <li>• Vertiefende Zusammenhänge von Form, Struktur und System im Materialdesign und konzeptionelle Überlegungen zu Hybridisierungen und Mischkonzeptionen.</li> <li>• Im vertiefenden Gestaltungsprozessen werden analoge und digitale Entwurfs- und Fertigungswerkzeuge experimentell zur Umsetzung der interdisziplinären und hybriden Entwurfs- und Materialisierungskonzepte eingesetzt.</li> <li>• Umsetzung und Realisierung auch hybrider Materialkonzeptionen durch analoge und digitale Visualisierungs-, Materialisierungs- und Prozesstechniken.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Material Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer- /Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester

Information Design (Vertiefung)			
<b>Modulnummer</b> B-D-WP-105	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Designdisziplinäre Forschung und Entwicklung im Informationsdesign;</li> <li>• Umfassende Kenntnisse der Projekt- und Gestaltungsmethodik des Informationsdesigns und Erkundung der Verwendungsbereiche von Informationsdesign</li> <li>• Im Projekt werden Student_innen anhand ganzheitlicher Betrachtungen von Vermittlungsstrategien an Innovationsthemen herangeführt</li> <li>• Anwendung aller traditionellen und neuen (rechnergestützten) Systeme, Prozesse und Methoden für das Design der Gegenwart und der Zukunft</li> <li>• Berücksichtigung aller Relevanzen: sozial, politisch, zivilisatorisch, technologisch, ökologisch, ökonomisch; dies sowohl umfassend als auch schwerpunktsetzend</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung und üben von wissenschaftlichen und technischen Recherche- und Forschungsmethoden: wissenschaftliches und journalistisches Arbeiten</li> <li>• Praxis- oder Kooperationsprojekte, sowie Forschungs- und Entwicklungsprojekte</li> <li>• Bekannte und neuartige Techniken, sowie Datenvisualisierung (inklusive rechnergestützter Darstellungen und Simulationen (VR/GIS/etc.; 2D-/3D-/4D-/KI-Systeme)</li> <li>• Verwendung und Möglichkeiten von multimedialen Vermittlungsformaten (Didaktik) und die Berücksichtigung von Zielgruppen: Wissen über Selektoren, Wirkungsbedingungen/-methoden, Vermittlungsstrategien und Ziele</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Informationsdesign	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/ Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester

<b>Digital Design (Vertiefung)</b>			
<b>Modulnummer</b> BA-Design-WP-106	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30-60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240-270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterte Grundlagen in Theorie und Praxis im Bereich von digitaler Gestaltung, digitalen Produkten, - Plattformen und Schnittstellen</li> <li>• Konzeptionelle, methodische und gestalterische Kenntnisse: Recherche (Markt und Benutzer), Benutzerabläufe und Interaktion, Entwurf (Informationsarchitektur, Wireframing), Ausarbeitung, Prototypen, Präsentation</li> <li>• Kompetenz zur eigenständigen Gestaltung und prozesshaften Arbeiten an digitalen Projekten durch Verwendung von gestalterischen, konzeptionellen Techniken und Methoden</li> <li>• Verständnis und kritischer Umgang mit digitalen Produkten und deren Möglichkeiten und Auswirkungen</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausweitung der gestalterischen Praxis der 4-dimensionalen Gestaltung – Digitales Design</li> <li>• Aufgabenorientiertes und/oder freies Arbeiten</li> <li>• Systematisches Arbeiten an eigenen Fragestellungen auf technischen Grundlagen aus 1D, 2D, 3D und 4D</li> <li>• Gestalterische Strategien für Schnittstellen und Interaktionen zwischen Mensch und Maschine, Maschine – Maschine Interaktionen und „machine learning“ (KI).</li> <li>• Realisierung des Projektvorhabens in prozesshaftem Lernen von der Konzeption bis zur Präsentation im Diskurs mit den Lehrenden und Kommiliton_innen</li> <li>• Kleinere Präsentationen der eigenen Arbeit</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Digital Design	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester	

<b>Kultur- und Techniktheorien III (Vertiefung)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-WP-201	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 - 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240 - 270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für Zukunftsfragen bezüglich technologischer Umbrüche im Zusammenhang mit Digitalisierung und künstlicher Intelligenz.</li> <li>• Weiterentwicklung und Aktualisierung klassischer Position zur Technikkritik im Zusammenhang neuer Technikkonzepte.</li> <li>• Sensibilisierung für neue Grade gegenseitiger Abhängigkeit technikkritischer und gesellschaftskritischer Fragestellungen</li> <li>• Sozialkompetenz: Kommunikation und Kooperation durch gemeinsames Arbeiten in der Gruppe mit gegenseitigem Feedback</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akteur-Netz-Werk-Theorie</li> <li>• Techniktheorien der Künstlichen Intelligenz und der Digitalisierung</li> <li>• Maschinenethik</li> <li>• Roboterethik</li> <li>• Neubestimmung analog-digitaler Gestaltungsmaximen</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Lehrveranstaltung mit 2-4 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an den Vorlesungen, Übernahme von Referaten			
<b>Modulprüfung</b> 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.			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in Kultur- und Techniktheorien	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/Wintersemester	<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester	

<b>Designtheorie III (Vertiefung)</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-WP-202	<b>Workload</b> 300 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 - 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240 - 270 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlpflichtmodul
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortgeschrittenes Verständnis theoretischer Ansätze im Design</li> <li>• Fähigkeit zur kritischen Reflexion und Analyse von Designtheorien</li> <li>• Fähigkeit zur eigenständigen Forschung im Bereich Designtheorie</li> <li>• Kenntnisse weitergreifender Theorien für die Gestaltung (u.a. Gestalttheorie, Politik der Dinge, Designerly Ways of Knowing, practice-led research / practice-based research, erweiterter Designbegriff)</li> <li>• Anwendbarkeit von sprachlichen Aspekten und Parametern im Design (u.a. Semiotik/Zeichenlehre, Rhetorik, Narratologie)</li> <li>• Beschreibbarkeit von Design bzw. seinen Entwürfen und Prozessen</li> <li>• Designtheorie als Designprojekt verstehen – und umgekehrt.</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung eines Projektes aus den grundlegenden Begriffen und Strukturen im Design heraus</li> <li>• Theorie als Entwurf, Entwurf als Theorie</li> <li>• Problematisierung des Theoretischen als zu Entwerfendem</li> <li>• Entwicklung von neuen methodischen Ansätzen</li> <li>• Experimentelles Forschen</li> <li>• Entwicklung von theoretischen Designprojekten (Theorie als Projekt)</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Lehrveranstaltung mit 2-4 SWS Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel)			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und wöchentliche aktive Teilnahme an der Vorlesung sowie Übungen, Übernahme von Referaten o.ä.			
<b>Modulprüfung</b> Ausarbeitung in schriftlicher oder anderer geeigneter Form (Hausarbeit, Dokumentation, Video-Essay, Scientific Poster, o.ä.) einschließlich Präsentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Professor_in für Designtheorie	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Sommer-/Wintersemester		<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester

## Praktikum

Praktikum			
<b>Modulnummer</b> B-D-Prakt	<b>Workload</b> 900h (reduziert min. 450 h)	<b>CP</b> 30 CP (reduziert min. 15)	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung des eigenen gestalterischen bzw. künstlerischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen:</li> <li>• Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen bzw. künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder</li> <li>• Soziale und kommunikative Kompetenzen, Fähigkeit zur Zusammenarbeit im Team im beruflichen Kontext-und/oder</li> <li>• Professionelle Praxis</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion und Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen und zur Reflexion des eigenen Handelns in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <p>In diesem Modul absolvieren Studierende ein Pflichtpraktikum an einer für das Studienziel relevanten Einrichtung, z.B. in Agenturen oder Betrieben, in Museen, in Medienanstalten, ... Die Dauer des Pflichtpraktikums beträgt in Vollzeit sechs Monate. Die Praktikumsdauer kann auf zwei Einrichtungen aufgeteilt werden. Die Gesamtdauer des Praktikums kann in Abstimmung mit dem Prüfungsausschuss reduziert werden. Dabei darf die Mindestdauer von drei Monaten nicht unterschritten werden. Die CP-Vergabe für das Modul reduziert sich entsprechend, wobei jedem Monat in Vollzeit 5 CP entsprechen; freiwerdende CP sind im Wahlbereich zu erbringen..</p>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> keine			
<b>Studienleistung</b> Bestätigung der erfolgreichen Teilnahme der Praktikumsstelle als Teilnahmenachweis und einseitiger Berichtsbogen als Studienleistung.			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Keine. Vor Praktikumsantritt ist der/die Modulbeauftragte über den Tätigkeitsbereich zu informieren.			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter-/ Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 6./7. Semester

## Wahlbereich

Im Wahlbereich von 16 CP können Studierende aus verschiedenen Wahlmodulen auswählen.

Verkürzen Studierende ihr Pflichtpraktikum, erhöht sich der CP-Wert im Wahlbereich entsprechend, auf bis zu 31 CP insgesamt (s.o. Pflichtmodul Praktikum).

Das Wahlmodul „Weiteres Projekt“ und „Interdisziplinäre Kollaboration und Vermittlung“ können die Studierenden im Rahmen des entsprechenden Lehrangebots mehrfach besuchen und kombinieren.

Eventuell verbleibende CP werden im Wahlmodul „Freies Studium“ erbracht. Alternativ können Studierenden die gesamten CP im Freien Studium erbringen.

<b>Wahlbereich- Weiteres Projekt</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-WB-WP	<b>Workload</b> 300h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60 h Präsenzzeit</li> <li>• 240 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester Wahlmodul im Wahlbereich
<b>Kompetenzziele</b> Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen, künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder</li> <li>• Weiterentwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> Ein (weiteres) Freies Projekt oder ein weiteres für den Wahlbereich geöffnetes Projekt, z. B. bei Honorarprofessor_innen			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Vorlesung (Präsenz und ggf. Online im Wechsel) <span style="float: right;">insgesamt 4 SWS</span> Seminar/Workshop/Korrektur/Präsentation			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige und aktive Teilnahme an Seminar und Korrektur, sowie gestalterische Eigenarbeit mit Präsentation des Entwurfsfortschritts;			
<b>Modulprüfung</b> Erzeugnis mit Abschlusspräsentation und Dokumentation			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul:</b> Abschluss des Moduls Orientierungsprojekte			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter- und Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 6.-7. Semester



<b>Wahlbereich – Freies Studium</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-WB-FS	<b>Workload</b> Bis zu 630 h	<b>CP</b> 16/ bei reduziertem Praktikum bis zu 31	<b>Dauer des Moduls</b> 3 Semester Wahlmodul im Wahlbereich
<b>Kompetenzziele</b> Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen, künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder</li> <li>• Weiterentwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen sowie Selbstkompetenzen und Reflexionsfähigkeit</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> Die Studierenden können in diesem Modul nach eigener Wahl folgende Inhalte im Umfang von bis zu 31 CP einbringen und kombinieren: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalterische und/oder künstlerische Lehrveranstaltungen des eigenen Fachbereichs oder nach Maßgabe freier Plätze des Fachbereichs Kunst in Theorie und Praxis. Voraussetzung für den Besuch von Werkstattkursen in beiden Fachbereichen ist der Nachweis gegenüber der Werkstattleitung, dass die sicherheitstechnischen Anforderungen gemäß den Vorgaben des jeweiligen Fachbereichs erfüllt sind</li> <li>• 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.</li> <li>• An einer Hochschule im Ausland erbrachte Studienleistungen, die nicht in andere Module des Studiengangs eingebracht werden können.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> Seminare, Vorlesungen, Workshops, Projekte u.a.			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige aktive Teilnahme (ggf. sind weitere Studienleistungen in den gewählten Lehrveranstaltungen zu erbringen).			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter- und Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 5.-7. Semester



<b>Wahlbereich in der Abschlussphase</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-WB-APh	<b>Workload</b> 300 h	<b>CP</b> 10	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester
<b>Kompetenzziele</b> Vertiefung des eigenen gestalterischen Profils und Erweiterung der Kompetenzfelder, entsprechend der persönlichen Interessen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefte Fähigkeiten und Kenntnisse in gestalterischen, künstlerischen, technischen und theoretischen/wissenschaftlichen Bereichen und/oder</li> <li>• Weiterentwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen sowie Selbstkompetenzen und Reflexionsfähigkeit</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> 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 Inhalte im Umfang von insgesamt 8 CP einbringen und kombinieren. 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. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalterische und/oder künstlerische Lehrveranstaltungen des eigenen Fachbereichs oder nach Maßgabe freier Plätze des Fachbereichs Kunst in Theorie und Praxis</li> <li>• 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.</li> </ul>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 2 Workshops und/oder Vorlesungen Berufsvorbereitung (2 CP) Seminare, Vorlesungen, Workshops, Projekte u.a., insbesondere in Unterstützung der Bachelorarbeit (8 CP)			
<b>Studienleistung</b> Regelmäßige aktive Teilnahme (ggf. sind weitere Studienleistungen in den gewählten Lehrveranstaltungen zu erbringen)			
<b>Modulprüfung</b> keine			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> keine			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter-/Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 8. Semester

## Bachelorarbeit

<b>Bachelorarbeit: Theorie</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-BA-Th	<b>Workload</b> 210 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 h Präsenzzeit</li> <li>• 180 h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 7	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fähigkeit zu eigenständigem designtheoretischen Arbeiten</li> <li>• Fähigkeit zu souveränem, konzeptionellem und gestalterisch-konstruktivem Denken</li> <li>• Eigenständiges Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung von eigenen, authentischen Fragestellungen hinsichtlich einer Durchdringung von Theorie und Praxis</li> <li>• Kritik- und Urteilsfähigkeit im theoretischen Diskurs mit besonderer Rücksicht auf dessen Anwendbarkeit in gestalterischen Fragen</li> <li>• Ausgeprägtes kulturhistorisches und -kritisches Bewusstsein, umfassendes fachspezifisches Wissen</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <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>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> 01: Theorieseminar 2 SWS; Einzelbesprechung			
<b>Studienleistung</b> keine			
<b>Modulprüfung</b> 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.			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> Abschluss Modul Orientierungsprojekte und Nachweis von 180 CP			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter- und Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 8. Semester

<b>Bachelorarbeit: Entwurf</b>			
<b>Modulnummer</b> B-D-BA-E	<b>Workload</b> 390 h, davon <ul style="list-style-type: none"> <li>• 60-120 h Präsenzzeit</li> <li>• 270-330h Selbststudium</li> </ul>	<b>CP</b> 13	<b>Dauer des Moduls</b> 1 Semester
<b>Kompetenzziele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwurfssicherheit und professionelle Praxis, individuelle Darstellungsmethoden, hohes technisches Niveau</li> <li>• Fähigkeit zu eigenständigem gestalterischen bzw. künstlerischen Arbeiten</li> <li>• Fähigkeit zu souveränem, konzeptionellem Denken und Entwerfen</li> <li>• Eigenständiges gestalterisches bzw. künstlerisches Profil, Ausbildung und Ausdifferenzierung einer eigenen, authentischen Bildsprache und eines individuellen Stils</li> <li>• Kritik- und Urteilsfähigkeit im gestalterischen bzw. künstlerischen Prozess</li> <li>• Ausgeprägtes kulturhistorisches Bewusstsein, umfassendes fachspezifisches Wissen zu künstlerischer bzw. gestalterischer Praxis</li> </ul>			
<b>Inhalte</b> <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>			
<b>Lehrveranstaltungen</b> <p>01: Projektseminar und/oder Einzelbesprechung 4 SWS</p> <p>Einzelbesprechung (Werkstatt) bis zu 4 SWS</p>			
<b>Studienleistung</b> <p>keine</p>			
<b>Modulprüfung</b> <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>			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul</b> <p>Abschluss Modul Orientierungsprojekte und Nachweis von 180 CP; Die Studierenden müssen in der Regel zuvor mindestens ein Wahlpflichtprojekt bei der/dem Lehrenden des Projektseminars besucht haben. Der Prüfungsausschuss kann hiervon in begründeten Fällen, z. B. bei Neuberufungen, Ausnahmen zulassen.</p>			
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b> BA Design		<b>Modulverantwortliche_r</b> Vorsitzende_r des Prüfungsausschusses	
<b>Häufigkeit des Angebots</b> halbjährlich	<b>Beginn</b> Winter- und Sommersemester		<b>Studiensemester</b> 8. Semester