

# Modulhandbuch **Gestaltung B.A.** Version 2019

Fachhochschule Bielefeld  
Fachbereich Gestaltung

Siebensemestriger Bachelor-Studiengang  
mit den vier Studienrichtungen:

**DMX** | Digital Media and Experiment

**FBM** | Fotografie und Bildmedien

**KD** | Kommunikationsdesign

**M** | Mode

## Studienverlaufspläne

- DMX | Digital Media and Experiment 5
- FBM | Fotografie und Bildmedien 7
- KD | Kommunikationsdesign 9
- M | Mode 11

## Modulbeschreibungen

### Level 1 (1. – 2. Semester)

#### Grundlagen (studienrichtungsspezifisch)

##### **Interdisziplinäre Gestaltungslehre**

- Mediengestaltung, N.N. 13
- Raum, Plastik und Objekt, Prof. Suse Wiegand 14
- Rauminszenierung und Video, Prof. Anja Wiese 15

##### **Digital Media and Experiment**

- Grundlagen der Bewegtbildgestaltung, Prof. Claudia Rohrmoser 16
- Grundlagen Interactive Environments, Prof. Florian Kühnle 17
- Grundlagen Mediale Räume, Prof. Rohrmoser / Prof. Florian Kühnle 18

##### **Fotografie und Bildmedien**

- Grundlagen der Fotografie I und II, Prof. Bezjak/Bosse/Raab/N.N. 19
- Freie Grundlagen der Fotografie, Prof. Bezjak/Bosse/Raab/N.N. 20

##### **Kommunikationsdesign**

- Grundlagen der Typografie I und II, Fütterer/Paulmann 21
- Grundlagen der Zeichnung und Illustration, Prof. Nils Hoff 22
- Grundlagen Interaction Design, Prof. Patricia Stolz 23

##### **Mode**

- Grundlagen der Modegrafik, Prof. Willemina Hoenderken 24
- Grundlagen der Modellgestaltung, Prof. Meiken Rau 25
- Grundlage der Kollektionsgestaltung, Prof. Philipp Rupp 26

#### Theorie der Gestaltung

- Theorie I: Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte, Prof. Dr. Andreas Beaugrand 27
- Theorie II: Grundlagen der Fotogeschichte, Beaugrand/Wagner/Zika 28
- Theorie II: Grundlagen der Grafik- und Designgeschichte, Prof. Dr. Andreas Beaugrand 29
- Theorie II: Grundlagen der Kleidungs- und Modegeschichte, N.N. 30
- Theorie II: Grundlagen der zeitgenössischen Medienästhetik, N.N. 31

#### Technikmodule

##### **Digital Media and Experiment**

- Technik I: Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik, Prof. Claudia Rohrmoser 32
- Technik II: Grundlagen der 3D-Computergrafik, Prof. Rohrmoser/Prof. Kühnle 33
- Technik III: Grundlagen der objektorientierten Programmierung, Prof. Florian Kühnle 34

##### **Fotografie und Bildmedien**

- Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedientechnik I und II, Wim Boes, Kai Lange 35

##### **Kommunikationsdesign**

- Grundlagen der Printtechnik, Dipl.-Ing. Kirsten Rudgalwis 36
- Grundlagen des Desktop Publishing, N.N. 37
- Grundlagen Web Development, N.N. 38

**Mode**

Grundlagen der industriellen Fertigung, Christel Weber 39

Grundlagen der Drapagierteknik, N.N. 40

Grundlagen der Schnittgestaltung, Christel Weber 41

**Weitere Lehrangebote**

Englisch, John Anthony Smith 42

**Level 2 und 3 (3. – 6. Semester)**

**Gestaltungsmodulare (studienrichtungsspezifisch)**

**Interdisziplinäre Gestaltung**

Raum, Plastik, Objekt, I, II und III, Prof. Suse Wiegand 43

Rauminszenierung und Video, I, II und III, Prof. Anja Wiese 44

**Digital Media and Experiment**

Interactive Environments, I, II und III, Prof. Florian Kühnle 45

Motion Design, I, II und III, Prof. Claudia Rohmoser 46

**Fotografie und Bildmedien**

Dokumentarfotografie, I, II und III, Prof. Roman Bezjak 47

Fotografie und Bildfindung, I, II und III, N.N. 48

Künstlerische Fotografie, I, II und III, Prof. Katharina Bosse 49

Fotografie und Bildmedien, I, II und III, Prof. Emanuel Raab 50

Modelfotografie und Styling, I, II und III, Raab/Rau 51

**Kommunikationsdesign**

Typografie und Layout, I, II und III, Prof. Dirk Fütterer 52

Zeichnung und Illustration, I, II und III, Prof. Nils Hoff 53

Kommunikationsdesign/Corporate Design, I, II und III, Prof. Robert Paulmann 54

Interaction Design, Prof. Patricia Stolz, I, II und III, 55

**Mode**

Modegrafik, I, II und III, Prof. Willemina Hoenderken 56

Modellgestaltung, I, II und III, Prof. Meiken Rau 57

Kollektionsgestaltung, I, II und III, Prof. Philipp Rupp 58

Modedesign, Hoenderken/Rau/Rupp 59

**Theorie der Gestaltung**

Kunst- und Kulturwissenschaften, Ausstellungskonzeption und Projektmanagement, Prof. Dr. Andreas Beaugrand 60

Bild- und Sprachwissenschaften, Prof. Dr. Kirsten Wagner 61

Medientheorie, Prof. Kirsten Wagner 62

Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften, Prof. Anna Zika 63

**Technikmodule**

**Digital Media and Experiment**

Technik IV: Interface und Interaction, N.N. 64

Technik V: Immersion und Echtzeit, N.N. 65

**Fotografie und Bildmedien**

Analoge und digitale Bildmedientechnik I und II, Wim Boes, Kai Lange 66

Grundlagen der Videotechnik, Boes/Lange/Rohde 67

**Kommunikationsdesign**

Printtechnik und Printpublishing I und II, Kirsten Rudgalwis 68

Crossmedia Publishing I und II, N.N. 69

Creative Coding, N.N. 70

## **Mode**

- Textile Printtechniken I und II, Delia Herden **71**
- Drapiertechnik, N.N. **72**
- CAD-Schnittgestaltung I und II, Christel Weber **73**
- Experimentelle Schnitttechnik, Christel Weber **74**
- Modetechnik Vertiefung, I und II Christel Weber **75**

## **Professionalisierung**

- Praxis 1+2 **76**
- Betriebswirtschaft und Existenzgründung, N.N. **77**
- Portfolio/Website/Social Media **78**
- Praktikums- oder Internationalisierungsmodul **79**

- Praktikum Mode **80**

## **Abschlussarbeit**

- Bachelor-Arbeit Teil 1, Werk **81**
- Bachelor-Arbeit Teil 2, Thesis **82**
- Bachelor-Arbeit Teil 3, Kolloquium **83**

- Index der Prüfungsnummern für die Studienordnungen 2019/16/13 **84**

## **Anmerkungen:**

Module sind in struktureller und alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Für den Erwerb eines Credit Points wird der Arbeitsaufwand 30 Arbeitsstunden zugrunde gelegt)

## **Abkürzungen**

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

Abschlusssemester	7	<b>Kolloquium</b> Präsentation in der Ausstellung/Werkschau 8 CP/P				2 SWS/30 CP/1 MP			
		<b>Werk</b> gestalterisch-praktische Arbeit 1 SWS/12 CP/P	<b>Thesis</b> wissenschaftlich-theoretische Arbeit 1 SWS/10 CP						
Level 3	6	<b>Gestaltung V</b> Motiondesign III/ Interactive Environments III 1 aus 2 oder 2 aus 2  5 SWS/8 CP/WP	<b>Gestaltung VI</b> Rauminszen. u. Video III Raum, Plastik, Objekt III Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 12 oder 0 aus 12  5 SWS/8 CP/WP	<b>Professionalisierung</b>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #d9ead3;">Portfolio/Website Kann bereits ab dem 3. Semester belegt und benotet werden  3 SWS/4 CP/ P</td> <td style="background-color: #d9ead3;">Betriebswirt. und Existenzgründung  4 SWS/6 CP/P</td> </tr> </table>		Portfolio/Website Kann bereits ab dem 3. Semester belegt und benotet werden  3 SWS/4 CP/ P	Betriebswirt. und Existenzgründung  4 SWS/6 CP/P	<b>Theorie V</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwiss. 1 aus 4  3 SWS/4 CP/WP	15 SWS/30 CP/5 MP
	Portfolio/Website Kann bereits ab dem 3. Semester belegt und benotet werden  3 SWS/4 CP/ P	Betriebswirt. und Existenzgründung  4 SWS/6 CP/P							
5	<b>Praktikums- oder Internationalisierungsmodul</b> Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistenz (Agentur, Studio, Museum, Galerie, o. Ä.), oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder ein Projekt am Fachbereich statt.   2 SWS/30 CP/P				2 SWS/ 30 CP/1 MP				
Level 2	4	<b>Gestaltung III</b> Motiondesign II/ Interactive Environments II 1 aus 2  5 SWS/8 CP/WP	<b>Gestaltung IV</b> Rauminszen. u. Video II Raum, Plastik, Objekt II Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 12 oder 0 aus 12  5 SWS/8 CP/WP	<b>Praxis II</b> Workshops, Redaktion, Organisation von Werk- schau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc. Bausteine nach CPs:  4 SWS/5 CP/P		<b>Technik V</b> Immersion und Echtzeit  4 SWS/5 CP/P	<b>Theorie IV</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwiss. 1 aus 4  3 SWS/4 CP/WP	21 SWS/30 CP/5 MP	
	3	<b>Gestaltung I</b> Motiondesign I/ Interactive Environments I 1 aus 2 oder 2 aus 2  5 SWS/8 CP/WP	<b>Gestaltung II</b> Rauminszen. u. Video I Raum, Plastik, Objekt I Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 9 oder 0 aus 9  5 SWS/8 CP/WP	<b>Praxis I</b> Workshops, Redak- tion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstel- lungen, etc. Bausteine nach CPs:  4 SWS/5 CP/WP	<b>Technik IV</b> Interface und Interaction  4 SWS/5 CP/P	<b>Theorie III</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie Visuelle Kultur und Kunstwiss. 1 aus 4  3 SWS/4 CP/WP	21 SWS/30 CP/ 5 MP		
Level 1	2	<b>Grundlagen III</b> Grundlagen Mediale Räume  5 SWS/7 CP/P	<b>Interdisziplinäre Gestaltungslehre</b> Rauminszenierung u. Video/ Raum, Plastik und Objekt/ Mediengestaltung 1 aus 3  7 SWS/11 CP/WP		<b>Englisch</b>  2 SWS/3 CP/P	<b>Technik III</b> Grundlagen der objektorientierten Programmierung  4 SWS/5 CP/P		<b>Theorie II</b> Grundlagen der zeitgenössischen Medienästhetik  3 SWS/4 CP/P	42 SWS/60 CP/10 MP
	1	<b>Grundlagen I</b> Grundlagen der Bewegtbildgestaltung  5 SWS/7 CP/ P	<b>Grundlagen II</b> Grundlagen Interactive Environments  5 SWS/7 CP/P	<b>Technik I</b> Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik  5 SWS/7 CP/P	<b>Technik II</b> Grundlagen der 3D-Computergrafik  4 SWS/5 CP/P	<b>Theorie I</b> Grundlagen der Kunst- und Kultur- geschichte  3 SWS/4 CP/P			

Studienrichtungsbezogen
Interdisziplinär
Technik
Theorie

**Insgesamt: 210 CP**

## Wahlkatalog

des Modulstrangs außerhalb eigener Studienrichtung

### Gestaltung II

Rauminszen. u. Video I  
Raum, Plastik, Objekt I  
Grundlagen Typo I  
Interaction Design I  
Grundlagen Zeichnung und Illustration  
freie Grundlagen Fotografie  
Grundlagen Kollektionsgestaltung  
Grundlagen Modellgestaltung  
Grundlagen Modegrafik

### Gestaltung IV

Rauminszen. u. Video II  
Raum, Plastik, Objekt II  
Dokumentarfotografie I  
Fotografie und Bildmedien I  
Fotografie und Bildfindung I  
Künstlerische Fotografie I  
Grundlagen Typo II  
Interaction Design II  
Zeichnung u. Illustration I  
Modegrafik I  
Modellgestaltung I  
Kollektionsgestaltung I

### Gestaltung VI

Rauminszen. u. Video III  
Raum, Plastik, Objekt III  
Dokumentarfotografie II  
Fotografie und Bildmedien II  
Fotografie und Bildfindung II  
Künstlerische Fotografie II  
Typografie u. Layout I  
Interaction Design III  
Zeichnung u. Illustration II  
Modegrafik II  
Modellgestaltung II  
Kollektionsgestaltung II

Abschlusssemester	7					2 SWS/30 CP/1 MP	
	<p align="center"><b>Kolloquium</b> Präsentation in der Ausstellung/Werkschau 8 CP/P</p>						
Level 3	6		Professionalisierung		Theorie V Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4  3 SWS/4 CP/WP	15 SWS/30 CP/5 MP	
	<p><b>Gestaltung V</b> Dokumentarfotogr. III F. und Bildmedien III F. und Bildfindung III Künstlerische F. III 1 aus 4 oder 2 aus 4 Dokumentarfotogr. II Gestaltung III F. und Bildmedien II 5 SWS/8 CP/WP</p>		<p><b>Gestaltung VI</b> Rauminszen. u. Video III Raum, Plastik, Objekt III Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 10 oder 0 aus 10 5 SWS/8 CP/WP</p>				<p>Portfolio/Website (kann bereits ab dem 3. Semester belegt und benotet werden) 3 SWS/4 CP/P</p>
	5						2 SWS/30 CP/1 MP
	<p><b>Praktikums- oder Internationalisierungsmodul</b> Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistentz (Agentur, Studio, Museum, Galerie,o.Ä.), oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder ein Projekt am Fachbereich statt.  2 SWS/30 CP/P</p>						
	Level 2	4		Praxis II		Theorie IV Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4  3 SWS/4 CP/WP	21 SWS/30 CP/5 MP
		<p><b>Gestaltung III</b> Dokumentarfotografie II F. und Bildmedien II F. und Bildfindung II Künstlerische F. I I 1 aus 4  5 SWS/8 CP/WP</p>		<p><b>Gestaltung IV</b> Rauminszen. u. Video II Raum, Plastik, Objekt II Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11 5 SWS/8 CP/WP</p>			
3						21 SWS/30 CP/ 5 MP	
<p><b>Gestaltung I</b> Dokumentarfotografie I F. und Bildmedien I F. und Bildfindung I Künstlerische F. I 1 aus 4 oder 2 aus 4 5 SWS/8 CP/WP</p>		<p><b>Gestaltung II</b> Rauminszen. u. Video I Raum, Plastik, Objekt I Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 13 oder 0 aus 13 5 SWS/8 CP/WP</p>		<p><b>Praxis I</b> Workshops, Redak- tion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstel- lungen, etc... Bausteine nach CPs: 4 SWS/5 CP/P</p>	<p><b>Technik III</b> Analoge u. digitale Bildmedientechnik I Grundlagen der Video- technik 1 aus 2 4 SWS/5 CP/WP</p>		
Level 1	2		Englisch		Theorie II Grundlagen der Fotogeschichte  3 SWS/4 CP/P	42 SWS/60 CP/10 MP	
	<p><b>Grundlagen II</b> Grundlagen der Fotografie II (Dokumentar, Reportage, Mode, Architektur, Portrait, Konzept)  7 SWS/11 CP/P</p>		<p><b>Grundlagen III</b> Fotografie, freie Grundlagen 5 SWS/7 CP/P</p>				<p><b>Technik II</b> Grundlagen der analoge- nen und digitalen Bildmedientechnik II 4 SWS/5 CP/P</p>
1						42 SWS/60 CP/10 MP	
<p><b>Grundlagen I</b> Grundlagen der Fotografie I (Dokumentar, Reportage, Mode, Architektur, Portrait, Konzept)  7 SWS/10 CP/P</p>		<p><b>Interdisziplinäre Gestaltungslehre</b> Rauminszenierung und Video/ Raum, Plastik und Objekt/ Mediengestaltung  1 aus 3 7 SWS/11 CP/WP</p>		<p><b>Technik I</b> Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedientechnik I 4 SWS/5 CP/P</p>	<p><b>Theorie I</b> Grundlagen der Kunst- und Kulturge- schichte 3 SWS/4 CP/P</p>		

Studienrichtungsbezogen
  Interdisziplinär
  Technik
  Theorie

**Insgesamt: 210 CP**

## Wahlkatalog

des Modulstrangs außerhalb eigener Studienrichtung

### Gestaltung II

Rauminszen. u. Video I  
Raum, Plastik, Objekt I  
Modefotogr./ Styling I  
Grundlagen Typo I  
Grundlagen Interaction Design  
Grundlagen Zeichnung und Illustration  
Grundlagen Mediale Räume  
Grundlagen der Bewegtbildgestaltung  
Grundlagen Interactive Environments  
Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik  
Grundlagen Kollektionsgestaltung  
Grundlagen Modellgestaltung  
Grundlagen Modegrafik

### Gestaltung IV

Rauminszen. u. Video II  
Raum, Plastik, Objekt II  
Modefotogr./ Styling II  
Grundlagen Typo II  
Motiondesign I  
Interactive Environment I  
Interaction Design I  
Zeichnung u. Illustration I  
Modegrafik I  
Modellgestaltung I  
Kollektionsgestaltung I

### Gestaltung VI

Rauminszen. u. Video III  
Raum, Plastik, Objekt III  
Motiondesign II  
Interactive Environment II  
Typografie u. Layout II  
Interaction Design II  
Zeichnung u. Illustration II  
Modegrafik II  
Modellgestaltung II  
Kollektionsgestaltung II



Abschlusssemester	<b>7</b> <b>Kolloquium</b> Präsentation in der Ausstellung/Werkschau 8 CP/P					2 SWS/30 CP/1 MP	
	<b>Werk</b> gestalterisch-praktische Arbeit 1 SWS/12 CP/P		<b>Thesis</b> wissenschaftlich-theoretische Arbeit 1 SWS/10 CP				
Level 3	<b>6</b> <b>Gestaltung V</b> Typografie u. Layout III Corporate Design III Interaction Design III Zeichnung u. Illustration III 1 aus 4 oder 2 aus 4 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Gestaltung VI</b> Raumin szen. u. Video III Raum, Plastik, Objekt III Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Professionalisierung</b> Portfolio/Website (kann bereits ab dem 3. Semester belegt werden) <b>3 SWS/4 CP/P</b>		Betriebswirt. und Existenzgründung <b>4 SWS/6 CP/P</b>	<b>Theorie V</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften1 1 aus 4 <b>3 SWS/4 CP/WP</b>	15 SWS/30 CP/5 MP
	<b>5</b> <b>Praktikums- und Internationalisierungsmodul</b> Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistenz (Agentur, Studio, Museum, Galerie, o.Ä.), oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder ein Projekt am Fachbereich statt. <b>2 SWS/30 CP/P</b>						
Level 2	<b>4</b> <b>Gestaltung III</b> Typografie u. Layout II Corporate Design II Interaction Design II Zeichnung u. Illustration II 1 aus 4 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Gestaltung IV</b> Raumin szen. u. Video II Raum, Plastik, Objekt II Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Praxis II</b> Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc. Bausteine nach CPs: <b>4 SWS/5 CP/P</b>	<b>Technik IV</b> Printtechnik und Publishing II/Crossmedia Publishing II/ Creative Coding <b>4 SWS/5 CP WP</b>	<b>Theorie IV</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4 <b>3 SWS/4 CP/WP</b>	21 SWS/30 CP/5 MP	
	<b>3</b> <b>Gestaltung I</b> Typografie u. Layout I Corporate Design I Interaction Design I Zeichnung u. Illustration I 1 aus 4 oder 2 aus 4 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Gestaltung II</b> Raumin szen. u. Video I Raum, Plastik, Objekt I Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 10 oder 0 aus 10 <b>5 SWS/8 CP/WP</b>	<b>Praxis I</b> Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc. Bausteine nach CPs: <b>4 SWS/5 CP/WP</b>	<b>Technik III</b> Print-Technik und Publishing I/ Crossmedia Publishing I/ Creative Coding 1 aus 3 <b>4 SWS/5 CP/WP</b>	<b>Theorie III</b> Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften1 1 aus 4 <b>3 SWS/4 CP/WP</b>		21 SWS/30 CP/5 MP
Level 1	<b>2</b> <b>Grundlagen II</b> Grundlagen Typo II <b>5 SWS/7 CP/P</b>	<b>Grundlagen III</b> Grundlagen Interaction Design <b>5 SWS/7 CP/P</b>	<b>Grundlagen IV</b> Grundlagen Zeichnung und Illustration <b>5 SWS/7 CP/P</b>	<b>Technik II</b> Grundlagen der Print-Technik/ Grundlagen des Desktoppublishing/ Grundlagen Web Development 1 aus 3 <b>4 SWS/5 CP/WP</b>	<b>Theorie II</b> Grundlagen der Grafik- und Designgeschichte <b>3 SWS/4 CP/P</b>	42 SWS/60 CP/10 MP	
	<b>1</b> <b>Grundlagen I</b> Grundlagen Typo I <b>5 SWS/7 CP/P</b>	<b>Interdisziplinäre Gestaltungslehre</b> Raumin szen. u. Video/ Raum, Plastik, Objekt/ Mediengestaltung 1 aus 3 <b>7 SWS/11 CP/WP</b>	<b>Englisch</b> <b>2SWS/3CP/P</b>	<b>Technik I</b> Grundlagen der Printtechnik/ Grundlagen des Desktoppublishing/ Grundlagen Web Development 1 aus 3 <b>4 SWS/5 CP/WP</b>	<b>Theorie I</b> Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte <b>3 SWS/4 CP/P</b>		

## Wahlkatalog

des Modulstrangs außerhalb eigener Studienrichtung

### Gestaltung II

Rauminszen. u. Video I  
Raum, Plastik, Objekt I  
Grundlagen Mediale Räume  
Grundlagen der Bewegtbildgestaltung  
Grundlagen Interactive Environments  
Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik  
freie Grundlagen Fotografie  
Grundlagen Kollektionsgestaltung  
Grundlagen Modellgestaltung  
Grundlagen Modegrafik

### Gestaltung IV

Rauminszen. u. Video II  
Raum, Plastik, Objekt II  
Motiondesign I  
Interactive Environment I  
Dokumentarfotografie I  
Fotografie und Bildmedien I  
Fotografie und Bildfindung I  
Künstlerische Fotografie I  
Modegrafik I  
Modellgestaltung I  
Kollektionsgestaltung I

### Gestaltung VI

Rauminszen. u. Video III  
Raum, Plastik, Objekt III  
Motiondesign II  
Interactive Environment II  
Dokumentarfotografie II  
Fotografie und Bildmedien II  
Fotografie und Bildfindung II  
Künstlerische Fotografie II  
Modegrafik II  
Modellgestaltung II  
Kollektionsgestaltung II

Abschlusssemester	7					2 SWS/30 CP/1 MP
	<p align="center"><b>Kolloquium</b> Präsentation in der Ausstellung/Werkschau 8 CP/P</p>					
Level 3	6		Professionalisierung		Theorie V Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4	15 SWS/30 CP/5 MP
	<p><b>Gestaltung V</b> Modegrafik III Modellgestaltung III Kollektionsgestaltung III Modedesign 1 aus 4 oder 2 aus 4</p>	<p><b>Gestaltung VI</b> Rauminszen. u. Video III Raum, Plastik, Objekt III Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11</p>	<p>Portfolio/Website Kann bereits ab dem 3. Semester belegt und benotet werden</p>	<p>Betriebswirtschaft und Existenzgründung</p>		
	5 SWS/8 CP/WP	5 SWS/8 CP/WP	3 SWS/4 CP/P	4 SWS/6 CP/P	3 SWS/4 CP/WP	2 SWS/30 CP/1 MP
	5					
	<p><b>Praktikums- oder Internationalisierungsmodul</b> Je nach Studienrichtung: Praktikum/ Assistenz (Agentur, Studio, Museum, Galerie, o.Ä.), oder Studium bzw. Projekt im Ausland, oder ein Projekt am Fachbereich statt.</p>					
2 SWS/30 CP/P						
Level 2	4		Praxis II Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc... Bausteine nach CPs:	Technikmodul V Textile Printtechniken II, Drapiertechnik, CAD-Schnittgest. II, Experimentelle Schnitttechnik, Modetechnik Vertiefung II 1 aus 5	Theorie IV Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur u. Kunstwissenschaften 1 aus 4	21 SWS/30 CP/5 MP
	<p><b>Gestaltung III</b> Modegrafik II Modellgestaltung II Kollektionsgestaltung II Modedesign 1 aus 4</p>	<p><b>Gestaltung IV</b> Rauminszen. u. Video II Raum, Plastik, Objekt II Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 12 oder 0 aus 12</p>				
5 SWS/8 CP	5 SWS/8 CP/WP	4 SWS/5 CP/WP	4 SWS/5 CP/WP	3 SWS/4 CP/WP		
Level 1	3		Praxis I Workshops, Redaktion, Organisation von Werkschau, Symposien, Modenschau, Ausstellungen, etc... Bausteine nach CPs:	Technikmodul IV Textile Printtechniken I/Drapiertechnik/ CAD-Schnittgestaltung I/Experimentelle Schnitttechnik/Modetechnik Vertiefung I 1 aus 5	Theorie III Kunst- und Kulturwiss./ Bild- und Sprachwiss./ Medientheorie/ Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften 1 aus 4	21 SWS/30 CP/ 5 MP
	<p><b>Gestaltung I</b> Modegrafik I Modellgestaltung I Kollektionsgestaltung I Modedesign 1 aus 4 oder 2 aus 4</p>	<p><b>Gestaltung II</b> Rauminszen. u. Video I Raum, Plastik, Objekt I Module außerhalb eigener Studienrichtung: siehe Wahlkatalog nächste Seite. 1 aus 11 oder 0 aus 11</p>				
5 SWS/8 CP/WP	5 SWS/8 CP/WP	4 SWS/5 CP/WP	4 SWS/5 CP/WP	3 SWS/4 CP/WP		
Level 1	2		Technikmodul III Grundlagen der industriellen Fertigung	Technikmodul II Grundlagen der Drapiertechnik	Theorie II Grundlagen der Kleidungs- und Modegeschichte	42 SWS/60 CP/10 MP
	<p><b>Grundlagen II</b> Grundlagen Modellgestaltung</p>	<p><b>Grundlagen III</b> Grundlagen Modegrafik</p>				
5 SWS/7 CP/P	5 SWS/7 CP/P	5 SWS/7 CP/P	4 SWS/5 CP/P	3 SWS/4 CP/P		
Level 1	1		Englisch	Technikmodul I Grundlagen der Schnittgestaltung	Theorie I Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte	42 SWS/60 CP/10 MP
	<p><b>Grundlagen I</b> Grundlagen Kollektionsgestaltung</p>	<p><b>Interdisziplinäre Gestaltungslehre</b> Rauminszen. u. Video/ Raum, Plastik u. Objekt/ Mediengestaltung 1 aus 3</p>				
5 SWS/7 CP/P	7 SWS/11 CP/WP	2SWS/3CP/P	4 SWS/5 CP/P	3 SWS/4 CP/P		

Studienrichtungsbezogen
Interdisziplinär
Technik
Theorie

**Insgesamt: 210 CP**

## Wahlkatalog

des Modulstrangs außerhalb eigener Studienrichtung

### Gestaltung II

Rauminszen. u. Video I  
Raum, Plastik, Objekt I  
Modefotogr./ Styling I  
Grundlagen Typo I  
Grundlagen Interaction Design  
Grundlagen Zeichnung und Illustration  
freie Grundlagen Fotografie  
Grundlagen Mediale Räume  
Grundlagen der Bewegtbildgestaltung  
Grundlagen Interactive Environments  
Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik

### Gestaltung IV

Rauminszen. u. Video II  
Raum, Plastik, Objekt II  
Modefotogr./ Styling II  
Grundlagen Typo II  
Interaction Design I  
Zeichnung und Illustration I  
Dokumentarfotografie I  
Fotografie und Bildmedien I  
Fotografie und Bildfindung I  
Künstlerische Fotografie I  
Motiondesign I  
Interactive Environment I

### Gestaltung VI

Rauminszen. u. Video III  
Raum, Plastik, Objekt III  
Motiondesign I  
Interactive Environment I  
Typografie u. Layout I  
Interaction Design I  
Zeichnung u. Illustration I  
Dokumentarfotografie I  
Fotografie und Bildmedien I  
Fotografie und Bildfindung I  
Künstlerische Fotografie I

	Prüfungsnummer: <b>1120</b>	Modultitel: <b>Gestaltungslehre</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>330h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>11CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>7SWS/105 h</b>	Selbststudium: <b>225h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen:*			
<b>3</b>	Inhalte:*			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>N.N.</b>			

\* Eine dritte Professur im Bereich der interdisziplinären Gestaltungslehre wird derzeit neu definiert.

	Prüfungsnummer: <b>1115</b>	Modultitel: <b>Raum, Plastik und Objekt</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>330h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>11CP</b>	Studiensemester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>7SWS/105 h</b>	Selbststudium: <b>225h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Bei Abschluss des Lernprozesses wird der Studierende in der Lage sein, grundlegende plastische Fähigkeiten und künstlerische Bildraumgestaltungen mit konventionellen und ungewöhnlichen Materialien zu entwerfen, zu entwickeln und zu hinterfragen. Studierende erreichen ein differenziertes, reflektiertes Verständnis für Form, Inhalt, Proportion und Darstellung im Raum. Sie sind fähig, die Erkenntnisse der plastischen Prozesse auf die spezifischen Studienrichtungen zu übertragen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Das Lehrangebot umfasst die Analyse allgemeiner Problemstellungen im sozialen und gesellschaftlichen Kontext so wie die Untersuchung der persönlichen Motivation für ihr kreatives Handeln. Das empirische Erkunden alltäglicher Situationen so wie plastischer Materialien ist die Voraussetzung für ein durchdrungenes Verständnis der Praxis. Durch Experimente, genaue Analysen und den spielerischen Umgang mit unterschiedlichen Medien, wie Zeichnen oder Fotografieren, werden die Studierenden in ihrer Wahrnehmung sensibilisiert. Medienreflektion und konzentrierte Aufmerksamkeit im Kreis der Kommilitonen optimiert ihr fachübergreifendes Handeln. Vielseitige Methoden zum Erstellen überschaubarer plastischer Strukturen im Raum, Installationen, Modelle, 3-D Simulationen und aktuelle Präsentationstechniken werden ausgewertet. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar so wie die kontinuierliche Arbeit zu Hause sind Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Seminars.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Suse Wiegand (Plastik und Objekt)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1110</b>	Modultitel: <b>Rauminszenierung und Video</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>330h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>11CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>7SWS/105 h</b>	Selbststudium: <b>225h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Allgemeiner Bedingungen gestalterischer Arbeitsprozesse, Anwendung von Kommunikationstechniken, Analyse und Bewertung gestalterischer Produktionen, Kritikfähigkeit. Schulung von Interesse, Wahrnehmungsfähigkeit, Vorstellungsfähigkeit und Darstellungsfähigkeit. Einem interdisziplinären Gestaltungsmodul in Level 1 ist die erfolgreiche Teilnahme an einer frei wählbaren Werkstatteinführung zugeordnet.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die Studierenden erlernen die Verwirklichung eines eigenen Gestaltungsprojektes. Von der Entwicklung einer Gestaltungsidee bis zu deren materiell-praktischer Ausführung und Präsentation werden grundlegende Erfahrungen bildnerischen und konzeptionellen Denkens vermittelt. Die Gestaltung von Farbe/Linie/Fläche/Form, Text/Sprache, Medien/Apparaten, Licht, Klang, Raum, bewegtes und stehendes Bild, Prozessen usw. wird im Hinblick auf freie und angewandte Bezüge reflektiert. Kulturgeschichtliche Phänomene werden auf die ihnen zugrunde liegenden künstlerisch-gestalterischen Kontexte untersucht. Inhalte sind daraus folgend themenbezogene Ideen und Projektentwicklungen: Anwendung von Kreativitätstechniken, praktische technische Übungen, Impulsreferate, Präsentationen mit Diskussionen, Analysemethoden, Gruppenarbeit, Exkursion.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Anja Wiese</b> (Gestaltungslehre, Rauminszenierung und Video)			

Prüfungsnummer: <b>1211</b>		Modultitel: <b>Grundlagen der Bewegtbildgestaltung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>7CP</b>	Studiensemester: <b>1. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>1. Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden erlernen die grundlegenden Formate und Produktionsweisen des filmischen und animierten Bildes, erwerben die dafür notwendigen Kompetenzen sowohl in analogen als auch in digitalen Produktionsweisen. Sie eignen sich die Grundlagen filmischer Erzählweisen, der Dramaturgie und des Visual Storytellings an. Sie kennen verschiedene Ausformungen der konventionellen und experimentellen Animation und benennen deren medienkulturelle Bedeutung. Sie sind in der Lage, aktuelle Stile und Bildsprachen auch in komplexen, multiplen und hybriden Medienformaten zu benennen und diese Ästhetiken aus ihren medienkulturellen Vorläufern herzuleiten und in ihren gesellschaftlich - politischen Dimensionen zu reflektieren.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Inhalt des Moduls sind die praktischen und theoretischen Grundlagen der Bewegtbildgestaltung, insbesondere Prinzipien der Animation und der Montage, traditionelle und zeitgenössische Formate des Bewegtbildes, Motion Graphics, Bilddramaturgie, Methoden der Darstellung, Bildkomposition, Timing und Rhythmus, Filmtone und Sounddesign. Anwendung professioneller Produktionsworkflows von Konzept und Ideenvisualisierung über Exposé, Treatment, Storyboard, Animatic, Produktion bis Prozessdokumentation. Überblick über die Geschichte und Techniken der Animation, des Experimental- und Hybridfilms sowie die Analyse aktueller und erweiterter digitaler Film- und Videoformate und deren narrative Strategien.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Claudia Rohmoser (Motion Design)</b>			



Prüfungsnummer: <b>1212</b>		Modultitel: <b>Grundlagen Interactive Environments</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>7CP</b>	Studiensemester: <b>1. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>im 1. Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden kennen die Entstehungsgeschichte, Formen und Anwendungsbereiche interaktiver Environments und können diese beschreiben und unterscheiden. Sie haben die Fähigkeit erlangt, gestalterische Aufgaben mithilfe von interaktiver Programmierung und generativer Gestaltung zu bearbeiten. Die Studierenden können Strategien und Technologien der multimodalen Interaktion einsetzen, um interaktive Installationen herzustellen. Sie sind in der Lage, audiovisuelle Medien in räumlichen Settings sowohl linear als auch nonlinear inszenieren. Sie sind weiterhin fähig, eigene Ideen im Kontext existierender und historischer Beispiele der Medienkunst bzw. interaktiven Kunst und Gestaltung zu verorten und sie vor diesem Hintergrund weiter zu entwickeln.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Inhalt des Moduls sind die grundlegenden Prinzipien des nonlinearen und interaktiven Einsatzes von Medien für künstlerische und gestalterische Anwendungen, das Arbeiten mit Video, Klang und interaktiven Eingabequellen im Raum, das Entwerfen und Konzipieren interaktiver medialer Umgebungen, der Umgang mit Sensoren und Trackingtechniken, das Erlangen praktischer Erfahrungen in der Arbeit mit Prototypen und Modellen, und das Erfassen der technisch-gestalterischen Möglichkeiten, Limitationen und Zusammenhänge, die diesem Arbeitsfeld inhärent sind. Im Rahmen von Übungen erproben die Studierenden die Konzeption, die Umsetzung und die Programmierung medialer Raumin szenierungen sowie die Herstellung statischer und bewegter Bilder mittels generativer und algorithmischer Methoden.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle (Interactive Environments)</b>			

Prüfungsnummer: <b>1213</b>		Modultitel: <b>Grundlagen Mediale Räume</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>7CP</b>	Studiensemester: <b>2. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>im 2. Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Aufbauend auf den Kenntnissen der vorangegangenen Gestaltungsmodule haben die Studierenden erlernt, digitale 3D-Technologien mit räumlich-szenografischen Gestaltungsmethoden und experimentellen Kreativitätstechniken zu kombinieren. Sie konzipieren und visualisieren medial erweiterte Erlebnisräume und setzen diese Konzepte im Bereich der Inszenierung von Räumen, der Filmproduktion, der Ausstellungsgestaltung, der Medienarchitektur und der Computersimulation in projektbezogener Teamarbeit um. Sie verfügen über szenografische Kenntnisse, wenden Design und Steuerung von Video, Klang und Licht praktisch an. Sie beherrschen den gezielten Einsatz von sowohl physischen als auch virtuellen Oberflächenmaterialien.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Inhalt des Moduls ist die Kunst der medialen Inszenierung im Raum sowie das Verhältnis von Körper und künstlichem Raum mit dem Ziel der Verknüpfung von physisch-aktualen und virtuell-digitalen Welten. Eine theoretische Auseinandersetzung mit der räumlichen Wahrnehmung von Wirklichkeit, Analysen von Raumkonstruktionen in Film, Animation, Installationskunst, Computerspiel, medialen Interventionen und immersivem Video tragen zum umfassenden Verständnis von medial erweiterten Räumen bei. Das Modul vermittelt Grundwissen der Szenografie und Ausstellungsgestaltung, umfasst Entwurf und Realisierung von immateriellen, transmedialen und kinetischen Bildräumen, Experimentelle Methoden der Ideenfindung und Design Thinking, Vorvisualisierung von Raumkonzepten mittels digitalem Modeling und Sculpting, Erstellen und Experimentieren mit 3D Modellen und Simulationen realer Räume mittels gängiger 3D Grafikanwendungen und Authoring Tools. Weitere Inhalte sind Dynamisierung computergenerierter und multipler Räume und Objekte durch Anwendung von Behaviours, Physics und Dynamics, 3D Mapping und Spatial Audio.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Claudia Rohmoser (Motion Design) / Prof. Florian Kühnle (Interactive Environments)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1221/1222</b>	Modultitel: <b>Grundlagen Fotografie I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>300/330h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>10/11CP</b>	Studien- semester: <b>1. und 2. Sem.</b>	Häufigkeit : <b>Foto I WiSe</b> <b>Foto II SoSe</b> Dauer: <b>je 1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR</b>	Kontaktzeit: <b>7SWS/105 h</b>	Selbststudium: <b>195/225h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Sie kennen die für eine qualitativ hochwertige fotografische Leistung wesentlichen Kriterien. Sie sind in der Lage, Technik, Ästhetik und Inhalt zu gewichten und aufeinander zu beziehen. Sie sind befähigt, eigene fotografische Projekte zu konzipieren, realisieren, präsentieren und mündlich und schriftlich zu erläutern. Die Studierenden kennen genreübergreifend wesentliche zeitgenössische und historische Positionen fotografischer Praxis und können über deren Vertreter/innen differenziert referieren.</p> <p><b>Modul I:</b> Diesem Modul ist die erfolgreiche Teilnahme an der Werkstatteinführung S/W Labor zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p> <p><b>Modul II:</b> Modul II baut auf den in Modul I erworbenen Grundkenntnissen auf. Diesem Modul ist die erfolgreiche Teilnahme an der Werkstatteinführung in das Farb-Labor zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Einführung in das selbstständige projektbezogene Arbeiten. Überblick über die Geschichte der Fotografie, über Stile und Anwendungsgebiete wie Dokumentar-, Werbe-, Mode-, und konzeptionelle Fotografie. Die Studierenden erarbeiten in mindestens einem semesterübergreifenden freien Projekt die inhaltliche Konzeption, organisatorische Planung, Realisation und Produktion von analogen und digitalen fotografischen Arbeiten. Begleitet wird das Projekt von Übungen zu spezifischen technischen, ästhetischen und inhaltlichen Bereichen der Fotografie sowohl in der analogen als auch in der digitalen Anwendung. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar (Zwischenpräsentation, Referat, Diskussion, Feedback) sowie die kontinuierliche Arbeit am Projekt und Übungen sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Moduls.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Teil I: keine, Teil II: MP für Teil I</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Roman Bezjak, Prof. Katharina Bosse, Prof. Emanuel Raab, N.N.</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1223</b>	Modultitel: <b>Freie Grundlagen der Fotografie</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1.Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Grundlegende Kompetenz im Umgang mit Fotografie und Bildmedien. Die Studierenden kennen die wesentlichen Parameter fotografischer Gestaltung und können sie für elementare Aufgaben anwenden. Sie sind mit den jeweiligen Medien technisch und inhaltlich auf grundlegenden Niveau vertraut und können sie dem Kommunikationsziel entsprechend auswählen. Die Studierenden erkennen visuelle Inhalte und haben einen Überblick über den Stand des Diskurses. Sie sind in der Lage, eigene Arbeiten von der Idee über die Konzeption und die Wahl des Mediums bis hin zur Präsentation zu erstellen und zu präsentieren.</p> <p>Einem Gestaltungsmodul in Level 1 ist die erfolgreiche Teilnahme an einer frei wählbaren Werkstattführung zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in und die Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>In themenspezifischen Seminaren erstellen die Studierenden eigenständig visuelle Konzepte, die sowohl in der Gruppe als auch in Einzelgesprächen mit den Lehrenden ausgearbeitet werden. Konzept und methodisches Vorgehen unterliegen dabei einem offenen, kritischen Diskurs. Zu ausgewählten Themen werden Referate abgehalten. Künstlerische und angewandte Arbeitsweisen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und unter bildstrategischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten diskutiert. Sinnvoll ist hier eine Verknüpfung mit den theoretischen Angeboten des Fachbereiches, um das erworbene Wissen weiter zu vertiefen. Ein besonderes Augenmerk gilt der Entwicklung der Bildsprache im Experiment mit Fotografie und anderen Medien, sowie der Transformation des fotografischen Verfahrens in Medien wie Film, Video und digitale Datenräume.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Roman Bezjak, Prof. Katharina Bosse, Prof. Emanuel Raab, N.N.</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1231/1232</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Typografie I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1. und 2. Sem.</b>	Häufigkeit: <b>Typo I WiSe</b> <b>Typo II SoSe</b> Dauer: <b>je 1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden kennen die wesentlichen Parameter typografischer Gestaltung und können sie für elementare Aufgaben anwenden. Sie sind in der Lage, ihre Arbeiten eindrucksvoll und wirksam zu präsentieren und die gestalterischen Entscheidungen zu begründen. Sie besitzen zudem Grundkenntnisse in den Bereichen Schriftschreiben und Schriftgestaltung, sowie der Geschichte der Schrift und der Typografie.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut Grundlagen auf. Nur BA <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Nur BA</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Typografie ist eine visuelle Sprache, die wie eine Fremdsprache unterrichtet und intuitiv und spielerisch erlernt wird.</p> <p>Im ersten Semester (Typografie I) werden typografische Konventionen nicht als Gebote oder Verbote sondern als Parameter und Spielregeln vermittelt. Im Seminar geht es darum das Gestalten mit Zeichen, Wörtern, Zeilen und Mengentext anhand praktischer Übungen experimentell zu erproben und die von Harmonie, Dialog oder Widerspruch geprägte Wechselbeziehung von Form und Inhalt zu verstehen.</p> <p>Im zweiten Semester (Typografie II) erweitern die Studierenden das im ersten Semester erworbene elementare Fachwissen, indem sie ihr Verständnis für die Funktion und Wirkung von Typografie anhand von praktischen Layoutübungen und theoretischer Auseinandersetzung vertiefen. Die praktischen Übungen beinhalten z.B. die Gestaltung eines Plakats, eines Flyers, einer Broschur und/oder eines Zines.</p> <p>Ein intensives Studium von grundlegender Fachliteratur und Kurzreferate zu Typen und Typografen begleiten die praktische Arbeit in beiden Semestern. Die Seminarergebnisse werden in Form einer typografischen Gestaltungsmappe dokumentiert und jeweils zum Semesterende präsentiert und geprüft.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: Zweisemestriges Pflicht-Grundlagenmodul für alle Studierenden der Studienrichtung Kommunikationsdesign.</p> <p>Teil I: keine, Teil II: MP für Teil I</p> <p>Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder Modul II möglich.</p> <p>Die Teilnahme ist abhängig von der Gruppengröße (max. 25 Teilnehmer/innen). Grundkenntnisse eines Layoutprogramms (z.B. InDesign) sind von Vorteil.</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dirk Fütterer, Prof. Robert Paulmann</b> (Typografie und Kommunikationsdesign/Corporate Design)</p>			

	Prüfungsnummer: <b>1234</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Zeichnung und Illustration</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden erforschen die grundlegenden Möglichkeiten der Zeichnung anhand von Punkt, Linie, Strich, Schraffur, Struktur, Form und Fläche. Durch praktische gestalterische Übungen kennen die Studierenden grundlegende kompositorische Gestaltungsprinzipien wie Reihung, Kontrast, Dynamik, Form und Gegenform, Schattierung, Plastizität, Transparenz, Proportion, Abstraktion und Konkretion. Die Studierenden erfahren Unterschiede in der gerichteten, konstruktiven, gestischen, intuitiven, impulsiven, zufälligen und experimentellen Formfindung. Die Studierenden unterscheiden zwischen der rein gegenständlichen Abbildung ihrer Umwelt (Naturstudium: „Zeichnen als Schule des Sehens“) und der zeichnerischen Übertragung und Übersetzung (graphic Recording, Aufzeichnung, Zeichnung als Denkbewegung). Die Studierenden untersuchen und hinterfragen die Statik der zweidimensionalen Abbildung (Dynamik, Verwandlung, Sequenz) und erproben ihr erzählerisches Potential. Die Studierenden setzen Skizzen, Zeichnungen und Reinzeichnungen als bewußte und differenzierende Gestaltungsmittel ein.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die Studierenden Arbeiten mit unterschiedlichen analogen Werkzeugen und Mitteln der zeichnerischen Darstellung und bearbeiten unterschiedliche Papierformate. Über die Auseinandersetzung mit der Zeichnung hinaus kann der grafische Grundlagenvermittlung ebenso die Auseinandersetzung mit der Farbe, mit Mischtechniken wie Collage und Montage, mit manuellen Drucktechniken sowie mit der digitalen Be- und Verarbeitung von Bildern beinhalten. Die regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar sowie die kontinuierliche Arbeit im Atelier oder Zuhause sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Grundlagenmoduls. Ausschlaggebend für die Ergebnisbewertung sind nicht allein die Einzelergebnisse der gestalterischen Übungen sondern ebenso der erlebte Prozess ihrer Entstehung.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Nils Hoff (Zeichnung und Illustration)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1233</b>	Modultitel: <b>Grundlagen Interaction Design</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Das Modul vermittelt Strategien und Methodiken für Konzeption und Gestaltung von interaktiven Produkten und Projekten. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind die Studierenden in der Lage, nutzergerechte und mediengerechte Experiences, Interfaces und Interaktionen zu konzipieren, zu visualisieren und diese in differenzierter und stimmiger Form mündlich, visuell und schriftlich zu präsentieren.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Zu Beginn wird neben Strategien zur Ideenfindung und Ideenüberarbeitung auch Recherche zu Anforderungen und Nutzerbedürfnissen geübt. Es werden Werkzeuge aus Ansätzen wie Design Thinking, User Centered Design, Storytelling und Agile Design angewandt. Erste Konzeptionen werden durch Technikrecherche, Konkurrenzrecherche und -analyse in einen Kontext gestellt und auf Innovationsgehalt überprüft. Mit Darstellungsmethoden wie Szenarien, Use Cases werden Experience und Kontext überprüft und mediengerechte Interaktionen gestaltet. In Workshops werden praktische Fähigkeiten vertieft: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualisierungsformen für Experiences wie Storyboarding, Emotion Maps und fotografische/filmische Inszenierung</li> <li>• Prototyping- und Visualisierungs-Methoden zur iterativen Weiterentwicklung von Ideen</li> <li>• Physical Computing zur experimentellen explorativen Überprüfung von Umsetzungen</li> <li>• Testing zur Überprüfung von Nutzerbedürfnissen, Experience und Usability</li> <li>• Mediengerechtes Interface Design, statische und bewegte Mockups zur Überprüfung von Look and Feel</li> <li>• Interaktives Prototyping für Designkommunikation, Evaluation und Umsetzung</li> </ul> Die Projektbearbeitung wird durch regelmäßige variierende Feedbackformen begleitet und in interdisziplinärer Teamarbeit umgesetzt. Praxisnahe Präsentationsformen und Feedbackformen sind Teil der mehrstufigen Bearbeitungsphasen. Das Projekt wird mit einer Prozessdokumentation und einer narrativen Präsentation ausgearbeitet.			
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b> Studierende aus anderen Studienrichtungen: Teilnahme nach Absprache.			
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	<b>Verwendbarkeit des Moduls: BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</b>			
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r:</b> <b>Prof. Patricia Stolz</b> (Konzeptionelle Gestaltung und Interaction Design)			

	Prüfungsnummer: <b>1243</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Modegrafik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Die Studierenden beherrschen die Grundlagen der figürlichen Zeichnung und sind imstande, diese im Ansatz modisch zu übersetzen. Die Grundlagen einer visuellen Präsentation sowohl nach inhaltlich-formalen als auch nach künstlerisch-gestalterischen Kriterien sollen beherrscht werden.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Figürliches Zeichnen, Portraits, Styling-Zeichnen, Layouts, Einbeziehung von verschiedenen Techniken wie dem Stoffdruck für die Vervielfältigung eigener Gestaltungsansätze, Übungen in verschiedenen Präsentationstechniken, Kreativitätstraining anhand eines gestellten Themas.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Willemina Hoenderken</b> (Modegrafik und Modedesign)			



	Prüfungsnummer: <b>1242</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Modellgestaltung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden entwickeln nach erfolgreichem Absolvieren des Moduls durch die Bearbeitung von grundlegenden praktischen Gestaltungsaufgaben Sensibilität und Bewusstsein für 3-D-Modellgestaltung und für die kommunikative Bildsprache des zu entwickelnden Produktes. Anhand ausgewählter Problemstellungen aus verschiedenen Bereichen der Materialien und Formen werden die gestalterischen Grundlagen in individuellen Lösungen verarbeitet. Einem Grundlagenmodul (Pflicht) in Level 1 ist die erfolgreiche Teilnahme an einer frei wählbaren Werkstatteinführung zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Durch Wochenaufgaben und Referate erlernen die Studierenden individuelle, inhaltliche Positionen in 3-D-Gestaltung umzusetzen. Sie lernen die Differenz und Vielfalt visueller und haptischer Aussagen von Materialien, erfahren ihre Wirkungsweisen und lernen ihre Formgestaltung kennen.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Meiken Rau</b> (Modellgestaltung und Modedesign)			

	Prüfungsnummer: <b>1241</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Kollektionsgestaltung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>135h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden recherchieren modische Themen und setzen das Potential der visuellen Kultur kreativ in eigenen Entwürfen und Kollektionskonzepten um. Sie können den Entstehungszusammenhang der Kollektionen begründen und sind in der Lage, ihre Entwürfe in adäquate Schnitte, Materialien und Verarbeitungsformen zu übersetzen. Die Entscheidungen, an wem Mode gezeigt, wie sie dokumentiert und wie sie inszeniert wird ist dabei Teil der Umsetzung.</p> <p>Einem Grundlagenmodul (Pflicht) in Level 1 ist die erfolgreiche Teilnahme an einer frei wählbaren Werkstatteinführung zugeordnet. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch den/ die Werkstattleiter/in, Tutoren/Tutorin o. Ä. bestätigt.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>In praktischen Übungen, Vorträgen und der Analyse von Praxisbeispielen wird die konzeptuelle Kompetenz als Grundlage für den Entwurf von Modekollektionen geschult. In der Umsetzung kommt die Produktkompetenz zum Einsatz.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Philipp Rupp</b> (Kollektionsgestaltung und Modedesign)			

	Prüfungsnummer: <b>1401</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte</b> Pflichtfach für alle Studienrichtungen		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>1. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>WiSe</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>V</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>90 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden sind in der Lage, die Stilepochen der europäischen/abendländischen Kunst- und Kulturgeschichte wiederzugeben, zu unterscheiden und sie in Beziehung zueinander zu setzen (z.B. Bezug zur Renaissance zur Antike). Auf der Grundlage der Inhalte aus der Einführung in die Kunst- und Kulturgeschichte erhalten sie eine Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten/Schreiben und in die Textgestaltung, die sie in die Lage versetzt, wissenschaftliche Texte auf Bachelorniveau zu strukturieren und zu verfassen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> An ausgewählten Beispielen zentraler Artefakte aus den Bereichen Malerei, Plastik und Architektur werden die Epochen und ihre jeweiligen Übergänge vorgestellt und in ihrer Veränderlichkeit begriffen. Die Werke werden im ereignis- und geistesgeschichtlichen Kontext ihrer Entstehungszeit diskutiert und in ihrer kunsthistorischen Bedeutung eingeordnet. Anhand ausgewählter Analysen von Kunstwerken und begleitenden Schreibübungen werden die Studierenden in die Lage versetzt, eigenständig eine wissenschaftliche Hausarbeit anzufertigen.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung, Klausur</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Andreas Beaugrand</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1403</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Fotogeschichte</b> Pflichtfach für Fotografie und Medien, Digital Arts and Experiment		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>2. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes SoSe</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/V</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45 h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>30 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Die Studierenden sind nach dem erfolgreichen Absolvierung des Modules in der Lage, die technische Entwicklung, die historischen Gebrauchswesen und die ästhetischen Bildsprachen der Fotografie im geschichtlichen Überblick zu beschreiben und beherrschen Techniken der Bildbeschreibung und Bildanalyse.			
<b>3</b>	Inhalte: Anhand ausgewählter Positionen aus der Fotogeschichte werden Merkmale des technischen und technologischen Fortschritts des Mediums sowie unterschiedlichste Bildsprachen und -strategien erörtert.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: Erfolgreiche Teilnahme am Modul Einführung in die Kunst- und Kulturgeschichte			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung, Klausur</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Andreas Beaugrand</b> <b>Prof. Dr. Kirsten Wagner</b> <b>Prof. Dr. Anna Zika</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1404</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Grafik- und Designgeschichte</b> Pflichtfach für Kommunikationsdesign		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>4CP</b>	Studiensemester: <b>2. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes SoSe</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/Ü</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45 h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>30 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Bei Abschluss des Lernprozesses wird der erfolgreiche Studierende in der Lage die Geschichte des Grafikdesigns – 1922 von William Addison Dwiggins (1880–1956) bezeichnet – zu skizzieren und zu erläutern und zu wissen, welche Bedeutung diese für die visuelle Gestaltung und die Anwendung künstlerischer und technischer Mittel hinsichtlich der grafischen Elemente in schriftlichen und bildlichen Nachrichten besitzt. Aus der Kenntnis der Geschichte der Grafik sind die Studierenden in der Lage, darzustellen, dass seitdem Drucker, Typografen, Schriftsetzer, Grafiker und Designer oft dieselbe Person sind – eben Grafikdesigner, die sich Grafik, Design und Visuelle Kommunikation als Kommunikationsdesigner betätigen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Gegenstand der Grafik- und Designgeschichte ist die Entstehung und Entwicklung grafischer Techniken, die jeweils aufgrund eines spezifischen Bedarfs entwickelt worden sind, angefangen vom Einblattholzschnitt für Andachtsbilder im 15. Jahrhundert über den Ersatz des Pergaments durch preiswerteres Papier, die Erfindung des Kupferstichs mit seinen vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten bis hin zur Entwicklung des Holzstichs zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Diskutiert werden die Geschichte der Buchillustration, die Bedeutung der „großen Grafiker und Radierer“ Matthäus Merian und Wenzel Hollar sowie die weitere Entwicklung von Mezzotinto (17. Jhdt.) über Aquatinta (18. Jhdt.) bis hin zu Lithografie und Plakatkunst (19. Jhdt.) und der Digitalisierung seit etwa 1990. Darüber hinaus kennen die Studierenden die Entwicklungsgeschichte des Kommunikationsdesigns im 20. und 21. Jahrhundert.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Andreas Beaugrand</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1405</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Kleidungs- und Modegeschichte</b> Pflichtfach für Mode		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>2. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes SoSe</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/Ü</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45 h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>30 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden sind nach erfolgreichem Besuch des Moduls in der Lage, die kunsthistorischen Epochen der Mode- und Kleidungs-geschichte und ihre Stilmerkmale zu benennen. Sie können ihre besonderen Ausprägungen analysieren, die mit der Beschleunigung der Moden seit Beginn der frühen Neuzeit kleinteiliger als in der Kunstgeschichte wird und sich ab der Mitte des 19. Jahrhunderts von üblichen Epocheneinteilungen löst. Sie können die geografischen und die historischen Dimensionen der Kostüm-, Kleidungs- und Modegeschichte im Wandel der Zeit und ihre Zusammenhänge mit der Wirtschaftsgeschichte, der Industrie, auch der Textilindustrie, der Soziologie, der Psychologie und der Volkskunde darstellen und sind in der Lage, die besondere modische wie gesellschaftliche Entwicklung des 20. Jahrhunderts zu erklären und auf dieser Grundlage aktuelle Ereignisse und Moden zu analysieren, zu reflektieren und eigene kreative Ideen zu entwickeln.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Der kunstgeschichtlichen Epocheneinteilung folgend, untersucht die Kleidungs- und Modegeschichte als eine Sonderform der Kultur- und Sozialgeschichte Kleidung, Mode, Tracht und deren Accessoires in ihrem jeweiligen geschichtlichen, gesellschaftlichen, kulturellen sowie soziologischen und psychologischen Zusammenhang.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>N.N.</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1402</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der zeitgenössischen Medienästhetik</b> Pflichtfach für Digital Media and Experiment		
<b>1</b>	Workload: <b>210 h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>7 CP</b>	Studiensemester: <b>1. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes 2.Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5 SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die gestalterische Auseinandersetzung mit digitalen Medien erfordert ein kritisches Bewusstsein über die Wechselwirkungen von technologischen Entwicklungen und kulturellen, wirtschaftlichen, wissenschaftlichen und künstlerischen Lebensrealitäten. Als Schablone für das Verständnis dieser Korrelationen dient in erster Linie die historische Betrachtung der Medienkunst. Betrachtet werden ihre Implikationen auf Aspekte der Wahrnehmung, der Narration, der Performance, ihr Potential hinsichtlich gesellschaftlicher Aktivierungs- und Vernetzungsprozesse und spezifische Kriterien komplexer Raum-, Zeit- und Technikkonstruktionen. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über die Fähigkeit, kritische Fragestellungen zu identifizieren, die in der digitalen Kunst und Kultur verhandelt werden. Sie haben einen Grundkanon an zeitgenössischen Positionen, Arbeiten und Protagonist/innen kennengelernt und benennen deren Vorläufer und Traditionslinien anhand prototypischer Konzepte aus Bildender Kunst, Theater, Filmavantgarde und Medienkunst des 20. Jahrhunderts. Auf dieser Grundlage entwickeln sie eine eigenständige Haltung und erweitern ihren Blick auf spekulative Ideen und technisch-gesellschaftliche Zukunftsszenarien.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> -Differenzierte Analyse der digitalen Weiterentwicklungen von Fotografie, Film und Video, Telekommunikation, mobilen Geräten, Software und Computertechnologie und deren Einfluss auf gesellschaftliche, politische und künstlerische Realitätskonstruktionen. -Vermittlung signifikanter Positionen aus u.A. Bild- und Filmwissenschaft, Medienarchäologie, Informatik, Sound Studies -Identifikation und Verständnis raumschaffender Aspekte interaktiv-prozessualer Bildwelten, generativer Ästhetiken, algorithmischer Gestaltung, partizipativer Funktionen multimodaler Environments und Kenntnis ihrer medienhistorischen Genealogien.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>N.N.</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1311</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210 h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>7 CP</b>	Studien- semester: <b>1. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes 2. Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5 SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Theoretische und praktische Grundlagen der Film- und Videoproduktion. Sie benennen und erkennen gängige Formate, Auflösungen, Framerates und Kompressionsmethoden. Sie benutzen digitale und nonlineare Montage und Collagetechniken zu Erstellung hybrider Filmformate.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in den Techniken der digitalen Filmproduktion. Abbildung und Übung eines typischen professionellen Workflows: Kamera, Licht, Ton, Schnitt, Greenscreen-Studioaufnahmen, Postproduktion, Farbkorrektur, Compositing, Motion Tracking und Grundlagen der Visual Effects. Der Umgang mit den Techniken wird in einzelnen konkreten Aufgabenstellungen eingeübt.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Claudia Rohmoser (Motion Design)</b>			



	Prüfungsnummer: <b>1312</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der 3D-Computergrafik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150 h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5 CP</b>	Studiensemester: <b>1. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes 2. Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4 SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über Kenntnisse und Fähigkeiten der Anwendung und Methoden aktueller Gestaltungsansätze zur Herstellung computergenerierter dreidimensionaler Bildwelten.			
<b>3</b>	Inhalte: Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in 3D Modeling, Lighting and Texturing, Animation, Rigging und Rendering. Plattformübergreifende Techniken im Bereich des Compositings und der Visual Effects. Anwendung gängiger Designmethoden und Behaviours für 3D Motion Graphics. Erproben des Gelernten in Kurzzeitprojekten und prototypischen Anwendungen.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle</b> (Interactive Environments), <b>Prof. Claudia Rohmoser</b> (Motion Design)			

	Prüfungsnummer: <b>1313</b>	Modultitel: <b>Grundlager der objektorientierten Programmierung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150 h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5 CP</b>	Studiensemester: <b>2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes 2. Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4 SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über anwendbare Grundkenntnisse des Programmierens, der Human-Computer-Interaction, des Physical Computing und der Elektronik. Weiterhin haben die Studierenden grundlegende Kenntnisse der Gestaltung interaktiver/immersiver Environments sowie generativer Gestaltungsprozesse erlangt.			
<b>3</b>	Inhalte: Grundlagen des objektorientierten Programmierens (Syntax, Funktionen, Variablen, Datentypen, Schleifen, Funktionen, Klassen, Eingabe und Ausgabe, Kommentare). Grundlegende Prinzipien der Human-Computer-Interaction (Multimodale Kommunikation und Interaktion zwischen Computerprogrammen und Nutzern, Sensoren, Ein- und Ausgabe). Physical Computing und Elektronik (Mikrocontroller, Bauteile und Elemente, Schaltpläne, Einheiten und Symbole, einfache Berechnungen, prototypisch umgesetzte Schaltkreise, Sensoren, Ansteuerung einfacher Motoren und Aktuatoren).			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle</b> (Interactive Environments)			

	Prüfungsnummer: <b>1321/1322</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedientechnik I+II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU/P,PR,Ü</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Theoretische und praktische Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedien: Die Studierenden kennen mindestens drei Themenbereiche, die als Lehrziele dieses Moduls definiert sind. Sie vermögen ihre erworbenen Kenntnisse an einem praktischen Beispiel darzustellen und zu zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Kenntnisse auf die eigene Arbeit mit analogen und digitalen Bildmedien zu übertragen. Die beiden Angebote <b>Technik I</b> und <b>Technik II</b> bauen inhaltlich nicht aufeinander auf.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte Boes: Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in Technik der Bildmedien-, Foto- und Film-Technik, Video- und EBV-Technik. Grundlagen analoger und digitaler Bildmedien werden theoretisch behandelt und praktisch umgesetzt. Lichttechnische Eigenschaften und Wahrnehmung von Licht seien hier als Themen genannt. Die Technik wird als Mittel zum Zweck gesehen und nicht als Selbstzweck. Praktische Gestaltungsaufgaben sollen direkt mit den gewonnenen Erkenntnissen umgesetzt werden. Die Studierenden kennen die theoretischen Grundlagen von analogen und digitalen Bildmedien und können erste praktische Gestaltungsaufgaben mit den Medien umsetzen. Inhalte Lange: Theoretische und praktische Grundlagen der allgemeinen Fotografie und benachbarter Bereiche. Prinzipielle optische Eigenschaften werden genauso angesprochen wie z. B. lichttechnische Größen. Von Beginn an werden analoge und digitale Fotografie nicht als zwei unterschiedliche Arbeitsweisen behandelt, sondern entsprechend ihrer Anwendungsmöglichkeiten genutzt und kombiniert.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit</b> , mündliche Prüfung			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Wim Boes, Dipl.-Ing. Kai Lange</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1331</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Printtechnik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5CP</b>	Studiensemester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Sie kennen die theoretischen und praktischen Grundlagen der Herstellung von Printprodukten und verfügen über Kenntnisse der technisch notwendigen Komponenten. Die Studierenden erkennen die wesentlichen Druckverfahren und können die jeweiligen Anwendungsgebiete benennen. Sie ordnen die wichtigen Einflussgrößen Licht und Farbe für die Wahrnehmung von Printprodukten und deren Bedeutung im Vervielfältigungsprozess richtig ein. Die Studierenden wenden grundlegende Fachbegriffe aus dem Druck an. Sie stellen ihre erworbenen Kenntnisse an einem praktischen Beispiel dar und zeigen damit, dass sie in der Lage sind das Erlernte auf die eigene Arbeit zu übertragen.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Vermittlung grundlegender Kenntnisse der Printmedienproduktion</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit</b> , mündliche Prüfung			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Kirsten Rudgalwis</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1332</b>	Modultitel: <b>Grundlagen des Desktop Publishing</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Einführung in die Benutzung gängiger DTP-Layoutprogramme. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Grundkenntnisse in Nutzung und Anwendung von Layoutprogrammen wie InDesign, Illustrator, Photoshop und Adobe Acrobat, mit Schwerpunkt auf InDesign. Außerdem können sie einfache Entwürfe und Layouts am Computer eigenständig erstellen, bearbeiten und drucken. Sie können ferner den sinnvollen Einsatz von DTP-Programmen beurteilen und verfügen über Grundkenntnisse im Bereich Dateiformate bzw. Dateiaustausch.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Das Seminar vermittelt Grundlagen der wichtigsten Layout-Softwareprogramme, insbesondere von Adobe Indesign. Es umfasst die ersten Schritten (Erstellung eines neuen Dokuments) bis zur Ausgabe einer druckfähigen Datei. Begleitend geht es um die Aufbereitung von digitalem Material zur Verwendung im Layout (Schriften, Bilder via Adobe Photoshop und Illustrator).			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit, mündliche prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitung Kommunikationsdesign (Prof. Robert Paulmann)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1333</b>	Modultitel: <b>Grundlagen Web Development</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5CP</b>	Studiensemester: <b>2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
				Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Das Modul vermittelt Konzepte und Grundlagen der Programmierung für Websites. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind Studierende in der Lage, mit Entwicklungstools Websites für verschiedene Ausgabegeräte zu erstellen und ihnen eine hochwertige visuelle und typografische Gestaltung zu verleihen. Die Ergebnisse können in differenzierter und stimmiger Form mündlich, interaktiv und schriftlich präsentiert werden.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> In diesem Modul werden Grundlagen von HTML, CSS und JavaScript und theoretisches Wissen zu Web-Technologien, Servern und Netzwerken erlernt und angewendet. Es werden Grundbegriffe der Programmierung, Coding Conventions und Programmierstile vermittelt. In praktischen Übungen wird die responsive Umsetzung von Websites mit Hilfe von Grids und mit aktuellen Frameworks geübt. Typografische Kenntnisse werden um technisches Wissen ergänzt, um Web-Typografie für die Darstellung auf unterschiedlichsten Ausgabegeräten mediengerecht und visuell hochwertig gestaltet umzusetzen. Für die Umsetzung werden zeitgemäße Vorgehensweisen und Versionierungstools für die interdisziplinäre Teamarbeit an komplexen Projekten vermittelt.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Studierende aus allen Studienrichtungen: Teilnahme nach Absprache</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitung Kommunikationsdesign (Prof. Robert Paulmann)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1343</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der industriellen Fertigung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>210 h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>7 CP</b>	Studiensemester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
		Dauer: <b>1 Semester</b>		
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5 SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>135 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierende Kenntnisse in verschiedenen Verarbeitungstechniken der Oberbekleidung. Die Studierenden sind in der Lage, ein Bekleidungsstück unter Berücksichtigung rationeller, technologischer Verfahren der Industrie zu fertigen.			
<b>3</b>	<b>Inhalt:</b> Vermittlung von Methoden der Verarbeitung. Einführung in materialtechnische Grundlagen und Arbeitsmittel zur Herstellung von Bekleidung, Einsatz von Standard-, und Spezialmaschinen, Übungen zur Verarbeitung einzelner Elemente, Grundkenntnisse und Fertigkeiten zur erzeugnisorientierten Herstellung kompletter Bekleidungsstücke.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Christel Weber</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1342</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Drapiertechnik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5CP</b>	Studiensemester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Bei Abschluss des Lernprozesses sind erfolgreiche Studierende in der Lage, verschiedene Bekleidungsgrundformen über die Technik des Drapierens an der Büste herzustellen. Sie kennen die entsprechenden Drapieransätze für die Entwicklung dieser Kleidungsstücke und können diese praktisch an der Puppe demonstrieren. Sie sind in der Lage, die folgerichtigen Schnitte der Drapierungen anzufertigen. Weiter können die Studierenden die erlernten Drapiertechniken auf die gestalterische Ausarbeitung eines einfachen eigenen Modeentwurfs anwenden und eigenständig in Hinblick auf die erfolgreiche Entwurfsrealisierung weiterentwickeln.			
<b>3</b>	<b>Inhalt:</b> Herstellung eines passformgerechten Bekleidungsstückes unter Berücksichtigung rationeller, technologischer Verfahren der Industrie.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>B.A. Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitung Mode (Prof. Philipp Rupp)</b>			



	Prüfungsnummer: <b>1341</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Schnittgestaltung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules haben die Studierende Kenntnisse in der manuellen Schnittgestaltung an Beispielen der Oberbekleidung. Sie beherrschen das Maßnehmen von individuellen Körpermaßen sowie die Umsetzung des 3-dimensionalen Körpers auf das 2-dimensionale Schnittpapier. Die Studierenden kennen Grundschnittkonstruktionen und können diese bezüglich Nahtformen und Nahtlagen unter Berücksichtigung von Mode und Linienführung weiterentwickeln. Die Studierenden haben den Modellschnitt mit aufwendigen Detaillösungen kennengelernt und sind in der Lage, Anproben zur Erkennung und Beseitigung von Passform- und Proportionsfehlern durchzuführen.			
<b>3</b>	<b>Inhalt:</b> Entwicklung einer passformgerechten Schnittgestaltung.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Christel Weber</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1001</b>	Modultitel: <b>Englisch</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>90h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>3CP</b>	Studiensemester: <b>1./2. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>V/SU</b>	Kontaktzeit: <b>2SWS/30 h</b>	Selbststudium: <b>60h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Nach erfolgreicher Absolvierung des Modules können die Studierenden die englische Sprache insbesondere im Hinblick auf Gestaltungsspezifika im gesprochenen wie textlichen Zusammenhang sicher anwenden. Sie sind in der Lage, englischsprachige Design-Zeitschriften und Fachbücher zu lesen und zu verstehen und ihre Essenz auf den jeweils aktuellen Gestaltungskontext zu transferieren. Die Studierenden können kurze Präsentationen in englischer Sprache halten.			
<b>3</b>	<b>Inhalt:</b> Schwerpunkte des Moduls sind Einübung des Fachwortschatzes der (internationalen) Gestaltung und des Designs mit Hilfe von ausgewählter Literatur („Eye. The international review of graphic design“, „first aid“, „The International Design Magazine“, „Form. The Making of Design“ etc.), die Wiederholung der englischen Grammatik sowie aktives Training von Präsentationsenglisch (mit Übungspräsentation). Darüber hinaus werden Texte erstellt (z. B. Kurzberichte, Zusammenfassungen, Abstracts, Bewerbungsunterlagen, Geschäftsbriefe).			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>John Anthony Smith</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1902/1916/1931</b>		Modultitel: <b>Raum, Plastik und Objekt I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75 h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über folgende Fähigkeiten: eine sensible Wahrnehmung aller Sinne und wache körperliche Aufmerksamkeit. Sie beherrschen das kreative Kombinieren und zielorientierte Umformen von Alltagsgegenständen. Ihre handwerklichen Grundkenntnisse zum Verformen ihrer Werkstoffe sind spezifisch und ergebnisorientiert verfeinert. Studierende verstehen plastische Gesetzmäßigkeiten und räumliche Systeme um ihr Arbeitsmaterial in andere Kontexte zu übertragen. Sie lösen Dinge aus ihrer konventionellen Nutzung zu Gunsten einer inhaltlichen und ästhetischen Neubewertung. Die Studierenden sind qualifiziert Transferleistungen und Medienübertragungen auszuführen. Dem Gestaltungsmodul in Level 2/3 ist eine intensive Arbeit in einem Labor zugeordnet.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Die spezifischen Lerninhalte hängen von dem jeweiligen Modulniveau ab. Die Studierenden lernen industriell vorgefertigten Gebrauchsgegenstände und organische Materialien als Hindernisse im Raum zu diskutieren und zu beurteilen. Dabei müssen sie die Form, so wie die inhaltlichen Kontexte der Dinge untersuchen. Das gezielte Kombinieren der Gegenstände zu einem komplexen Gefüge optimiert die Elemente zu Trägern neuer Informationen. Es wird auf ein harmonisches/disharmonisches Zusammentreffen von heterogenen Gegenständen mit räumlichen Konsequenzen hingearbeitet. Abstand und Nähe, das Verhältnis von Subjekt/Objekt wird interpretiert und ausgewertet. Die Lernenden finden Lösungen durch zeichnerische Darstellung, Foto, Video, Modellbau, skulpturale Setzung sowie raumbezogene Installation. Präsentationsformen im Raum und kuratorisches Handeln wird in die Lehre integriert.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>  Studierende aus allen Studienrichtungen  MA-Studierende haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Suse Wiegand (Raum, Plastik und Objekt)</b>				

	Prüfungsnummer: <b>1901/1915/1930</b>		Modultitel: <b>Rauminszenierung und Video I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Studierende kennen die individuellen Bedingungen ihrer gestalterischen Arbeitsprozesse im künstlerischen Tun im Allgemeinen und in der Arbeit mit Medien im Besonderen. Sie wenden fachspezifische Kommunikationstechniken an. Sie recherchieren selbstständig ihr Themenfeld und sind in der Lage eigene und fremde künstlerisch-gestalterische Produktionen zu analysieren, zu bewerten und historisch-gesellschaftlich einzuordnen. Sie sind kritikfähig und in der Lage das gestalterisch Gewollte mit dem Dargestellten in Übereinstimmung zu bringen. Sie vermögen es, eigenes Interesse und eigene Positionen zu formulieren und zu verteidigen.</p> <p>Sie haben grundlegende Kenntnisse kultureller und historischer Entwicklungen in Kunst und Geschichte Europas des 20. Jhds bis heute. Einem Gestaltungsmodul in Level 2 und 3 ist die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor- oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortliche Person schriftlich bestätigt.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Die Studierenden erlernen anhand der exemplarischen Realisation eines eigenen Gestaltungsprojektes den kreativen Prozess mit seinen allgemeinen und individuellen Bedingungen selbstbestimmt zu bestreiten. Von der Entwicklung einer Gestaltungsidee bis zu deren materiell-praktischer Ausführung, Präsentation und Anwendung werden grundlegende Erfahrungen bildnerischen und konzeptionellen Denkens gemacht. Die Gestaltung von Farbe/Linie/Fläche/Form, Text/Sprache, Medien/Apparaten, Licht, Klang, Raum, bewegtes und stehendes Bild, Prozessen usw. wird im Hinblick auf freie und angewandte Bezüge entwickelt und reflektiert. Kulturgeschichtliche Phänomene – insbesondere der Kunst und Gestaltung des 20. Jahrhunderts und der aktuellen Medienkunst bis heute – werden mit Fokus auf die ihnen zu Grunde liegenden künstlerisch-gestalterischen Haltungen und ihre historisch-sozialen Kontexte untersucht. Schwerpunktmäßig werden Künstlerinnen und Künstler vorgestellt, welche Werke schaffen im Bereich Rauminszenierung/Rauminstallation/ Klanginstallation, Video, Medienkunst, Multimedia und Bildhauerei unter Verwendung elektronischer und digitaler Medien sowie Performance. Daraus folgend werden themenbezogen individuelle Ideen und Projekte entwickelt und realisiert. Die gezielte Anwendung von Kreativitätstechniken wird in praktischen Übungen erlernt. Hinzu kommen praktische thematische/technische Übungen, Impulsreferate, Präsentationen, Korrekturen/Einzelgespräche, Analyse von Beispielen aus Kunst- und Designgeschichte, Gruppenarbeit, Exkursion.</p>				
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Grundlagenmodule</b>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Anja Wiese</b> (Gestaltungslehre, Rauminszenierung und Video)				

	Prüfungsnummer: <b>1502/1504/1506</b>		Modultitel: <b>Interactive Environments I, II, III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden lernen, interaktive mediale Raumszenierungen zu konzipieren und zu realisieren und bilden die dafür notwendige ästhetische Urteilskompetenz und technologischen Kompetenzen aus. Sie beherrschen die technischen Besonderheiten des Arbeitens mit Echtzeitumgebungen und des Gestaltens mithilfe generativer Methoden. Sie können die ästhetischen, technischen und medientheoretischen Bedingungen ihrer Praxis kritisch hinterfragen und sind in der Lage, über etablierte Formate und Genres hinaus zu denken. Dies befähigt die Studierenden, sowohl angewandte als auch experimentelle Ansätze zu entwickeln und umzusetzen. Insbesondere erlangen die Studierenden die Fähigkeit, losgelöst von existierenden oder entstehenden Tendenzen in Kunst und Technologie kritische und wegweisende Ideen zu identifizieren.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte: Inhalt des Moduls sind das Konzipieren medialer Raumszenierungen, das Entwickeln von Prototypen und Visualisieren von Entwürfen, das generative Gestalten mit Computercode und Algorithmen, das Programmieren mit visuellen Programmierungsumgebungen, das räumliche Entwerfen mittels Maßstabs- und 3D-Modell, der Einsatz multimodaler Interaktionsmöglichkeiten, die Konzeptentwicklung hin auf gegebene Themen oder Briefings, Strategien der medialen Kommunikation im Raum, die Ideenentwicklung und Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams, die technische und zeitliche Vorausplanung gestalterischer Projekte, sowie das Präsentieren und Kommunizieren von Ideen und Ergebnissen. Zeitgenössische Entwicklungen in Medienkunst und Medientechnologien werden mit kritischem Bewusstsein untersucht und weiterentwickelt. Die Studienrichtung beschäftigt sich weiterhin mit dem Entwurfsprozess in den digitalen Medien selbst, mit Betaversionen, Experimentalsystemen, Zuständen des Unfertigen und ephemeren Technologien. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle</b> (Interactive Environments)				

	Prüfungsnummer: <b>1501/1503/1505</b>		Modultitel: <b>Motion Design I, II, III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>	
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Lernergebnisse: Die Studierenden entwickeln multidisziplinäre Formate und wenden deren technische Herstellungsverfahren an. Sie identifizieren Hybridgenres und experimentieren mit komplexen und artifiziellen medialen Welten. Sie kennen die aus der Sicht der Disziplin des bewegten Bildes relevanten ästhetischen Merkmale digitaler Medien und verorten diese in Strömungen der Film-, Video- und Medienkunst. Sie unterscheiden die vielseitigen Abhängigkeiten von Ton und Bild und deren wahrnehmungspsychologischen und technischen Bedingungen. Aus dem theoretischen Wissen leiten sie für ihre Praxis Stilsicherheit und gestalterische Flexibilität ab. Die Analyse von Anforderungen aus Projektbriefings und äußeren Limitationen führt zu kreative Lösungen für die Umsetzung umfangreicher und arbeitsteiliger Produktionsprozesse. Die Studierenden planen die räumliche und audiovisuelle Gestaltung medialer Environments mit zweckdienlichem Einsatz aktueller Projektions-, Ton-, Licht- und Bildschirmtechnik, sie finden sich in diversen industrieeüblichen Hard- und Softwareumgebungen für digitale Videoproduktion, Bildsynthese und -bearbeitung zu recht und realisieren damit nach den typischen Workflows Video- und Animationsproduktionen. <b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA* <b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.				
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Inhalt des Moduls Motion Design ist es, Bewegtbild in seinen aktuellen raum-zeitlichen Potenzialen inhaltlich, bildkompositorisch und technisch zu konzipieren und auszuarbeiten. Die Schwerpunkte der praktisch-gestalterischen Auseinandersetzung sind experimentelle Ansätze im Umgang mit Film und Animation, die räumlich erweiterten Formaten des New Expanded Cinema wie z.B. mediale Rauminstallationen, 360° Videos, Audiovisuelle Live Performances, Projektionskunst und Projection Mapping, sowie mediale Szenografie für Bühnen, Events und Markenwelten. Aus der Analyse von Ton-Bild Relationen lassen sich innovative Formen der Visual Music, Musikvisualisierung und des Musikvideos ableiten und weiterentwickeln. Voraussetzung für die Annäherung an diese Formate ist die theoretische Auseinandersetzung mit Beispielen kunst- und medienhistorischer Vorläufer und deren wahrnehmungspsychologischen und ästhetischen Spezifika. In Hinblick auf zukünftige Tendenzen in der digitalen Kunst und Kultur vertieft sich die praktische Auseinandersetzung in prozedurale, generative und algorithmische Methoden der Bewegtbildproduktion. Projekte mit künstlerisch-forschendem Charakter befassen sich mit der Entwicklung innovativer Gestaltungskonzepte und Narrationsstrategien für Virtual, Augmented und Mixed Realityanwendungen und widmen sich der kritischen Betrachtung des Erlebnispotenzials immersiver Medienformate.				
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b> abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau				
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	<b>Verwendbarkeit des Moduls: BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</b>				
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r: Prof. Claudia Rohmoser (Motion Design)</b>				

	Prüfungsnummer: <b>1601/1605/1609</b>		Modultitel: <b>Dokumentarfotografie I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Studierende werden befähigt für gesellschaftspolitische und soziokulturelle Fragestellungen inhalts- und anwendungsorientierte fotografische Lösungen zu entwickeln, zu realisieren, zu evaluieren und zeitgemäß zu präsentieren. Ausgehend von Fragestellungen einer wirklichkeitsbeschreibenden und wirklichkeits-reflektierenden Fotografie, gestalten sie, anhand von gestellten oder individuell frei entwickelten Aufgaben, Bildlösung im „dokumentarischen Stil“. Bei der Herausbildung einer eigenständigen künstlerisch-ästhetischen Bildsprache reflektieren sie aktuelle und historische mediale Diskurse. Sie kennen und verstehen die Geschichte dokumentarfotografischer Genres und können ihre eigene fotografische Praxis zu ihnen ins Verhältnis setzen. Sie reflektieren und praktizieren unterschiedliche Kontexte dokumentarischer Fotografie, zwischen auftragsgebundener und künstlerischer Anwendung.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte: Die Dokumentarfotografie ist notwendigerweise eng mit der Darstellung der Wirklichkeit gesellschaftlichen Lebens verbunden. Der Nimbus der Objektivität haftet ihr stets an, doch die Ambivalenz zwischen Authentizitätsversprechen und Subjektivitätscharakter der Dokumentarfotografie steht in einem unlösbaren Widerspruch. Inhalt des Lehrgebietes ist es, diesen Widerspruch zu qualifizieren und ihn produktiv auf den Gegenstand der Betrachtung anzuwenden. Referate der Studierenden zu historischen und zeitgenössischen fotografischen und medialen Positionen, sowie zu Themen aus Gesellschaft, Kultur, Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Geschichte sind weiterer Inhalt. Die Vermittlung der Kompetenzen Projektstrukturierung, Präsentationsformen und Professionalisierungspraxis sind auch Inhalt der Module. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar, sowie die kontinuierliche Arbeit an den Aufgaben sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Seminars. Der Lerninhalt hängt vom jeweiligen Modulniveau ( I bis III/MA) ab.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:  Modul I: Abschluss Grundlagenmodule aus Level 1.  Studierende anderer Studienrichtungen klären mit Dozenten ab, ob alternativ Teilnahme am dazugehörigen Grundlagenmodul notwendig ist.  Modul II: Abschluss Modul I  Modul III: * Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0.  MA Studierenden weisen für Teilnahme an Modul III entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau nach.</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung (nur Modul III)</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Roman Bezjak (Fotografie)</b>				

	Prüfungsnummer: <b>1603/1607/1611</b>		Modultitel: <b>Fotografie und Bildfindung I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden verfügen nach erfolgreicher Absolvierung des Modules, auf Grundlage der spezifischen Gesetze fotografischer Bildprozesse, seiner räumlich und zeitlichen Fragmentierung, über weitergehende Fertigkeiten insbesondere in der künstlerischen Anwendung des Mediums. Ausgehend von Fragestellungen, die sich auf gesamtgesellschaftliche Themen fokussieren oder eng mit der eigenen Person verknüpft sind, realisieren sie, sowohl anhand von gestellten Aufgaben als auch im Rahmen frei entwickelter Themen, Bildlösungen auf handwerklich hohem Niveau für künstlerische und angewandte Kontexte. Sie verfügen über Fertigkeiten in der konzeptionellen Anwendung des Mediums und sind befähigt im Diskurs über aktuelle und historische Positionen fotografischer Praxis den eigenen bildnerischen Standpunkt zu reflektieren und zu überprüfen.</p> <p>Die Studierenden sind qualifiziert, selbstständig oder im Team angemessene Präsentationsformen für die jeweiligen Studienergebnisse zu finden und umzusetzen.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Mit dem Ziel der Herausbildung einer eigenen Bildsprache, befassen sich die Studierenden mit der analytischen Betrachtung des Mediums Fotografie vor dem Hintergrund seiner Geschichte und seiner Einbindung in den aktuellen medialen und gesellschaftlichen Kontext. Sie beschäftigen sich mit der Entwicklung von Konzepten zur Realisierung eigenständiger fotografischer Projekte und stellen ihre Lösungsansätze, Arbeitsweisen und Präsentationsideen im offenen Forum hinsichtlich ihrer inhaltlichen und gestalterischen Qualität zur Diskussion. Die Studierenden erarbeiten Referate zu historischen und zeitgenössischen, genreübergreifenden fotografischen Positionen und Strömungen. Ausstellungsbesuche und Exkursionen ergänzen das Lehrangebot. Eine Verknüpfung mit den theoretischen Angeboten des Fachbereiches, zur weiteren Vertiefung der jeweiligen Fragestellungen ist sinnvoll. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar (Zwischenpräsentation, ggf. Vortrag oder Referat, Diskussion, Feedback) sowie die kontinuierliche Arbeit im Atelier oder Zuhause sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Seminars. Ausschlaggebend für die Ergebnisbewertung ist nicht allein das Werk sondern ebenso der erlebte Prozess seiner Entstehung.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Modul I: Abschluss Grundlagenmodule aus Level 1. Studierende anderer Studienrichtungen klären mit Dozenten ab, ob alternativ Teilnahme am dazugehörigen Grundlagenmodul notwendig ist. Modul II: Abschluss Modul I Modul III: * Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau.</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung (nur Modul III)</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>N.N. (Fotografie)</b>				



	Prüfungsnummer: <b>1604/1608/1612</b>		Modultitel: <b>Künstlerische Fotografie I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Moduls in der Lage, selbständige künstlerische Projekte bezüglich inhaltlicher Konzeption, Zeitmanagement, Organisation und Vermittlung konzeptionell zu erarbeiten und praktisch durchzuführen. Sie verknüpfen ästhetische, technische und inhaltlichen Entscheidungen als Ausdruck der persönlichen Vision. Einem Gestaltungsmodul in Level 2 ist die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor -oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortliche Person schriftlich bestätigt. <b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA* <b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.				
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Das Modul „Künstlerische Fotografie“ betreibt eine intensive Auseinandersetzung mit den technischen, ästhetischen und philosophischen Eigenschaften des Mediums im digitalen und analogen Bereich. Behandelt werden eingeführte künstlerische Strategien mit der Perspektive, daraus eine eigenständige künstlerischen Vision und fotografische Handschrift zu entwickeln. Punktuell werden die Inhalte mit technisch-gestalterischen Übungen ergänzt. Zur Erreichung der künstlerischen Ziele werden neben den künstlerischen und inhaltlichen Dimensionen auch organisatorische Konzepte gelehrt: Zeitmanagement, Strategien zur Verwertung von Bildern, Auseinandersetzungen mit Ausstellungskonzepten, Einblicke in die Gesetze des Kunstmarkts und Kommunikationsstrategien. Begleitet werden die Recherchen der künstlerischen Fotografie durch kritische Reflexionen des Mediums in Kombination mit Texten.				
<b>4</b>	<b>Teilnahmevoraussetzungen:</b> abgeschlossene Gestaltungsmodule des ersten Levels				
<b>5</b>	<b>Prüfungsformen: Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	<b>Verwendbarkeit des Moduls: BA Gestaltung und MA Gestaltung (nur Modul III)</b>				
<b>8</b>	<b>Stellenwert der Note für die Endnote: Einfach</b>				
<b>9</b>	<b>Modulbeauftragte/r:</b> <b>Prof. Katharina Bosse (Fotografie)</b>				

	Prüfungsnummer: <b>1602/1606/1610</b>		Modultitel: <b>Fotografie und Bildmedien I, II, III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden haben nach der erfolgreichen Absolvierung des Modules eine individuelle, zeitgemäße und unverwechselbare Bildsprache entwickelt, mit der sie jeder gestalterischen und künstlerischen Aufgabenstellung im Bereich Fotografie und Bildmedien angemessen begegnen können. Dafür sind sie mit den jeweiligen Medien technisch und inhaltlich vertraut und können sie dem Kommunikationsziel entsprechend auswählen. Die Studierenden erkennen und deuten visuelle Inhalte im Hinblick auf ihre soziokulturellen, historischen und ökonomischen Kontexte und sind über den aktuellen Stand des internationalen Diskurses in diesem Bereich informiert. Sie besitzen die Fähigkeit, ihre Arbeit von der Idee über die Konzeption und die Wahl des Mediums bis hin zur Präsentation eigenständig zu erstellen, zu analysieren und kritisch auszuwerten.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Das Studium der Fotografie und Bildmedien ist hauptsächlich auf persönliche Entwicklungs- und Qualifizierungsprozesse ausgerichtet und verfolgt das Ziel einer integrierten theoretischen, ästhetischen, technischen und kulturellen Kompetenzbildung. Analoge und digitale Bildmedien werden als Werkzeuge der visuellen Produktion durchdrungen und kritisch hinterfragt. Die Studierenden lernen, konzeptionell eigenständig und verantwortungsvoll mit diesem Instrumentarium umzugehen und es auf seine kulturelle, soziale, politische und technische Kodierung hin zu reflektieren. Ergänzend hinzu tritt die Auseinandersetzung mit aktuellen fotografietheoretischen Diskursen. In themenspezifischen Seminaren erstellen die Studierenden eigenständig visuelle Konzepte, die sowohl in der Gruppe als auch in Einzelgesprächen mit den Lehrenden ausgearbeitet werden. Konzept und methodisches Vorgehen unterliegen dabei einem offenen, kritischen Diskurs. Zu ausgewählten Themen werden parallel Referate abgehalten. Künstlerische und angewandte Arbeitsweisen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und unter bildstrategischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten diskutiert. Sinnvoll ist hier eine Verknüpfung mit den theoretischen Angeboten der Schule, um das erworbene Wissen weiter zu vertiefen.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>Abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels  Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul.  * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt.  MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung (nur Modul III)</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Emanuel Raab (Fotografie und Bildmedien)</b>				

Prüfungsnummer: <b>1903/1917</b>		Modultitel: <b>Modelfotografie und Styling I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes 2. Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden kennen nach der erfolgreichen Absolvierung des Modules verschiedene Möglichkeiten der Präsentation von Mode im Bild und können diese aufgabenspezifisch anwenden. Sie sind in der Lage, modische Bildsprachen zu analysieren und eigene Stylingkonzepte für künstlerische und redaktionelle Fotostrecken zu entwickeln.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA <b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: In der Veranstaltung werden anhand von Beispielen die Möglichkeiten für die Präsentation von Mode im Bild recherchiert und diskutiert. Es werden modelfotografische Konzepte erarbeitet und praktisch umgesetzt. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Emanuel Raab</b> (Fotografie und Bildmedien) <b>Prof. Meiken Rau</b> (Kollektionsgestaltung/Modedesign)</p>			

	Prüfungsnummer: <b>1701/1705/1709</b>		Modultitel: <b>Typografie und Layout I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen Studierende über konzeptionelle, redaktionelle und typografische Kompetenzen, die sie dazu befähigen komplexere typografische Projektarbeiten zu planen, zu entwickeln und zu realisieren. Die Studierenden werden darüberhinaus in die Lage versetzt, inhaltliche und gestalterische Entscheidungen zu begründen und ihre Arbeiten dem Thema angemessen zu präsentieren.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte: Typografie wird als sichtbare Sprache verstanden. Daher sind alle Fragen der Kommunikation Thema der Veranstaltung. Dem Ordnen, Strukturieren, Interpretieren, Transformieren und Inszenieren der textlichen Botschaften kommt besondere Bedeutung zu. Anhand typografischer Projektarbeiten mit unterschiedlichen Schwerpunkten werden wichtige Arbeitsbereiche, wie z.B. Editorial Design, Buchgestaltung, Plakatgestaltung, Information Design, Ausstellungsdesign, etc. exemplarisch behandelt. Die Projektarbeit bedingt eine intensive inhaltliche und gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema. Mit Hilfe von Vorlesungen, Vorträgen, Workshops, Referaten, Gruppendiskussionen, Exkursionen sowie Literatur zum Thema werden die Studierenden für die Aufgabenstellung sensibilisiert. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dirk Fütterer (Typografie)</b>				

Prüfungsnummer: <b>1704/1708/1712</b>		Modultitel: <b>Zeichnung und Illustration I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden übersetzen Inhalte in Bilder, erfinden eigene und originäre Bildwelten, und entwickeln eine gestalterische Kompetenz in unterschiedlichen Darstellungstechniken und -Stilen. Die Studierenden bilden ein eigenes Urteilsvermögen in Bezug auf Zeichnung und Illustration aus und sind in der Lage, ihre Vorstellungen, Ideen und Vorgehensweisen zu reflektieren, zu artikulieren und zu evaluieren. Innerhalb des Seminars durchlaufen die Studierenden folgende Phasen des gestalterischen Prozesses: Ideenentwicklung, Skizze und Entwurf, Form und Formatfindung, Korrektur, Umsetzung, adäquate Präsentation des Werkes einschließlich reflektierender verbaler Prozess- und Ergebnisbetrachtung.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Das gestaltungspraktische Lernangebot Zeichnung und Illustration umfasst die anwendungsbezogene Illustration, das freie künstlerische Zeichnen, sowie die Skizze als grundlegendes Entwurfsmittel im gestalterischen Prozess. Anhand wechselnder Kursangebote und Seminarthemen werden möglichst vielfältige Einstiegs- und Vertiefungsmöglichkeiten in die unterschiedlichen Bereiche der Zeichnung und Illustration gegeben und befördert. Mögliche Themenbereiche sind Buchillustration, Kinderbuch, sequentielle Zeichnung und Bilderzählung, Sach- und Fachillustration, Plakatgrafik, dokumentarisches Zeichnen, konzeptionelle und experimentelle Zeichnung etc. pp.. Als Teil der Fachrichtung Kommunikationsdesign setzt sich das Lehrgebiet Zeichnung und Illustration immer wieder mit der grundsätzlichen Beziehung von Text und Bild auseinander und be- und hinterfragt unterschiedliche Formen der Text- und Bildsprachlichkeit. Über die Handzeichnung hinaus berührt das Lehrgebiet ebenso die Auseinandersetzung mit der Farbe, mit Mischtechniken wie Collage und Montage, mit manuellen Drucktechniken sowie mit der digitalen Be- und Verarbeitung von Bildern. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab. Die aktive und regelmäßige Teilnahme am Seminar (Zwischenpräsentation, ggf. Vortrag oder Referat, Diskussion, Feedback) sowie die kontinuierliche Arbeit im Atelier oder Zuhause sind verbindliche Voraussetzungen für den erfolgreichen Abschluss des Seminars. Ausschlaggebend für die Ergebnisbewertung ist nicht allein das Werk sondern ebenso der erlebte Prozess seiner Entstehung.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels  Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul.  * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt.  MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Nils Hoff</b> (Zeichnung und Illustration)			

	Prüfungsnummer: <b>1702/1706/1710</b>		Modultitel: <b>Kommunikationsdesign/Corp. Design I, II und III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Nach erfolgreichen Beendigung des Moduls sind die Studierenden in der Lage, interdisziplinäre Gestaltungsstrategien für komplexe gestalterische und kommunikative Problemstellungen zu entwickeln, diese gedanklich und schriftlich zu einem differenzierten und schlüssigen Kommunikations- und Medienkonzept auszuformulieren. Sie sind in der Lage dieses Konzept in adäquate visuelle Gestaltung umsetzen und sind befähigt, ihre Lösungsvorschläge professionell mit allen notwendigen Medien zu präsentieren.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte: Das Modul vermittelt die Methodik, ein schlüssiges Konzept zu erarbeiten. Als Mittel werden u.a. eine umfassende Problemanalyse, Wettbewerbs- und Branchen-Recherchen, Zielgruppen-Analysen, Personas, Customer Journeys, Polaritätenprofile sowie Fragenkataloge und Workshops eingesetzt, um die Problemstellung eindeutig zu identifizieren und darauf basierend eine zielführende Konzeption und Kommunikationsstrategie zu entwickeln. Im Anschluss entwickeln die Studierenden ein Designsystem, das hierauf aufbaut. Die daraus entstehenden Anwendungen sind stets zeitgemäß medienübergreifend und decken sowohl den analogen als auch den digitalen Bereich ab. Der gestalterische Schwerpunkt orientiert sich am jeweilige Kontext (Unternehmensform, Branche, Zielgruppe, Nutzer etc.). Medien und Darstellungsmittel werden themen- und zielabhängig in den Gestaltungsprozess integriert. Weitere Orientierung bringt die Auseinandersetzung mit Theoriemodellen und Gestaltungsbeispielen aus der Praxis. Exkursionen bieten die Konfrontation mit potentiellen Auftraggebern, mit über den Hochschulrahmen hinaus bestehenden Vorgaben und Ansprüchen. Besuche in Designbüros, Verlagen, Medienanstalten und Werbeagenturen festigen die eigene Vorstellung zur Umsetzung von Gestaltung. Die Projektbearbeitung wird durch regelmäßige variierende Feedbackformen begleitet und in interdisziplinärer Teamarbeit umgesetzt. Praxisnahe Präsentationsformen und Feedbackformen sind Teil der mehrstufigen Bearbeitungsphasen. Das Projekt wird mit einer Prozessdokumentation und einer Präsentation abgeschlossen. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Robert Paulmann</b> (Kommunikationsdesign/Corporate Design)				

	Prüfungsnummer: <b>1703/1707/1711</b>		Modultitel: <b>Interaction Design I, II, III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>	
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Das Modul vermittelt Kenntnisse zur Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von interaktiven Produkten und Projekten. Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind Studierende in der Lage, nutzerzentrierte und mediengerechte Experiences, Interfaces und Interaktionen zu konzipieren, zu gestalten, prototypisch darzustellen, umzusetzen, zu evaluieren und theoretisch zu reflektieren. Die Ergebnisse können in differenzierter und stimmiger Form mündlich, visuell und schriftlich präsentiert werden.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>				
<b>3</b>	<p>Inhalte: Es werden Kenntnisse zur Gestaltung von Interfaces und Interaktionen vermittelt: Von Natural User Interfaces (NUI) über 3D-Interfaces für Mixed Reality bis hin zu Conversational Interfaces (CUI). Basis und Vertiefung:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multi-Touch Interaction und Gestural Interaction für 2D-Interfaces</li> <li>• Tangible Interaction für vernetzte Objekte</li> </ul> Spezialisierung:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestural und Embodied Interaction für 3D-Interfaces wie Mixed Reality Umgebungen</li> <li>• Voice Interaction für Sprach-Interfaces</li> </ul> In Workshops werden praktische Fähigkeiten vertieft:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrative Darstellungsmethoden zur Vermittlung von Ideen</li> <li>• Analoge und elektronische Prototyping-Methoden zur explorativen Weiterentwicklung von Ideen</li> <li>• Interface Mockups und Animationen zur Gestaltung von Look and Feel</li> <li>• Interaktive Prototypes und Evaluationsmethoden</li> </ul> In Theoriesitzungen werden Fachwissen, kulturgeschichtlicher Kontext, innovative Entwicklungen und aktueller Forschungsstand als Impulse für Konzeption, Gestaltung und Umsetzung vermittelt. Die Projektbearbeitung wird durch regelmäßige variierende Feedbackformen begleitet und in interdisziplinärer Teamarbeit umgesetzt. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt vom jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>				
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>				
<b>5</b>	<p>Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b> Masterstudierende vertiefen Ihre Arbeit mit einer wissenschaftlichen Ausarbeitung.</p>				
<b>6</b>	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b></p>				
<b>7</b>	<p>Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b></p>				
<b>8</b>	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b></p>				
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Patricia Stolz</b> (Konzeptionelle Gestaltung und Interaction Design)</p>				

Prüfungsnummer: <b>1801/1805/1809</b>		Modultitel: <b>Modegrafik I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA Die Studierenden sind imstande Körper, Gesichter, Hände, Füße, Accessoires und Stoffe darzustellen. Experimentelle Techniken und innovative Vorstellungen haben dabei einen wichtigen Stellenwert. Sie beherrschen sowohl die figürliche Zeichnung als auch Stylingzeichnungen, Portraits, Werkstattzeichnungen, Illustrationen und Lay-outs. Sie üben eine genaue Beobachtung und können eine modische Typierung darzustellen.</p> <p><b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA Die in Modul I formulierten Fertigkeiten werden intensiviert und nicht nur manuell entwickelt, sondern am Computer weiterbearbeitet. Über ein Konzept zeigen die Studierenden anhand einer Kollektion, dass sie die Intension eines Designers adequat zeichnerisch umsetzen können. Sie beherrschen verschiedene Stilrichtungen und entwickeln eine eigene Handschrift.</p> <p><b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA* Die in Modul II formulierten Fertigkeiten werden intensiviert. Die Studierenden haben eine eigene Handschrift entwickelt und zeigen ihre Kenntnisse unter anderem in mehrere Projekte oder Aufträge aus der Praxis. Sie haben ein aktuelles Portfolio und eine aktuelle Website.</p> <p><b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Figürliches Zeichnen, Portraits, Styling-Zeichnen, Illustration, Layouts, Einbeziehung von analogen und digitalen Zeichen- und Präsentationstechniken, experimentelle Übungen mit verschiedenen Stilrichtungen und sinnliches Erfahren mit verschiedenen Zeichenmaterialien werden vertieft.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Willemina Hoenderken (Modedesign und Modegrafik)</b>			



Prüfungsnummer: <b>1802/1806/1810</b>		Modultitel: <b>Modellgestaltung I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: sie sind in der Lage, selbständig Konzeptionen zu entwickeln und diese visuell und verbal zu präsentieren. Sie können gemäß dieser Konzeptionen und gemäß der Zielgruppe Modelle entwickeln und diese professionell präsentieren. Die Studierenden sind in der Lage, autonom Modelle für experimentelle und innovative Bekleidungsformen zu entwickeln. Einem Gestaltungsmodul in Level 2 oder 3 ist die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor- oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortliche Person schriftlich bestätigt. <b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA* <b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Zielgruppenanalyse, Bildanalyse, historische Bekleidungsformen, Trendforschung und -analyse, Übung der Präsentationsgestaltung und der verbalen Präsentation, Formgestaltung, Drapierung und Entwicklung in Zusammenhang mit neuen Materialien. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Meiken Rau (Modellgestaltung und Modegrafik)</b>			

Prüfungsnummer: <b>1803/1807/1811</b>		Modultitel: <b>Kollektionsgestaltung I–III</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, sich selbständig mit der Gestaltung von Material am Körper auseinanderzusetzen. Sie erproben verschiedene Entwurfsstrategien erprobt und wenden diese praktisch an. Die Studierenden setzen bereits erworbene konzeptuelle Kompetenzen ein, um Ideen bei der Umsetzung in adäquate Silhouetten, Formen und Materialien zu übersetzen.</p> <p>Die Studierenden können ihre gestalterischen Entscheidungen begründen und im Kontext aktueller Modediskurse verorten. Sie setzen ihre Kenntnisse von der Herstellung, Verarbeitung, Materialanwendung und Funktion von Bekleidung reflektierend ein. Entwürfe werden visualisiert, dokumentiert und am Körper inszeniert.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf/nur BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten/nur BA  <b>Modul III:</b> Spezialisierung auf bestimmte Handlungs- und Wissensfelder/BA und MA*  <b>Teilnehmer aus MA:</b>  MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p> <p>Einem Gestaltungsmodul in Level 2 oder 3 ist die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor -oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortliche Person schriftlich bestätigt.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Grundlegende Thematisierung und Anwendung von Entwurfsstrategien zur Entwicklung und zum Aufbau von moderelevanten Kollektionen in theoretischen und praktischen Übungen.  Erprobung von Recherchemethoden und verschiedene kreative Techniken.  Vermittlung von Grundlagen für den Entwurf einer modisch relevanten Kollektion.  Präsentation und Dokumentation der Entwürfe und Konzepte in zweidimensionaler Form.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen:</p> <p>abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels  Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul.  * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt.  MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Philipp Rupp</b> (Kollektionsgestaltung und Modegrafik)			

Prüfungsnummer: <b>1804/1808/1812</b>		Modultitel: <b>Modedesign</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>8CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>5SWS/75h</b>	Selbststudium: <b>165h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–25 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Im Schwerpunkt Modedesign sind die Studierenden nach erfolgreichen Beendigung des Modules befähigt, Mode im Spannungsfeld zwischen Kunst, Kommerz und Technik zu verorten und diese Gesichtspunkte in der Gestaltung einer Kollektion zu verknüpfen. Einem Gestaltungsmodul in Level 2 und 3 ist die erfolgreiche Arbeit in einer selbstgewählten Werkstatt, in einem Labor, einem Studio oder einem Atelier zugeordnet. Die erfolgreiche Werkstatt-, Studio-, Labor -oder Atelierarbeit wird durch die hierfür verantwortliche Person schriftlich bestätigt.</p> <p><b>Teilnehmer aus MA:</b> MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, das auf der Bachelorebene aufbaut und dieses wesentlich vertieft oder erweitert. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion. Den Workload und Leistungsaufwand für die Masterstudierenden im ersten Fachsemester legen die Lehrenden fest.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Im Bereich Modedesign wird vermittelt, wie anhand von Marktforschung, Mentalitätsgruppenanalysen und der Beobachtung gesellschaftlicher Strömungen Trends aufgespürt und umgesetzt werden können. Die Entstehung einer Kollektion wird über Konzept, Entwurf und Illustration vorangebracht und anhand exemplarischer Outfits und einer visuellen Präsentation in der komplexen Umsetzung bewertet. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–III/MA) ab.</p>			
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen: abgeschlossene Grundlagenmodule des ersten Levels Studierende aus anderen Studienrichtungen: Nach Absprache mit den Dozenten Teilnahme an Modul I oder an dazugehörigem Grundlagenmodul. * Spezialisierung in Modul III nur, wenn Notendurchschnitt aus I und II mindestens 2,0 beträgt. MA Studierenden haben entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten auf BA-Niveau</p>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung und MA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Willemina Hoenderken, Prof. Meiken Rau, Prof. Philipp Rupp</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1406</b>	Modultitel: <b>Kunst- und Kulturwiss., Ausstellungskonz. u. Projektmanagement</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–30 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Nach erfolgreicher Beendigung des Modules können die Studierenden die Grundbegriffe der „Gestaltung“, der „Kunst“ und der „Kultur“ definieren, ihren interdisziplinären Charakter erläutern und wesentliche Analysemethoden referieren und unterscheiden. Sie sind in der Lage, Beziehungen zu methodischen Fragestellungen der Sozial-, Kultur- und Kunstgeschichte aufzuzeigen. Sie sind damit befähigt, die historische Entwicklung zur aktuellen Gesellschaftsgestaltung zu beschreiben, um darauf aufbauend gestalterische Konzepte, Ausstellungskonzeptionen und andere gestalterische Projekte als Visionen für die Zukunft zu entwickeln.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die Frage nach gesellschaftlicher Lebensgestaltung oder nach der Gestaltung des Lebens ist alt. Seit der Zeit der alttestamentarischen Propheten ist diese Frage in allen entwickelten Kulturen der Welt immer wieder neu erörtert worden. Bedeutend für das Verständnis unserer Gegenwart ist jedoch insbesondere, dass die wirtschaftlichen und sozialen Folgen von Technisierung und Industrialisierung bis zur modernen computerdominierten High-Tech-Gesellschaft zu einem rasanten Wandel aller Lebensverhältnisse geführt haben. Dieser Wandel wird an Beispielen postmoderner Gestaltungsergebnisse und Gestaltungstheorien sowie zeitgenössischer gestalterischer Phänomene und Diskurse untersucht. Konkret wird hinterfragt, welche gestalterische Innovation tatsächlich mit welchem Erfolg für eine Verbesserung von individuellen wie kollektiven Lebensformen sorgt und inwiefern es durch sie gelingt, neue Traditionen aufzubauen, was konkret heißt: Das Neue hat seine Qualität nur darin, das Alte auf neue Weise verstehen und gebrauchen zu lernen. Die Gestaltung materieller Lebensgüter beeinflusst deren Gebrauch und Verwendungszusammenhang und das macht die Bedeutung von Gestaltung aus. Erst der Gebrauch von erforschten, analysierten und interpretierten Sachverhalten und Zeichen ermöglicht es, Gestaltung Qualität zu geben.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossenes Wissenschaftsmodul des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Andreas Beaugrand</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1407</b>	Modultitel: <b>Bild- und Sprachwissenschaften</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>4CP</b>	Studiensemester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Nach erfolgreichem Absolvieren des Modules können Studierenden wesentliche Grundbegriffe der Bild- und Sprachwissenschaften erläutern. Sie sind mit den gängigen Ansätzen und Methoden der Analyse und Interpretation visueller und sprachlicher Zeichen vertraut. Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Bild und Sprache bzw. Text hinsichtlich ihrer Logik, Rhetorik und Medialität können sie benennen und für die eigene Gestaltungspraxis umsetzen. Die gleichzeitig vermittelten Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens erlauben die reflektierte Erfassung von Bildern und Texten.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Bild- und Sprachwissenschaften bieten mit ihren je eigenen Traditionen einen Zugang zu den visuellen, den mündlichen und den schriftlichen Zeichenpraktiken, die neben der gleichermaßen kulturellen Sprache des Körpers jeden Prozess der Kommunikation bestimmen. Um die unterschiedlichen medialen Zeichensysteme und ihre Verwendung analysieren, verstehen und selbst gestalten zu können, wird an Beispielen aus den Künsten und der Werbung in die wesentlichen Ansätze der Bild- und Sprachwissenschaften eingeführt. Auf Seiten der Bildwissenschaft umfasst das: Ikonologie, Ikonografie, Bildsemiotik, Bildpragmatik und Bildanthropologie, auf der der Sprachwissenschaft: Semiotik, Strukturalismus, Sprechakttheorie, Schriftbildlichkeit. Sowohl auf dem Feld der Schriftbildlichkeit als auch auf dem von Oralität und Literalität, das ebenfalls Gegenstand des Moduls ist, geht es um hybride und multimodale Formen der Kommunikation zwischen Bild, Sprache und Text.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Kirsten Wagner</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1408</b>	Modultitel: <b>Medientheorie</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–30 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Sie erläutern wesentliche Grundbegriffe der „Medientheorie“, sie referieren wesentliche Methoden der Medienanalyse und unterscheiden diese. Sie sind in der Lage, Beziehungen zu methodischen Fragestellungen der Mediengeschichte, der Text- und Bildwissenschaften aufzuzeigen. Die Studierenden können die Methoden der Medienanalyse – einschließlich des medialen Teils des Gender-Diskurses – an wenigstens zwei Beispielen (aus unterschiedlichen historischen Bezugssystemen) erläutern. Die Studierenden können die historische Entwicklung der Medien beschreiben und medienspezifische Unterschiede benennen. Bezüglich der Differenz von analoger und digitaler Bilderzeugung ist wenigstens eine ausführliche, eigene Interpretation zu erarbeiten.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Medien sind Mittler. Sie überbrücken Zwischenräume, verknüpfen Pole und Gegensätze. Als Träger von Informationen benötigen sie Formen in Klang, Schrift und Bild. Zwischen die Menschen platziert, transportieren Medien Sinn, tragen zum Verständnis komplexer Strukturen bei und sind an Prozessen der Identitätsfindung maßgeblich beteiligt. Durch Entwicklung digitaler Bilderzeugungsmaschinen hat die Medientheorie einen neuen Stellenwert im Design-Diskurs der Gegenwart erhalten. Zwischen stehenden und bewegten Bildern einer kodifizierten Welt ist medienspezifisch zu unterscheiden, zugleich sind im Vergleich dialogische Strukturen aufzudecken. Konstruktivistische wie dekonstruktivistische Ansätze erhalten diesbezüglich und im Kontext eines gattungsübergreifenden Moderne-/ Postmoderne-Konzepts besondere Bedeutung. Zu den Arbeitsfeldern gehören Beschreibung und Analyse exemplarischer Beispiele aus der Filmproduktion, der Werbung, der Fotografie, der Gegenwartskunst. Stichworte sind: theoretische Fundierung des Visuellen, Wissenschaft vom Bild, das Verhältnis von Text und Bild, Wahrnehmung und Reflexion, Synästhesie. Mit Spiegelungen von Werken unterschiedlicher Medialität zielt eine auch historisch argumentierende Medientheorie darauf, Anschauung und Begrifflichkeit für eine Design-Praxis der Zukunft zu schärfen. Im Einzelnen betrifft das die Schwerpunkte Mediengeschichte, Medienwissenschaft, Medienphilosophie, Medienmanagement, Bildwissenschaft, Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten, Methoden des „linguistic“ und des „iconic turn“, Geschichte und Theorie der Kulturtechniken.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossenes Wissenschaftsmodul des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Kirsten Wagner</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1409</b>	Modultitel: <b>Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>4CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–30 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Unter Visueller Kultur verstehen wir die gestaltete Umwelt von Menschen als komplexes Gefüge von bildwerten Aussagen, während die Menschen ihrerseits durch ihr Auftreten, ihre Kleidung und ihr Verhalten Bilder (Images) von sich selbst konstruieren, die Kommunikationsprozesse auslösen und stimulieren. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verstehen die Studierenden visuelle Kultur als Disziplin und können Bilder beschreiben, verstehen und als Transferleistung in den gestaltungspraktischen Modulen erzeugen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die Studierenden entwickeln durch die Vermittlung design- und kunstgeschichtlicher Kenntnisse ein erweitertes Repertoire an Aufgabenstellungen und Problemlösungen. Zu den Methoden gehören kunst- und bildwissenschaftliches Arbeiten, vor allem Ikonologie und Ikonographie, außerdem die Beschäftigung mit den Bedingungen der Entstehung und Produktion sowie der Rezeption (Wahrnehmung/Gebrauch) von Gegenständen der Visuellen Kultur. Künstlerische und Designleistungen werden unter ästhetischen, sozialen und soziologischen, historischen, politischen und anderen wissenschaftliche Kontexten von Gestaltung und Gestaltbarkeit analysiert und bewertet. Das Bewusstsein für die eigene gestalterische Position wird geschärft, Argumente für begründete Kritik und Selbstkritik werden erarbeitet. Die Fähigkeiten, eigene und fremde gestalterische Resultate darzustellen und zu vermitteln sowie zur Diskussion zu stellen, werden ausgeprägt und die vielfältigen Bedingungen gestalterischen Arbeitens werden in ihrem historischen Wandel und in ihrem Bezug zur Gegenwart erörtert. Kenntnisse und Fertigkeiten des 1. Levels werden im 2. und 3. Level durch vertiefende Lektüre geeigneter aktueller und historischer Theorien einer Visuellen Kultur erweitert. Das Fach versteht sich interdisziplinär sowie auf Wissenstransfer ausgerichtet und steht in engem Bezug zur Praxis der Gestaltung und der gestalterischen			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Wissenschaftsmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Referat, schriftliche Hausarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Dr. Anna Zika</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1314</b>	Modultitel: <b>Interface und Interaktion</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über die Kenntnisse und Fähigkeiten, um screenbasierte, touchbasierte und immersiv-räumliche Interfaces zu erstellen, mittels derer sich mediale Umgebungen, Installationen und Anwendungen interaktiv steuern und beeinflussen lassen.			
<b>3</b>	Inhalte: Konzeptionieren, Gestalten und Realisieren von digitalen Interfaces (screenbasiert, touchbasiert und immersiv-räumlich), Gestalten von Layout, Wireframe, Navigation und User Feedback, Umsetzen und Testen von Prototypen, Publishing auf verschiedene Plattformen und Geräten, Anwenden von User Interface Authoring- und Prototyping-Umgebungen, Echtzeit-Kommunikation mit weiteren Anwendungsprogrammen über Kommunikations-Protokolle.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle</b> (Interactive Environments)			



	Prüfungsnummer: <b>1315</b>	Modultitel: <b>Immersion und Echtzeit</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über die Kenntnisse und Fähigkeiten, mit entsprechenden Programmierumgebungen digitale virtuelle Environments zu konzipieren und realisieren. Sie sind in der Lage, typische Gestaltungsansätze und -methoden anzuwenden und gestalterische Anforderungen umzusetzen. Sie haben die technologischen und gestalterischen Spezifika des Arbeitens mit unterschiedlichen virtuellen Echtzeit-Umgebungen wie z.B. VR, AR oder MR verstanden. Weiterhin sind sie in der Lage, technische Planung, Setup und Bedienung von Hard- und Softwaresystemen audiovisueller Liveaufführungen durchzuführen, sowie soundreaktive Bildsysteme und Live Cinema Applikationen zu bedienen. Die Studierenden haben ein umfassendes Verständnis von Wechselwirkungen und Abhängigkeiten zwischen räumlichen und medientechnischen Parametern für installative Anwendungen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Gestaltung digital-generativer als auch filmischer Umgebungen für Virtual Reality, Augmented Reality und weitere immersive Medienformate, Erstellen von 3D-Szenarien, Importieren von Assets und Medien (3D-Objekte, Texturen, Videos, Sound), Scripting und Simulation von Abläufen, Verhalten und Logiken, Echtzeit-Visualisierung und Simulation, Publishing auf verschiedene Plattformen und Geräte. Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in der Bedienung von Programmen und technischen Geräten für die Echtzeit-Berechnung und Live-Aufführung von Video, Computergrafik und Sound. Vertiefung in den Techniken der Bildsynthese, algorithmischer Bildproduktion, Grafiksimation und Shader-Programmierung. Technische Auseinandersetzung mit Medienserver- und Videoregiesystemen, sowie aktueller Bildschirm-, Projektions- und Tontechnik. Erarbeitung von komplexen AV-Performance Setups in selbstgewählten Projektkonstellationen.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Prof. Florian Kühnle</b> (Interactive Environments), <b>Prof. Claudia Rohmoser</b> (Motion Design)			

	Prüfungsnummer: <b>1323/1325</b>	Modultitel: <b>Analoge und digitale Bildmedientechnik I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: <b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Anwendung analoger und digitaler Bildmedien an praktischen Beispielen. <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Anwendung analoger und digitaler Bildmedien an praktischen Beispielen. Vertiefung der Fertigkeiten aus Level 1 und 2 durch interdisziplinäres Arbeiten mit angrenzenden Gebieten, Entwicklung interdisziplinärer Denkstrukturen.			
<b>3</b>	Inhalte: <b>Modul I Boes:</b> Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in Technik der Bildmedien-, Foto- und Film-Technik, Video- und EBV-Technik. Anhand von Fallbeispielen werden die erworbenen Grundlagen vertieft. Ein weiterführendes Verständnis der digitalen Bildverarbeitung, Imaging und angrenzender Gebiete wird durch praktische Aufgaben erworben und theoretisch untermauert. <b>Modul I Lange:</b> Technische und praktische Grundlagen der Fotografie: Weiterführende technische Möglichkeiten der Fotografie und verwandter Bereiche. Die erlernten Grundlagen werden anhand weiterführender Methoden der analogen/digitalen Fotografie vertieft. Die prinzipiellen theoretischen und praktischen Techniken werden mittels konkreter Beispiele weitergeführt, um das Verständnis der Inhalte zu festigen und auszubauen. <b>Modul II Boes:</b> Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse in Technik der Bildmedien-, Foto- und Film-Technik, Video- und EBV-Technik. Selbständiges Arbeiten und Vertiefung speziellerer Techniken der bekannten Bildmedien. Das Zusammenfügen des Erlernten und differenziertes Bewerten von Problemstellungen wird durch anhand einer selbstgewählten Aufgabenstellung vertieft. <b>Modul II Lange:</b> Vermittlung technischer Möglichkeiten der Fotografie – analog und digital – in Theorie und Praxis, Anwendung audiovisueller Medien. Ziel ist die vertiefte Beschäftigung mit speziellen Gebieten und weitgehend eigenständiger Bearbeitung von Problemen, die sich aus theoretisch-praktischen Aufgabenstellungen ergeben.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Wim Boes, Dipl.-Ing. Kai Lange</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1324</b>	Modultitel: <b>Grundlagen der Videotechnik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>5CP</b>	Studiensemester: <b>3. und 4. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU/P,PR,Ü</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60 h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Theoretische und praktische Grundlagen der Videotechnik: Die Studierenden vermögen ihre erworbenen Kenntnisse an einem praktischen Beispiel darzustellen und zu zeigen, dass sie in der Lage sind, ihre Kenntnisse auf die eigene Arbeit zu übertragen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> In dem Angebot erlernen die Teilnehmer das Grundlagenwissen zur Erstellung von Videos. Sie erstellen Storyboards und setzen diese mit verschiedenen Aufnahmetechniken um. Sie erlernen die Grundlagen des Handlungsaufbaus, Kamera- und Lichtführung, und des Filmschnitts. Sie kennen die wichtigen Dateiformate und Schnittprogramme, und beherrschen Techniken für Tonaufnahmen. Ihre Ergebnisse können sie mit Methoden der Post-Production bearbeiten. Die gewonnenen Erkenntnisse werden mit Übungen und Gestaltungsaufgaben umgesetzt.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit</b> , mündliche Prüfung			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Des. Benjamin Rohde, Dipl.-Ing. Wim Boes, Dipl.-Ing. Kai Lange</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1334/1337</b>	Modultitel: <b>Printtechnik und Printpublishing I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Die erlernten Grundlagen zur Herstellung von Printprodukten werden anhand weiterführender fachlich relevanter Kriterien in Theorie und Praxis vertieft. Um das Verständnis der Inhalte zu festigen, werden Kenntnisse über die Techniken mittels konkreter praktischer Arbeiten vermittelt.</p> <p><b>Modul II:</b> Vertiefung der im Basiskurs (Modul 1) erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Moduls verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Im Mittelpunkt dieses Levels steht die weitgehend eigenständige Bearbeitung einer Printproduktion. Die in Level 1 und Level 2 erworbenen Kenntnisse dienen als Basiswissen für die praktische Umsetzung. Die projektorientierte Arbeitsweise ermöglicht eine praxisnahe Anwendung sowie Vertiefung des Erlernten und fördert das Verständnis für den Workflow in der Printproduktion.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p>Weiterführende bzw. vertiefende Vermittlung technischer Möglichkeiten des Printpublishing</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit, mündliche prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Kirsten Rudgalwis</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1335/1338</b>	Modultitel: <b>Crossmedia Publishing I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Einführung bzw. vertiefende Vermittlung technischer Möglichkeiten des Crossmedia Publishing, einschließlich InDesign für Fortgeschrittene und medienübergreifendes Publizieren in einer Vielzahl an unterschiedlichen medialen Kanäle (Multi-Channel)			
<b>3</b>	Inhalte: <b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf Das Seminar richtet sich an Studierende, die bereits über Desktop-Publishing- und Adobe InDesign-Grundkenntnisse verfügen. Mit Hilfe von Formaten, Variablen und Mustervorlagen wird die Arbeit in InDesign systematisiert und die Grundlage für die Erstellung von Inhaltsverzeichnissen, Registern etc. geschaffen. Neben dem Print-Publishing werden die Möglichkeiten des Digital-Publishings, sowie der Automatisierung/Programmierung und des Scriptings von InDesign ausgelotet. <b>Modul II:</b> Vertiefung der im Basiskurs (Modul 1) erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Zunächst werden die theoretischen Grundlagen der Erstellung hochwertiger Text- und Bildvorlagen für den Druck aufgefrischt und vermittelt. Darüberhinaus erhalten die Studierenden in diesem Modul ein Grundlagenwissen in den Bereichen Audio/Video/Web und Mediovorstufe im Hinblick auf die für Crossmedia Publishing notwendige medienneutrale Datenhaltung und -speicherung. Ein besonderer Fokus der Techniklehre wird in diesem Modul auf das Erlernen von Markup-Sprachen (insbesondere XML – Extensible Markup Language) gelegt.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Klausurarbeit, mündliche prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitung Kommunikationsdesign (Prof. Robert Paulmann)</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1336/1339</b>	Modultitel: <b>Creative Coding</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4.Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen:</p> <p>Das Modul vermittelt die Konzepte von einfachen objektorientierten Programmiersprachen wie z. B. Processing für die Erstellung von generativen Visualisierungen, Animationen, Sound und interaktiven Systemen. Studierende lernen, Programmierung in den Gestaltungsprozess zu integrieren und mit diesen Mitteln zu gestalten.</p> <p>Nach der erfolgreichen Absolvierung dieses Moduls sind Studierende in der Lage, generative Gestaltungsprojekte eigenständig umzusetzen. Die Ergebnisse können in differenzierter und stimmiger Form mündlich, interaktiv und schriftlich präsentiert und reflektiert werden.</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf. Nur für BA  <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Nur für BA</p> <p>Teilnehmer aus MA: MA-Studierende weisen Wissen und Fähigkeiten auf, die auf den Bachelor-Kenntnissen aufbauen und diese wesentlich vertiefen oder erweitern. Im studiengangübergreifenden Unterricht tauschen sie sich mit der Gruppe über weiterführende Problemlösungen sach- und fachbezogen aus und übernehmen damit Teile einer Moderationsfunktion.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte:</p> <p><b>Modul I:</b> Basis, baut auf den Grundlagen auf.</p> <p>In diesem Seminar werden Methoden und Strategien für generative Gestaltung theoretisch erkundet und praktisch erlernt.</p> <p>Es werden programmiertechnische Konzepte vorgestellt und passende Entwicklungsumgebungen und ihre Funktionen für die Umsetzung vermittelt. In praktischen Übungen werden Kenntnisse in objektorientierter Programmierung und typische Anwendungsmöglichkeiten kennengelernt.</p> <p><b>Modul II:</b> Vertiefung der im Basiskurs (Modul 1) erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten.</p> <p>Mit individuellen Gestaltungsaufgaben werde die Kenntnisse vertieft.</p> <p>Die Studierenden üben darüber hinaus, mit sich ständig verändernden Werkzeugen umzugehen und erlernen Methoden, sich den Umgang mit neuen Werkzeugen selbständig anzueignen.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Studierende aus allen Studienrichtungen, Teilnahme nach Absprache</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitung Kommunikationsdesign (Prof. Robert Paulmann)</b>			

Prüfungsnummer: <b>1344/1349</b>		Modultitel: <b>Textile Printtechniken I+II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Dauer: <b>1 Semester</b>			
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU/Ü</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–12 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Modules verfügen Studierende über folgende Kenntnisse und Fähigkeiten: Eigenständige Entwicklung und Herstellung von Siebdrucken auf textilen Trägerstoffen in Form von Monotypien u. Serigraphien. Kenntnisse u. Erfahrungen im Umgang mit experimentell entwickelten Druckverfahren.</p> <p><b>Modul I:</b> Baut auf den Grundlagen auf. <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Die Studierenden lernen die Techniken zur Umsetzung eigener Entwürfe in Druckvorlagen, deren Herstellung, sowie die Besonderheiten der textilen (im Gegensatz zu anderen) Trägermaterialien kennen.</p> <p>...zeichnerisch-malerische oder experimentelle Umsetzung des Entwurfs u. seiner Farbzonen auf Siebdruckfilme. ...Erstellung einer Siebdruckvorlage durch digitale Bildbearbeitung. ...Erwerb von Kenntnissen im Endlosdruck (Rapport). ...Bewusste u. differenzierte Auswahl der Farbzusammensetzung/des Farbauftrags. ...Einsatz von verschiedenartigen textilen Trägerstoffen u. div. Stoffdruck- Materialien mit den daraus resultierenden Auswirkungen auf das fertige Produkt (z. B. Ausbrennverfahren). Mit diesen Kenntnissen sind die Studierenden in der Lage, Entwürfe für rapportierende oder abgepasste Druckformate zu erstellen u. sie in der Praxis als Textildruck umzusetzen.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine, für alle Studienrichtungen offen</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung mit Präsentation</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Des. Delia Herden, Marie-Luise Rawe</b>			

Prüfungsnummer: <b>1345</b>	Modultitel: <b>Drapiertechnik</b>			
Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
Lehrveranstaltung: <b>S/SU/ü</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>10–12 Studierende</b>	
<p>Kompetenzen: Bei Abschluss des Lernprozesses sind erfolgreiche Studierende in der Lage, eigene komplexe Modeentwürfe über die Technik des Drapierens an der Büste herzustellen. Sie kennen diverse Drapieransätze für die Entwicklung unterschiedlichster Bekleidungsformen und wenden diese flexibel an. Sie können eigene Entwurfsideen auf Umsetzungsmöglichkeiten analysieren und individuelle Lösungswege bestimmen. Dabei sind sie in der Lage, in Hinblick auf eine erfolgreiche Entwurfsrealisation auch verschiedene Drapieransätze zu kombinieren. Die Passform und das Erscheinungsbild des erstellten Entwurfs (Proportionen, Silhouette, Details etc.) können sie kritisch beurteilen und Möglich-</p>				
<p>Inhalte: Das Seminar vertieft und erweitert die erlernten Techniken aus dem Seminar Grundlagen der Drapiertechnik. Ausgehend von der praktischen Arbeit an der Büste werden verschiedene komplexe DOB und HAKA Bekleidungsgrundformen modelliert (Jacken- &amp; Mantelformen, Reverskragen- und Kapuzenvarianten) und deren Schnitte abgenommen und hergestellt. Anhand der erlernten Kenntnisse wird ein eigener Entwurf über die Technik des Drapierens an der Puppe realisiert und der entsprechende Schnitt gefertigt. Anproben des eigenen Entwurfs vertiefen Kenntnisse in Hinblick auf optimale Passform und kritische Beurteilung des Erscheinungsbilds eines Kleidungsstückes (Proportionen, Silhouette, Details etc.). Wichtiger Bestandteil des Seminars ist die kontinuierliche visuelle Darstellung der verschiedenen Drapierarbeitsschritte und Ergebnisse in Form eines Arbeitsheftes.</p>				
Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine, für alle Studienrichtungen offen</b>				
Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung mit Präsentation</b>				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>				
Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
Modulbeauftragte/r: <b>Sudienrichtungsleitung Mode (Prof. Philipp Rupp)</b>				



Prüfungsnummer: <b>1346/1350</b>	Modultitel: <b>CAD-Schnittgestaltung I und II</b>			
Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>	
<p>Kompetenzen: Nach erfolgreichem Absolvieren des Modules verfügen Studierende über Kenntnisse der computerunterstützten Schnittgestaltung. <b>Modul I:</b> Baut auf den Grundlagen auf <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten</p>				
<p>Inhalte: Einführung in die Grundlagen der computerunterstützten Schnittkonstruktion. Haupt- und Nebenfunktionen von ASSYCAD: Konstruktion von Punkten, Linien, Kurven, Kreisbögen u.a. für die Schnitterstellung. Modifizieren von Schnittteilen, Behandlung von Nahtzugaben, Knipsen, usw. Erweiterung der Grundkenntnisse und Fertigkeiten zur Erzeugnis orientierten Herstellung von Bekleidung im Bereich DOB und Haka. Konstruktion von Produktionsschnitten unter Berücksichtigung von Mode und Linienführung. Durchführung von Anproben zur Optimierung der Passform. Schwerpunktthema ist die Gestaltung von Oberteilen und deren Varianten, sowie Kimonoärmelformen, Kragenformen, und Kapuzenvarianten. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–II) ab</p>				
Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>				
Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>				
Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>				
Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Christel Weber</b>				

	Prüfungsnummer: <b>1347</b>	Modultitel: <b>Experimentelle Schnitttechnik</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Studierenden kennen komplexe Schnitt- und Verarbeitungsformen und wenden diese in der direkten Auseinandersetzung selbständig an. Sie sind in der Lage, eine vorgegebene oder eigene Entwurfsidee in Schnitt und Fertigung so zu realisieren, dass diese in Linienführung und Qualität den Anforderungen entspricht.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Aufbauend auf den bisherigen Kenntnissen und Fähigkeiten aus der Modetechnik werden die praktischen Fertigkeiten trainiert. Die Studierenden lernen Modellschnittentwicklung mit anspruchsvoller Schnitfführung und komplexe Verarbeitungsformen kennen. Analyse von Entwurfsvorlagen in Linienführung und Proportion und deren Umsetzung in den Modellschnitt. Auseinandersetzung mit der fertigungstechnischen Umsetzung von schwierigen Materialien. Realisation eines passformgerechten Outfits.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Christel Weber</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1348/1351</b>	Modultitel: <b>Modetechnik Vertiefung I und II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>150h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>5CP</b>	Studien- semester: <b>3./4./5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–35 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Nach erfolgreichem Absolvieren des Modules verfügen Studierende über Kenntnisse und Fertigkeiten zur Umsetzung vom Entwurf bis zur ergebnisorientierten Herstellung von Bekleidung für diverse Bereiche der Bekleidung. <b>Modul I:</b> Baut auf den Grundlagen auf. <b>Modul II:</b> Vertiefung der erworbenen Kenntnis und Fähigkeiten.</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Vermittlung von Kenntnissen der manuellen Schnittgestaltung. Maßnahmen von individuellen Körpermaßen und deren Umsetzung. Grundschnittkonstruktionen und Varianten. Spezifische Nahtführungen unterschiedlichster Sparten. Durchführung von Anproben zur Erkennung und Beseitigung von Passform- und Proportionsfehlern. Futterschnittentwicklungen. Vorstellung und Erprobung typischer verarbeitungstechnischer Methoden und Verfahren. Einführung in materialtechnische Grundlagen und Arbeitsmittel. Einsatz von Spezialmaschinen. Übungen zur Verarbeitung bei unterschiedlichem Materialeinsatz. Besprechung und Ausführung von Problemlösungen durch Einsatz von Einlagen, Futterstoffen, Wattierungen und Verschlussmöglichkeiten. Welche Lerninhalte vermittelt werden, hängt von dem jeweiligen Modulniveau (I–II) ab</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Technikmodule des ersten Levels</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche Prüfung, Klausurarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Dipl.-Ing. Christel Weber</b>			

Prüfungsnummer: <b>1002/1003</b>			Modultitel: <b>Praxis I+II</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>30–150h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>1–5CP</b>	Studiensemester: <b>3.–4. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>	Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>W/PR</b>	Kontaktzeit: <b>1–4SWS/15–60h</b>	Selbststudium: <b>15–90h</b>	geplante Gruppengröße: <b>je nach Anforderung</b>	
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> In kleinen Workshopformaten haben die Studierenden ihr Fachwissen sowie ihre technischen und künstlerisch-gestalterischen Fertigkeiten erweitert. Innerhalb größerer, in größeren, studienrichtungsübergreifender Projekte sind die Studierenden in der Lage, sich in Teams zu organisieren und weitgehend selbstständig komplexe Projekte oder Teilaufgaben zu konzipieren, zu planen und umzusetzen. Die Studierenden erproben und beweisen ihr Engagement, ihr Organisationstalent und ihre Teamfähigkeit und bringen ihre in den Seminaren erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zur Anwendung.				
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die auf zwei Module im 3. und 4. Semester aufgeteilten 10 Creditpoints werden gemäß des Arbeits- und Zeitaufwandes im Bausteinprinzip von den verantwortlichen Lehrenden auf einem Praxismodulbogen bestätigt. Bei Erreichen der geforderten 10 CPs wird die Leistung von den modulverantwortlichen Lehrenden geprüft. Zur Auswahl stehen Workshops und Vorträge (inklusive Dokumentation), Organisation und Ausgestaltung von Werkschauen, Modenschauen, Vortragsreihen, Symposien, Ausstellungen, Tagungen sowie von Studierenden selbstinitiierte studienrichtungsübergreifenden Projekten (bspw. Fotografieren von Lookbooks, Erstellung von Layouts, usw.). In der Studienrichtung Mode können die Technikangebote "Textile Materialkunde" und "CAD-Design" als Praxismodule belegt werden. 30 Arbeitsstunden entsprechen einem CP. Ein zweitägiger Workshop inklusive Dokumentation entspricht bspw. einem CP. Langfristige Mitarbeit an o.g. Projekten kann mit bis zu 5 CP kreditiert				
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Module des 1. Levels</b>				
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Präsentation, Dokumentation</b>				
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestanden ohne Note</b>				
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>				
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>				
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>Studienrichtungsleitungen</b> (Prof. Philipp Rupp, Prof. Axel Grünewald, Prof. Robert Paulmann, Prof. Claudia Rohrmoser)				

Prüfungsnummer: <b>1006/1007</b>		Modultitel: <b>Betriebswirtschaft und Existenzgründung</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>180h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>6CP</b>	Studien- semester: <b>5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>V</b>	Kontaktzeit: <b>4SWS/60h</b>	Selbststudium: <b>120h</b>	geplante Gruppengröße: <b>50–80 Studierende</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen: Die Studierenden kennen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls Betriebswirtschaft die betriebswirtschaftlichen Grundbegriffe und Steuerungsmöglichkeiten. Sie haben einen Überblick über die steuerlichen, rechtlichen und sozialversicherungsrechtlichen Rahmenbedingungen. Sie beherrschen die Grundlagen der Preiskalkulation, der Kundenakquise und des Selbst- und Projektmanagements. Nach Abschluss des Moduls Existenzgründung verstehen die Studierenden, ein eigenes Unternehmenskonzept aufzubauen und sich verschiedenster öffentlicher und privater Unterstützungsmöglichkeiten zu bedienen.</p> <p><b>Modul I:</b> Betriebswirtschaft: Grundlagen <b>Modul II:</b> Existenzgründung: Vertiefung der betriebswirtschaftlichen Grundlagen und Umsetzung in eine eigene Selbstständigkeit in einem Kreativunternehmen als Fotograf, Modedesigner oder Grafikdesigner</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Die Betriebswirtschaftslehre ist eng mit der Abbildung der wirtschaftlichen Realität verbunden. Nur die Kenntnis der mikro- und makroökonomischen Funktionsweisen ermöglicht eine Beeinflussung des Marktes. Daher ist es Inhalt des Lehrgebietes, den Markt zu verstehen und selbst als Kreativunternehmer handeln zu können. Beim Modul Existenzgründung geht es ganz konkret um Besonderheiten der Kreativwirtschaft: Künstlersozialkasse, steuerliche Besonderheiten, Fördermöglichkeiten, Akquise, Kalkulation, Abwicklung von Aufträgen. Die aktive und regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (Tests, kleine Präsentationen) sowie die kontinuierliche Nachbereitung der Vorlesungsinhalte sind eine gute Voraussetzung für einen erfolgreichen Abschluss des Moduls.</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Hausarbeit, mündl. Prüfung, Klausur</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: <b>N.N.</b>			

Prüfungsnummer: <b>1005</b>		Modultitel: <b>Portfolio/Webseite/Social Media</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>120h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>4CP</b>	Studiensemester: <b>5./6. Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>
				Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR</b>	Kontaktzeit: <b>3SWS/45h</b>	Selbststudium: <b>75h</b>	geplante Gruppengröße: <b>15–20 Studierende</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Das Modul vermittelt den Studierenden anwendungsorientiertes Wissen über die konzeptuelle und praktische Gestaltung ihres Portfolios/Webseite und Social-Media-Auftritts. Die Studierenden sind in der Lage, die verschiedenen Anforderungen unterschiedlichen Kanäle zu berücksichtigen und adäquat umzusetzen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Das Modul dient der Zusammenstellung und der Gestaltung des Portfolios und/oder der eigenen Webseite, sowie der Entwicklung von Kommunikationsstrategien über Social-Media. Formale und inhaltliche Kriterien der Auswahl, Anordnung und Kombination der gestaltungspraktischen Arbeiten sind ebenso Teil des Moduls wie verschiedene Narrationsstrategien, die zur Profilierung der Webseite, Portfolios und des Social-Media-Auftritts beitragen. Die aus den verschiedenen Berufsfeldern resultierenden unterschiedlichen Anforderungen werden diskutiert und exemplarisch umgesetzt. In diesem Zusammenhang werden darüber hinaus Bewerbungsstrategien erarbeitet. Zu dem Modul werden bereits in Level 2, je nach Studienrichtung, Workshops angeboten.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: Studienrichtungsleitungen: <b>Prof. Katharina Bosse, Prof. Robert Paulmann,          Prof. Claudia Rohrmoser, Prof. Phillip Rupp</b>			

	Prüfungsnummer: <b>1004</b>	Modultitel: <b>Praktikums- oder Internationalisierungsmodul</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>900h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>30CP</b>	Studien- semester: <b>5. oder 6.Sem.</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester*</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/SU</b>	Kontaktzeit: <b>2SWS/30h</b>	Selbststudium: <b>870h</b>	geplante Gruppengröße: <b>keine</b>
<b>2</b>	<p>Kompetenzen im Praxissemester: Erlertes Wissen und erworbenen Fähigkeiten werden in der Berufspraxis angewendet, evaluiert und ggf. durch im Praktikum gestellte Anforderungen ergänzt. Fachliche und überfachliche Kompetenzen werden geschult und erweitert: Konzeptionelle und strategische Entscheidungen und Umsetzungen, Umgang mit Auftraggebern, Auftragsabwicklung, Rechnungsstellung und Kalkulation, technische Skills. Erste Kontakte zur Berufspraxis entstehen und geben Orientierung für das weitere Studium sowie den späteren Berufseinstieg.</p> <p>Kompetenzen im Auslandssemester: Während des Auslandsstudiums werden neben fachlichem Wissen und gestalterischen Fähigkeiten, vor allem interkulturelle und sprachliche Kompetenzen erlernt, sowie damit begonnen, ein internationales Netzwerk aufzubauen.</p> <p>Das Praktikum kann auch durch ein selbstgewähltes und selbstorganisiertes Praxisprojekt im Ausland von mindestens drei Monaten, etwa einer Langzeitdokumentation, Studienreise oder Ähnlichem, abgeleistet werden. Die Studierenden erlernen, ihre gestalterische Arbeit in selbstgewählten Projekten zu planen und selbstständig durchzuführen.</p> <p>Abweichend vom Regelfall kann ein Praktikum am Fachbereich Gestaltung absolviert werden, sofern persönliche Gründe der Studierenden oder beruflich-fachliche Gründe dafürsprechen. Letztere können dazu führen, dass in der Studienrichtung Mode das Praktikum am Fachbereich durchgeführt wird (siehe Ergänzung S. 72).</p>			
<b>3</b>	<p>Inhalte: Der Inhalt des Praktikums ist je nach Studienrichtung und Praktikumsgeber spezifisch. Es ist darauf zu achten, dass oben genannte Lernziele nach Möglichkeit vollständig abgebildet werden. Nach Studienrichtung organisiert, findet zu Beginn und Ende des Semesters eine Veranstaltung statt, in der Ziele und Verlauf des Praktikums mit den verantwortlichen Lehrenden besprochen werden. Am Ende des Semesters steht ein mind. 30-seitiger Praktikumsbericht, der Inhalte und Lernergebnisse des Praktikums beschreibt sowie Einzelpräsentationen im Rahmen einer hochschulöffentlichen Veranstaltung. Beim Auslandsstudium sind dem Semester entsprechende Lehrveranstaltungen an der Gasthochschule im Umfang von 30 CP erfolgreich zu belegen. Eigenständige Vorhaben müssen vorab mit einem Exposé beschrieben und beantragt werden. Selbstinitiierte Projekte müssen vorab in einem Exposé beschrieben und beantragt werden und werden mit einer gestalterischen Arbeit, deren Ausstellung und Präsentation sowie einem 30-seitigen Bericht abgeschlossen. Weitere Informationen: siehe SPO (Studienprüfungsordnung).</p>			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Keine</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Mündliche und gestalterische Prüfung, Dokumentaion</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r: <b>BA-Studiegangleiter</b> (Prof. Nils Hoff) <b>Studienrichtungsleitungen</b> (Prof. Katharina Bosse, Prof. Robert Paulmann, Prof. Claudia Rohrmoser, Prof. Philipp Rupp)</p>			

\*Praktikum mindestens 4 Monate, Auslandssemester mindestens 3 Monate (1 Semester) Präsenz vor Ort

Alternative Ausgestaltung des Gestaltungsmoduls für die **Studienrichtung Mode**:

Modultitel:

**Praktikumsmodul**

2

Kompetenzen:

Im regionalen und überregionalen Kontext können die Studierenden mit externen relevanten Partnern (Sammlungen, Museen, Galerien, Bibliotheken, NGOs, Redaktionen, Laboren etc.) konzeptuelle und gestalterische Fragestellungen erforschen. Studierende sind in der Lage, einen zusätzlichen Kompetenzbereich in der Mode zu recherchieren bzw. vorhandenes Wissen zu vertiefen.

Dieses Recherche Projekt ermöglicht es Studierenden, sich mit übergeordneten inhaltlichen Fragestellungen an Mode als Spiegel gesellschaftlicher Prozesse zu beschäftigen: Gender und Geschlecht, kulturspezifische Ausprägung der Bekleidung, globale und lokale Modeströmungen, Ethik und Ökologie. Das Projekt trägt wesentlich zur Reflexion über Mode, sowie zu ihrer Verortung, Entstehung,

Bedeutung und Vermarktung innerhalb der Kulturgeschichte und aktueller Modediskurse bei.

Die Studierenden präsentieren ihre Rechercheergebnisse in einem mind. 30-seitigen Bericht, der begleitet werden kann durch eine 2D/ 3D- Darstellung, oder durch eine Kollektion/Outfits.

3

Inhalte:

Entsprechend der individuellen Schwerpunktsetzung wird als Ausgangsbasis für das Gestaltungsprojekt gewählt aus den Bereichen Mode und Gesellschaft: Gender und Geschlecht, kulturspezifische Ausprägungen der Bekleidung, globale und lokale Modeströmungen, Ethik und Ökologie.

Resultierend aus der umfangreichen theoretischen und gestalterischen Recherche des Kompetenzschwerpunktes erfolgt die selbständige Erarbeitung relevanter Gestaltungsfragen und die Entwicklung eines thematischen Konzepts.



	Prüfungsnummer: <b>7002</b>	Modultitel: <b>Bachelor Arbeit, Teil 1: Werk</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>360h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>12 CP</b>	Studiensemester: <b>7. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR/Ü</b>	Kontaktzeit: <b>1SWS/15h</b>	Selbststudium: <b>345h</b>	geplante Gruppengröße: <b>keine</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine praxisorientierte Aufgabe aus dem Fachgebiet sowohl in ihren fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen selbstständig zu bearbeiten. Sie können Informationen selbstständig recherchieren und evaluieren, können ein selbstgewähltes Thema eigenständig formulieren, sowie als Projekt konzipieren, sowie in einem entsprechenden Format entwickeln und umsetzen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Die Absolventinnen und Absolventen bestimmen in Absprache mit ihren Prüfern auf Grundlage ihrer bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Module Level 1–3</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung, schriftliche Hausarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: Studienrichtungsleitungen: <b>Prof. Katharina Bosse, Prof. Robert Paulmann,</b> <b>Prof. Claudia Rohmoser, Prof. Philipp Rupp</b>			

	Prüfungsnummer: <b>7000</b>	Modultitel: <b>Bachelor Arbeit, Teil 2: Thesis</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>300 h</b>	Leistungs- punkte (CP): <b>10 CP</b>	Studiensemester: <b>7.Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b>  Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR/Ü</b>	Kontaktzeit: <b>1 SWS/15h</b>	Selbststudium: <b>285 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>keine</b>
<b>2</b>	<b>Kompetenzen:</b> Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, ein Thema für ihre theoretische und wissenschaftliche Auseinandersetzung zu finden und zu formulieren, das einen eindeutigen Bezug zu ihrem gestaltungspraktischen Projekt erkennen lässt. Das kann eine grundsätzliche inhaltliche Auseinandersetzung mit einem kunstwissenschaftlichen, gestalterischen oder gesellschaftlichen Thema oder eine ausführliche Analyse und Dokumentation des Praxisprojekts sein, in der die angewandte Methodik erläutert bzw. das Projekt in einen weiteren Kontext gesetzt wird. Die Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, ihre Gedanken und Ideen selbstständig zu formulieren, zu strukturieren und entsprechend wissenschaftlicher standards zu verfassen.			
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> Der Umfang der Thesis beträgt in der Regel 15 Seiten (25.000 Zeichen mit Leerzeichen). Die Absolventinnen und Absolventen bestimmen in Absprache mit ihren Prüfern auf Grundlage ihrer bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Module Level 1–3</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung, schriftliche Hausarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: Studienrichtungsleitungen: <b>Prof. Katharina Bosse, Prof. Robert Paulmann,</b> <b>Prof. Claudia Rohmoser, Prof. Philipp Rupp</b>			

	Prüfungsnummer: <b>8000</b>	Modultitel: <b>Bachelor Arbeit, Teil 3: Kolloquium</b>		
<b>1</b>	Workload: <b>240 h</b>	Leistungspunkte (CP): <b>8 CP</b>	Studiensemester: <b>7. Semester</b>	Häufigkeit des Angebots: <b>jedes Semester</b> Dauer: <b>1 Semester</b>
	Lehrveranstaltung: <b>S/PR/Ü</b>	Kontaktzeit:	Selbststudium: <b>240 h</b>	geplante Gruppengröße: <b>keine</b>
<b>2</b>	Kompetenzen: Die Absolventinnen und Absolventen präsentieren ihre Bachelorarbeit auf der Werkschau und verteidigen sie im Rahmen des Kolloquiums in adäquater Form und einer dem Gestaltungsprojekt angemessenen Sprache. Die gestaltungspraktische Arbeit wird als Werk entsprechend des Anlasses der Werkschau räumlich inszeniert und präsentiert. Die Absolventinnen sind in der Lage, ihre Abschlussarbeit zu erklären und die beiden Teile Werk und Thesis nachvollziehbar in Beziehung zu setzen.			
<b>3</b>	Inhalte: Die Absolventinnen und Absolventen bestimmen in Absprache mit ihren Prüfern auf Grundlage ihrer bisherigen Studien- und Lebenserfahrung Inhalte, Techniken, Materialien und Formate der Umsetzung. Sie entwickeln selbstständig Fragestellungen aus Gesellschaft, Kultur, Geschichte, Gestaltung, Kunst und Anwendung und analysieren, reflektieren und evaluieren diese auf Basis wissenschaftlicher Grundlage und gestalterischer Praxis.			
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen: <b>Abgeschlossene Module Level 1–3</b>			
<b>5</b>	Prüfungsformen: <b>Gestalterische Prüfung, mündliche Prüfung, schriftliche Hausarbeit</b>			
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten: <b>Bestandene Prüfung</b>			
<b>7</b>	Verwendbarkeit des Moduls: <b>BA Gestaltung</b>			
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote: <b>Einfach</b>			
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r: Studienrichtungsleitungen: <b>Prof. Katharina Bosse, Prof. Robert Paulmann, Prof. Claudia Rohmoser, Prof. Philipp Rupp</b>			

## Level 1 (1. – 2. Semester)

Seite	Stud.Ord. 2019	Stud.Ord. 2013/16
<b>Grundlagen (studienrichtungsspezifisch)</b>		
<b>Interdisziplinäre Gestaltungslehre</b>		
13 — Mediengestaltung, N.N. —————	<b>1120</b> —————	1101
14 — Raum, Plastik und Objekt, Prof. Suse Wiegand —————	<b>1115</b> —————	1102
15 — Raumin szenierung und Video, Prof. Anja Wiese —————	<b>1110</b> —————	1103
*Elementare Gestaltung —————		1201/1205
<b>Digital Media and Experiment</b>		
16 — Grundlagen der Bewegtbildgestaltung, Prof. Claudia Rohrmoser —————	<b>1211</b> —————	1401/1402
17 — Grundlagen Interactive Environments, Prof. Florian Kühnle —————	<b>1212</b> —————	1401/1402
18 — Grundlagen Mediale Räume, Prof. Rohrmoser / Prof. Florian Kühnle —————	<b>1213</b> —————	1401/1402
<b>Fotografie und Bildmedien</b>		
19 — Grundlagen der Fotografie I und II, Prof. Bezjak/Bosse/Grünwald/Raab —————	<b>1221/1222</b> —————	*
20 — Freie Grundlagen der Fotografie, Prof. Bezjak/Bosse/Grünwald/Raab —————	<b>1223</b> —————	*
*Grundlagen fotografischer Gestaltung —————		1000
*Grundlagen der Fotografie und Bildfindung —————		1202
*Grundlagen Fotografie & Bildmedien —————		1205
*Grundlagen der Dokumentarfotografie —————		1203/1207
<b>Kommunikationsdesign</b>		
21 — Grundlagen der Typografie I und II, Fütterer/Paulmann —————	<b>1231/1232</b> —————	1203/1206
22 — Grundlagen der Zeichnung und Illustration, Prof. Nils Hoff —————	<b>1234</b> —————	1000
23 — Grundlagen Interaction Design, Prof. Patricia Stolz —————	<b>1233</b> —————	*
*Grundlgen Kommunikationsdesign —————		1202/1208
*Elementare Gestaltung —————		1201/1205
<b>Mode</b>		
24 — Grundlagen der Modegrafik, Prof. Willemina Hoenderken —————	<b>1243</b> —————	1000
25 — Grundlagen der Modellgestaltung, Prof. Meiken Rau —————	<b>1242</b> —————	1201
26 — Grundlage der Kollektionsgestaltung, Prof. Philipp Rupp —————	<b>1241</b> —————	1202
<b>Theorie der Gestaltung</b>		
27 — Theorie I: Grundlagen der Kunst- und Kulturgeschichte, Prof. Dr. Andreas Beaugrand —————	<b>1401</b> —————	*
28 — Theorie II: Grundlagen der Fotogeschichte, Beaugrand/Wagner/Zika —————	<b>1403</b> —————	*
29 — Theorie II: Grundlagen der Grafik- und Designgeschichte, Prof. Dr. Andreas Beaugrand —————	<b>1404</b> —————	*
30 — Theorie II: Grundlagen der Kleidungs- und Modegeschichte, N.N. —————	<b>1405</b> —————	*
31 — Theorie II: Grundlagen der zeitgenössischen Medienästhetik, N.N. —————	<b>1402</b> —————	*
*Kunst und Kulturwissenschaften —————		1301
*Medientheorie —————		1302
*Visuelle Kultur- und Kunstgeschichte —————		1303
*Kulturtheorie —————		1304
<b>Technikmodule</b>		
<b>Digital Media and Experiment</b>		
32 — Technik I: Grundlagen der audiovisuellen Medientechnik, Prof. Claudia Rohrmoser —————	<b>1311</b> —————	1404/1408
33 — Technik II: Grundlagen der 3D-Computergrafik, Prof. Rohrmoser/Prof. Kühnle —————	<b>1312</b> —————	1404/1408
34 — Technik III: Grundlagen der objektorientierten Programmierung, Prof. Florian Kühnle —————	<b>1313</b> —————	1404/1408

## Fortsetzung Level 1 (1. – 2. Semester)

Seite	Stud.Ord. 2019	Stud.Ord. 2013/16
<b>Fotografie und Bildmedien</b>		
35 — Grundlagen der analogen und digitalen Bildmedientechnik I & II, Wim Boes, Kai Lange	<b>1321/1322</b>	— * —
*Analog-Digitale Medientechnik	—	1401/1402
*Digitale Medientechnik	—	1404/1408
<b>Studienrichtung Kommunikationsdesign</b>		
36 — Grundlagen der Printtechnik, Dipl.-Ing. Kirsten Rudgalwis	<b>1331</b>	— 1403/1407
37 — Grundlagen des Desktop Publishing, N.N.	<b>1332</b>	— *
38 — Grundlagen Web Development, N.N.	<b>1333</b>	— *
*Digitale Medientechnik	—	1404/1408
<b>Mode</b>		
39 — Grundlagen der industriellen Fertigung, Christel Weber	<b>1343</b>	— *
40 — Grundlagen der Drapagierteknik, N.N.	<b>1342</b>	— *
41 — Grundlagen der Schnittgestaltung, Christel Weber	<b>1341</b>	— *
*Grundlagen der Modetechnik	—	1406/1409
*Grundlagen der Printtechnik	—	1403/1407
<b>sonstige Angebote</b>		
42 — Englisch, John Anthony Smith	<b>1001</b>	— 1500

## Level 2 und 3 (3. – 6. Semester)

### Gestaltungsmodule (studienrichtungsspezifisch)

#### Interdisziplinäre Gestaltung

43 — Raum, Plastik, Objekt, I, II und III, Prof. Suse Wiegand	<b>1902/1916/1931</b>	2011/2031/*
44 — Rauminszenierung und Video, I, II und III, Prof. Anja Wiese	<b>1901/1915/1930</b>	2012/2032/*
*Mediengestaltung	—	2007/2027

#### Digital Media and Experiment

45 — Interactive Environments, I, II und III, Prof. Florian Kühnle	<b>1502/1504/1506</b>	2014/2034
46 — Motion Design, I, II und III, Prof. Claudia Rohmoser	<b>1501/1503/1505</b>	2014/2034

#### Fotografie und Bildmedien

47 — Dokumentarfotografie, I, II und III, Prof. Roman Bezjak	<b>1601/1605/1609</b>	2001/2021/*
48 — Fotografie und Bildfindung, I, II und III, N.N.	<b>1603/1607/1611</b>	2002/2022/*
49 — Künstlerische Fotografie, I, II und III, Prof. Katharina Bosse	<b>1604/1608/1612</b>	2006/2026/*
50 — Fotografie und Bildmedien, I, II und III, Prof. Emanuel Raab	<b>1602/1606/1610</b>	2003/2023/*
51 — Modefotografie und Styling, I, II und III, Raab/Rau	<b>1903/1917</b>	2037/2039

#### Kommunikationsdesign

52 — Typografie und Layout, I, II und III, Prof. Dirk Fütterer	<b>1701/1705/1709</b>	2013/2033/*
53 — Zeichnung und Illustration, I, II und III, Prof. Nils Hoff	<b>1704/1708/1712</b>	2016/2036/*
54 — Kommunikationsdesign/Corporate Design, I, II und III, Prof. Robert Paulmann	<b>1702/1706/1710</b>	2005/2025/*
55 — Interaction Design, I, II und III, Prof. Patricia Stolz	<b>1703/1707/1711</b>	2014/2034/*
*Visuelle Kommunikation/Grafikdesign	—	2015/2035
*Kommunikationsdesign II	—	2006/2033

## Fortsetzung Level 2 und 3 (3. – 6. Semester)

Seite	Stud.Ord. 2019	Stud.Ord. 2013/16
<b>Mode</b>		
56 — Modegrafik, I, II und III, Prof. Willemina Hoenderken	<b>1801/1805/1809</b>	2008/2028/*
57 — Modellgestaltung, I, II und III, Prof. Meiken Rau	<b>1802/1806/1810</b>	2010/2030/*
58 — Kollektionsgestaltung, I, II und III, Prof. Philipp Rupp	<b>1803/1807/1811</b>	2004/2024/*
59 — Modedesign, Hoenderken/Rau/Rupp	<b>1804/1808/1812</b>	2009
*Modepräsentation		2038
*Projekt Modefotografie		2037/2039
<b>Theorie der Gestaltung</b>		
60 — Kunst- und Kulturwissenschaften, Ausstellungskonzeption und Projektmanagement, Prof. Dr. Andreas Beaugrand	<b>1406</b>	*
61 — Bild- und Sprachwissenschaften, Prof. Dr. Kirsten Wagner	<b>1407</b>	*
62 — Medientheorie, Prof. Kirsten Wagner	<b>1408</b>	*
63 — Visuelle Kultur und Kunstwissenschaften, Prof. Anna Zika	<b>1409</b>	*
*Bild- und Sprachwissenschaften		2301
*Kunst und Kulturwissenschaften		2302
*Medientheorie		2303
*Visuelle Kultur- und Kunstgeschichte		2304
<b>Technikmodule</b>		
<b>Digital Media and Experiment</b>		
64 — Technik IV: Interface und Interaction, N.N.	<b>1314</b>	2403/2409
65 — Technik V: Immersion und Echtzeit, N.N.	<b>1315</b>	2403/2409
<b>Fotografie und Bildmedien</b>		
66 — Analoge und digitale Bildmedientechnik I und II, Wim Boes, Kai Lange	<b>1323/1325</b>	2401/2407
67 — Grundlagen der Videotechnik, Boes/Lange/Rohde	<b>1324</b>	2403/2409
<b>Kommunikationsdesign</b>		
68 — Printtechnik und Printpublishing I und II, Kirsten Rudgalwis	<b>1334/1337</b>	2402/2408
69 — Crossmedia Publishing I und II, N.N.	<b>1335/1338</b>	2403/2409
70 — Creative Coding, N.N.	<b>1336/1339</b>	2403/2409
<b>Mode</b>		
71 — Textile Printtechniken I und II, Delia Herden & Marie-Luise Rawe	<b>1344/1349</b>	2420/2423
72 — Drapiertechnik, N.N.	<b>1345</b>	2424/2425
73 — CAD-Schnittgestaltung I und II, Christel Weber	<b>1346/1350</b>	2404/2421
74 — Experimentelle Schnitttechnik, Christel Weber	<b>1347</b>	2405/2422
75 — Modetechnik Vertiefung, I und II Christel Weber	<b>1348/1351</b>	2406/2410
<b>Professionalisierung</b>		
76 — Praxis 1+2	<b>1002/1003</b>	*
*Workshop I /Workshp II		3000/3100
77 — Betriebswirtschaft und Existenzgründung, N.N.	<b>1006/1007</b>	3700/3800
78 — Portfolio /Website /Social Media	<b>1005</b>	
79 — Praktikums- oder Internationalisierungmodul	<b>1004</b>	
80 — Praktikum Mode	<b>1004</b>	
<b>Abschlussarbeit</b>		
81 — Bachelor-Arbeit Teil 1, Werk	<b>7002</b>	
82 — Bachelor-Arbeit Teil 2, Thesis	<b>7000</b>	
83 — Bachelor-Arbeit Teil 3, Kolloquium	<b>8000</b>	