

**HBK
ES
SEN**

**MODULHANDBUCH
DIGITAL MEDIA DESIGN**



HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN

Inhalt

1. Semester	3
Designtheorie	3
Illustration	4
Creative Writing	5
Fotografie	6
Visuelle Kommunikation	7
Foto-Technik	8
2. Semester	9
Wahrnehmungs- und Medientheorie	9
Geschichte und Theorie des Designs 1	10
Corporate Design	11
Interaktion 1	12
Film	13
Film-Technik	14
Code 1	15
3. Semester	16
Geschichte und Theorie des Designs 2	16
Philosophie und Ästhetik	17
Design und Ethik	18
Animation	19
Interaktion 2	20
Sound Design	21
Code 2	22
3D Software	23
4. Semester	24
Forschungsbasierte Designprozesse	24
Vertrags- und Urheberrecht	25
Designprojekt 1	26
Designprojekt 2	27
Praktische Vertiefung 1.1	28
Praktische Vertiefung 1.2	28
Praktische Vertiefung 1.3	29
5. Semester	30
Praktikum oder Auslandssemester	30
6. Semester	31
Zukunftsthemen des Designs	31
Kunst- und Kulturwissenschaft	32
Ludologie vs. Narratologie	33
Designprojekt 3	34
Designprojekt 4	35
Praktische Vertiefung 2.1	36
Praktische Vertiefung 2.2	36
Praktische Vertiefung 2.3	37
7. Semester	38
Wissenschaftliches Projekt	38
Bachelorarbeit	39

1. Semester

1. Semester						
Lehrveranstaltung Designtheorie			T1.4 Theorie 1			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden werden mit vielfältigen Diskursen vertraut gemacht, indem sie Fachliteratur lesen und analysieren, um relevante Aspekte zu extrahieren. Durch die Präsentation der Ergebnisse, einschließlich der Erklärung von Sachverhalten, dem Finden von Analogien sowie anschließender Diskussion mit den Kommiliton*innen wird ein umfassendes Verständnis der Inhalte gefördert. Ziel ist die Entwicklung eines komplexen Designbegriffs in Wechselwirkung mit anderen Systemen und gleichzeitig die Erarbeitung eines Überblicks über relevante Theoriefelder. Flankierend wird die Fähigkeit geschult, Gestaltungsmittel in der 2., 3. und 4. Dimension zu erkennen und zu benennen.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Der Schwerpunkt liegt auf dem Designbegriff und der Beziehung zwischen Theorie und Praxis. Dazu werden grundlegende designtheoretische Texte bearbeitet und eingeordnet. Daran schließt sich eine diskursive Erörterung verschiedener Wissenschaftsbezüge als ‚Forschung über Design‘, ‚Forschung im Design‘ und ‚Forschung mit bzw. durch Design‘ an. Weiterführend beleuchten die Lehrveranstaltungen ausgewählte Texte zum Produktdesign, der visuellen Kommunikationsforschung sowie zu Medientheorien und Game Studies, um ein differenziertes Verständnis der Forschungsfelder zu fördern. In der Übung werden Artefakte analysiert und ihre Gestaltmittel benannt, um die Sprach- und Diskursfähigkeit der Studierenden auszubilden.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45	45	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

1. Semester					
Modulbezeichnung Illustration			BA-DMD-G0		
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über grundlegende zeichnerische Fertigkeiten und verstehen das Zeichnen als künstlerische Ausdrucksform • entwickeln ein Repertoire künstlerischer Strategien • transferieren zeichnerischer Erkenntnisse in interdisziplinäre Sichtweisen 					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen zeichnerischer und bildlicher Darstellung: Format, Komposition, Kontraste, Reduktion, Abstraktion, Bildraum, Muster und Strukturen der Fläche, Strichqualität und Gestus. • Vermittlung grundlegender Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung • Kennenlernen verschiedener analoger Darstellungstechniken • Menschliche Anatomie und Proportionen 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentationen, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

1. Semester						
Modulbezeichnung Creative Writing			BA-DMD-G2			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen die Relation von Meso- und Meta-Ebenen sowie das Einebnen von Bedeutung • verstehen den hinterliegenden informativen Prozess von Texten und sind in der Lage ihn zu steuern • sind in der Lage die Generation und Selektion von Ideen klar zu trennen • sind in der Lage eigene Projektideen zu generieren und umzusetzen • können komplexe Sachverhalte mithilfe von Sprache modellieren 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreiben als angewandte Form des Denkens • Sprache als kulturelles Simulationsmittel verstehen und anwenden • Grundlegendes Verständnis von Information als medienübergreifender Gestaltungsprozess • Sprachästhetik: Schönheit, Tiefe und Bedeutung • Von der Idee zum Text und vom Text zur Idee • Neuronale Grundlagen und Alltagspraktische Nutzung von Kreativität • Schreiben in Beruf und Alltag • Ideen generieren und lenken • Storytelling in Designprojekte 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.		Präsentationen, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

1. Semester					
Modulbezeichnung Fotografie			BA-DMD-G3		
Qualifikationsziele Die Studierenden können mit eigenständiger Handschrift Arbeiten im Bereich der digitalen Objektfotografie, Portrait- oder Dokumentarfotografie auf ästhetisch überzeugendem Niveau gestalten, digital nachbearbeiten und präsentieren, sowie ihre Vorgehensweise erläutern.					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Entwurfsübungen, anhand derer Grundlagen der digitalen Objektfotografie, Portrait- oder Dokumentarfotografie der Einsatz von Tageslicht und Kunstlicht, fotografische Bildkomposition und digitale Fototechnik eingeübt werden. • Herausarbeiten eines eigenen fotografischen Profils im Bereich der angewandten Fotografie • Konzipieren und Realisieren von angewandten Bildserien für soziale, gesellschaftliche und gewerbliche Inhalte, kritische Analyse bestehender Konzepte und der eigenen Arbeitsmethoden und -ergebnisse • Übung zu Präsentationsformen (Portfolio, Vortrag, Ausstellung) 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentationen, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

1. Semester					
Modulbezeichnung Visuelle Kommunikation			BA-DMD-G5		
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt kommunikative Aufgabenstellungen zu verstehen, sie konzeptionell zu bearbeiten, und eigenständige Designlösungen zu generieren • sind in der Lage Ausdrucksformen unterschiedlicher Text-/Bildaussagen zu verstehen und grafisch/typografisch umzusetzen 					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Theoretische und praktische Erarbeitung grundlegender ästhetischer und gestalterischer Perspektiven, Konzepte und Lösungen für die Arbeitsfelder der Visuellen Kommunikation. • Entwerfen, Verwerfen, Variieren; Verwendung von Kreativitätstechniken und Entwurfsmethoden • Darstellungstechniken und Konzeptvisualisierung unter Nutzung von Grafik, Illustration, Typografie und Fotografie • Erschließung von Text-Bild Kombinationen, sowie die ästhetischen und semantischen Ebenen der Text-Bild Gestaltungen 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentationen, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

Semester 1						
Lehrveranstaltung Foto-Technik				BA-DMD-PB1 Praktische Basis		
Qualifikationsziele Die Studierenden erwerben ein Grundverständnis von Funktion und Technik der Kamera und können eigenständig Bildmaterial am Computer bis zum Ausdruck bearbeiten.						
Inhalte •ameratechnik / digitaler Workflow: Vermittlung basaler technischer Grundlagen derameratechnik und der Bildbearbeitung am Computer						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

2. Semester

2. Semester						
Lehrveranstaltung Wahrnehmungs- und Medientheorie				T1.2 Theorie 1		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Teilnehmenden erwerben ein Verständnis für die Prozesse der menschlichen Wahrnehmung und sind in der Lage, zwischen Sinneseindrücken, Einflüssen durch die Signalverarbeitung und kognitiven Prozessen zu differenzieren. Darüber hinaus erwerben sie Kenntnisse der Galtsgesetze und können formalästhetische Probleme bei zwei- und dreidimensionalen Medien/Artefakten identifizieren und bewerten. Für die Besonderheiten der vierten Dimension werden zentrale Positionen der Film- und Medientheorie erörtert. Dadurch sind die Studierenden befähigt, Grafiken, Bilder, Konsumgüter, Bewegtbildmedien zu analysieren, zu interpretieren und zu beurteilen. Die gewonnenen Erkenntnisse können sie zudem in eigenen Projekten anwenden.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Die Studierenden erhalten eine Übersicht über Theorien der Wahrnehmung, wobei der Schwerpunkt auf der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie liegt. Sie erlernen, multisensorische Kategorien zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Gestaltungsmitteln zu differenzieren. Ferner eröffnen Medientheorien, Theorien des Films und der Animation ein umfangreiches Verständnis dafür, wie Themen und Narrative inhaltlich und formal umgesetzt werden können.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

2. Semester						
Lehrveranstaltung Geschichte und Theorie des Designs 1			FT1.1 Fachtheorie 1			
Qualifikationsziele						
<p>Studierende entwickeln ein Verständnis für die historischen Grundlagen des Designs und können Objekte sowie Produktionsformen vergangener Epochen mit zeitgenössischen Gegebenheiten vergleichen. Sie sind in der Lage, historische Einflüsse auf das Design zu analysieren und diese Erkenntnisse in ihrer eigenen kreativen Arbeit zu reflektieren und zu nutzen. Durch Referate über Designobjekte, Firmen oder relevante Persönlichkeiten wird die Ausbildung einer individuellen Gestaltungshaltung angeregt. Zudem werden grundlegende Prinzipien wissenschaftlicher und forschender Arbeitsweisen vermittelt.</p>						
Inhalte						
<p>Das Modul beleuchtet wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 20. Jahrhundert. Es untersucht Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen. Bezüge zwischen Designgeschichte und aktuellen Gegebenheiten werden hergestellt und gestalterische Strömungen erörtert, die als Grundlage bzw. Inspiration für die eigene kreative Arbeit dienen können. Die begleitende Übung vermittelt grundlegende Fertigkeiten des wissenschaftlichen Arbeitens sowie der theoretisch-argumentativen Erörterung unterschiedlicher Designauffassungen.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45	45	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

2. Semester						
Modulbezeichnung Corporate Design			BA-DMD-G6			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt ein Corporate Design Programm zu entwerfen, präsentieren und die Gestaltungslösungen begründen • können Zielgruppen- und Rezipient*innenverhalten in die Gestaltungsprozesse einbeziehen • können Entwurfspräsentationen und Entwurfsdokumentationen erstellen 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden erstellen verschiedene zweidimensionale Entwürfe aufgrund einer thematischen Vorgabe. Ansetzend an Gestaltungsgrundsätzen in der Text-Bild Kommunikation werden wesentliche Designprinzipien und Vorgehensweisen bei unternehmensbezogenen Designprogrammen thematisiert. Die Studierenden lernen Layout-Techniken im Umgang mit Schrift, Farbe, Fläche, Fotos etc. • Corporate Design wird zunächst flächenbezogen vermittelt (Visuelle Erscheinungsbilder für Druckverfahren, Bildschirm) und dann in seinen Wechselwirkungen mit anderen unternehmensbezogenen Designaktivitäten untersucht. • Neben Aspekten der Prägnanz, Zielgruppenangemessenheit, Wiedererkennbarkeit, Nachhaltigkeit, stilistischer Angemessenheit etc. eignen sich die Studierenden Kenntnisse zu den Kontexten an. Hierzu zählen u.a. exemplarische Fragen der Produktpolitik des betreffenden Unternehmens, von Marketing und Werbung, des Services. Die Beziehungen zwischen Corporate Design und Corporate Identity werden thematisiert. 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

2. Semester					
Modulbezeichnung Interaktion 1			BA-DMD-G7		
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • erlangen ein Grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken • entwickeln eine Formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen • besitzen die Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie • sind in der Lage eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten • können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren 					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme • Einführung in »User Interface Guidelines« • Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie • Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

2. Semester						
Modulbezeichnung Film			BA-DMD-G10			
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • können Ideen, Projekte und kommunikative Aufgabenstellungen filmisch umsetzen • kennen die Abläufe und Produktionsprozesse von der Ideenfindung, dem Verfassen von Skripten, Drehbüchern und Storyboards, der Aufnahme und der Vertonung über die Weiterverarbeitung bis zum fertigen Produkt 						
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • theoretische und praktische Einführung in die Bildsprache und Konventionen des Films: Mise en Scène, Komposition, Headroom, Continuity-Editing und weitere Montagetheorien, Einstellungsgrößen und -winkel, Kamerabewegungen • narrative Strukturen wie Heldenreis oder Story Circle nach Dan Harmon • Vorproduktion, Entwurf und Planung von Filmen • Produktionsplanung unter Einbezug von Video- und Audio-Technik 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung	
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentation – benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

Semester 2						
Lehrveranstaltung Film-Technik				BA-DMD-PB4 Praktische Basis		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen den technischen Umgang mit einer Filmkamera • Sie können das gefilmte Material mit Schnitt-Software bearbeiten und in benötigten Formaten herausgeben 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik Filmkamera; Einstellungen, Nutzung, Formate, Ausspielen • Editing Software; Formate, Schnitt, Farbkorrektur 						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

Semester 2						
Lehrveranstaltung Code 1				BA-DMD-PB3 Praktische Basis		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschäftigen sich mit den kreativen Möglichkeiten, die digitale Technologien, Algorithmen und Programmiersprachen bieten, um zu neuen Ausdrucksformen zu gelangen. • erwerben Grundlagen der Programmierung und dem Umgang mit Code • können den Begriff Creative Coding einordnen und kennen die Möglichkeiten des Einsatzes 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software: u.a. Processing, p5.js 						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

3. Semester

3. Semester						
Lehrveranstaltung Geschichte und Theorie des Designs 2				FT1.2 Fachtheorie 1		
Qualifikationsziele Die Studierenden reflektieren Entwicklungen der Nachkriegszeit vor dem Hintergrund designtheoretischer Diskurse und historischer Entwicklungen. Sie erlernen Methoden zur Analyse von Design in verschiedenen Entwicklungskontexten. Zusätzlich eignen sie sich Wissen über relevante Merkmale moderner Industrie- und Konsumgesellschaften an und können Verbindungen zu Designentwürfen herstellen. Die Studierenden setzen die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens in der Auseinandersetzung mit historischen Themen und aktuellen Fragestellungen ein.						
Inhalte Die Lehrveranstaltung bietet einen Überblick über die Entfaltung der Konsumgesellschaften. Sie thematisiert die Ausdifferenzierung der Disziplin und die Wechselwirkung mit technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Ebenso werden Gegenbewegungen und Innovationsschübe vorgestellt und reflektiert. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und sind dazu aufgefordert, eigene Standpunkte zu entwickeln und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

3. Semester						
Lehrveranstaltung Philosophie und Ästhetik			T2.1 Wahlpflicht, Theorie 2			
Qualifikationsziele Die Studierenden kennen verschiedene interkulturelle philosophische Ansätze und deren ästhetische Ausformulierungen. Sie (er)kennen den Zusammenhang zwischen philosophischer Strömung und ästhetischer Wahrnehmung.						
Inhalte Ziele und Auswirkungen philosophischer Ansätze aus verschiedenen Zeit- und Kulturräumen.						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

3. Semester						
Lehrveranstaltung Design und Ethik			T2.2 Wahlpflicht, Theorie 2			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer*innen vor dem Hintergrund gesellschaftsrelevanter Themen. Als digitale Designer*innen lernen sie ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis vom Einfluss der Disziplin auf das Sozialverhalten.</p> <p>Ethische Prinzipien als Basis einer individuellen Haltung sind bei zukunftsbezogenen Themen von großer Bedeutung, da technologische Entwicklung schneller genutzt werden, als deren Einflüsse gesetzlich geregelt werden können.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Die Studierenden reflektieren die Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. Darüber hinaus widmen sie sich aktuellen Herausforderungen, sind sich ihrer Verantwortung beim Design des Digitalen bewusst und differenzieren zwischen Auswirkungen, Perspektiven und Lösungsansätzen.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

3. Semester					
Modulbezeichnung Animation			BA-DMD-G9		
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über grundlegende theoretische und praktische Kenntnisse in Gestaltung und Animation von 2D Grafiken, Illustrationen und Szenerien und können diese alleine oder in Kleingruppen in kurze thematisch begründete Animationssequenzen umsetzen. • Sie können Text/Bild/Grafik/Video/Ton in ästhetisch überzeugender Weise in die Gestaltung einbeziehen. 					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von prototypischen Kommunikationsaufgaben im Motion Design und Durchleuchtung des Gesamtprozesses vom Entwurf zur Produktion • klassische Animationsprinzipien und Grundlagen der Character-Animation; Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead action and pose to pose, Follow through and overlapping action, Slow in and slow out, Arcs, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid drawing • digitale oder analoge Produktionsmethoden 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.	Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

3. Semester						
Modulbezeichnung Interaktion 2			BA-DMD-G8			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • erlangen ein vertiefendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken • haben ein fortgeschrittenes Verständnis für die Ausdruckskraft von immersiven Medien und können die Nutzung von z.B. Interaktion im Raum wie auch Augmented und Virtual Reality richtig einordnen und gestalterisch weiterentwickeln • sind in der Lage ihre Kompetenz innerhalb eigener Entwürfe umzusetzen • entwickeln verschiedene Interaktionsstrukturen und bewerten diese verstehen die spezifischen Qualitäten linearer bzw. interaktiver Präsentationsformen und wissen diese zielgerichtet einzusetzen • sind in der Lage einen vorgegebenen Themenbereich dem Medium entsprechend aufzubereiten und zu strukturieren 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme • Einführung in »User Interface Guidelines« • Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie • Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

3. Semester						
Modulbezeichnung Sound Design			BA-DMD-G11			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können ihren Überblick zu auditiver Wahrnehmung und physikalischer oder semantischer Beschreibung von Klang in Produktionen anwenden • haben das musikalische Hören trainiert und sind sensibilisiert zu technischem und gestalterischem Hören. • können mit digitalen Audio Workstations (DAW), Mikrofontechnik, Mischpulten, Samplern, Synthesizern und Effektgeräten umgehen. • können ihren eigenen Gestaltungswillen dokumentieren und in ein Gestaltungskonzept übertragen. Sie realisieren kleine Studioproduktionen. 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse der Tonstudioteknik sowie der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten und Grundwissen im Audiodesign. • Vermittelt werden theoretische Elemente der auditiven Wahrnehmung: Gehörbildung, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes, sowie Aspekte der physikalischen Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/Hüllkurven. • Die Akustik als Kommunikation wird thematisiert, z.B. Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen. • Grundlagen der akustischen und elektronischen Klangerzeugung werden vermittelt: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM. • Hinzu kommt Audiotechnik: Stereophonieverfahren, Surround- und Spatial Sound, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Sequenzer 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Kurzprojekt	keine	60 Std. Lehrveranst.	120 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		6	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

3. Semester						
Lehrveranstaltung Code 2				BA-DMD-PB5 Praktische Basis		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • erweitern ihre kreativen Möglichkeiten mit dem Umgang digitaler Technologien • erlernen weitere Programmierkenntnisse • sind in der Lage ihre Kompetenz innerhalb eigener Entwürfe mit Code umzusetzen 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software: u.a. Processing, p5.js 						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

3. Semester						
Lehrveranstaltung 3D Software				BA-DMD-PB2 Praktische Basis		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen den technischen Umgang mit einer Filmkamera • Sie können das gefilmte Material mit Schnitt-Software bearbeiten und in benötigten Formaten herausgeben 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik Filmkamera; Einstellungen, Nutzung, Formate, Ausspielen • Editing Software; Formate, Schnitt, Farbkorrektur 						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

4. Semester

4. Semester						
Lehrveranstaltung Forschungsbasierte Designprozesse				T2.3 Wahlpflicht, Theorie 2		
Qualifikationsziele Gerade bei komplexen facettenreichen Problemstellungen kann Design als ein Prozess betrachtet werden, bei dem Entwurfsentscheidungen rational begründbar sein müssen. Basis hierfür ist faktisches Wissen, das durch systematische Datenerhebung und Analyse erlangt werden kann. Das Modul vermittelt Grundlagen für den methodischen Umgang mit Erfahrungswissen durch Beobachtung, Messung oder Experiment und beleuchtet ebenso antizipierende Herangehensweisen.						
Inhalte Die Studierenden lernen empirische Methoden und deren Unterscheidungsmerkmale kennen (Beobachtung, Experteninterview, Fragebogentechnik). Dabei werden Grundlagen der Beschreibung des Forschungsbereichs, der Entwicklung wissenschaftlicher Fragestellungen, der Hypothesenbildung und Operationalisierung sowie der Durchführung von Forschungsprojekten und deren Darstellung vermittelt. Darüber hinaus wird die Integration von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess diskutiert. Szenario-Techniken und Design-Futuring ergänzen das Methodenrepertoire gemäß berufsspezifischer Anforderungen.						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

4. Semester						
Lehrveranstaltung Vertrags- und Urheberrecht			T2.6 Wahlpflicht, Theorie 2			
Qualifikationsziele						
<p>Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse im Vertrags- und Urheberrecht. Zusätzlich entwickeln sie juristisches und ökonomisches Verständnis, um rechtliche Fragestellungen und Probleme zu erkennen und in Verhandlungen mit Stakeholdern kompetent zu diskutieren. Sie können Geschäftsmodelle konzipieren und diese gemäß den Anforderungen unterschiedlicher Adressaten präsentieren und erörtern.</p>						
Inhalte						
<p>Die Lehrveranstaltung vermittelt Grundlagen für die Vorbereitung einer Selbstständigkeit: Hierzu zählen die Konzeption eines Geschäftsmodells, eine Einführung in die Erstellung von Businessplänen, Projektkalkulation, Budgetierung, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Künstlersozialkasse, Haftung etc. Ergänzt werden diese Inhalte durch Einblicke in betriebliche Organisationsfragen, Urheber- und Verwertungsrechte oder Fragen der werblichen Positionierung sowie Selbstvermarktung.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

4. Semester						
Modulbezeichnung Designprojekt 1			BA-DMD-G12			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt gestalterische und kommunikative Aufgabenstellungen mittlerer bis höherer Komplexität sicher zu lokalisieren und durch die Projektphasen Briefing, Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung, Produktion und Präsentation zu einem finalen Designergebnis zu führen • können das bisher erlernte theoretische und praktische Wissen aus den verschiedenen Bereichen auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen • erweitern ihr technisches und gestalterisches Repertoire. Sie sind in der Lage die zur Durchführung benötigten Techniken und Fertigkeiten sich selbstständig und bedarfsorientiert anzueignen und anzuwenden • können ihre Ergebnisse überzeugend präsentieren und in Gruppenkorrekturen, Entwurfsbesprechungen und Kolloquien ihren Standpunkt vertreten und diskutieren 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Tutorium	keine	60 Std. Lehrveranst.	210 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A., Game Art and Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		9	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

4. Semester					
Modulbezeichnung Designprojekt 2			BA-DMD-G13		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt gestalterische und kommunikative Aufgabenstellungen mittlerer bis höherer Komplexität sicher zu lokalisieren und durch die Projektphasen Briefing, Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung, Produktion und Präsentation zu einem finalen Designergebnis zu führen • können das bisher erlernte theoretische und praktische Wissen aus den verschiedenen Bereichen auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen • erweitern ihr technisches und gestalterisches Repertoire. Sie sind in der Lage die zur Durchführung benötigten Techniken und Fertigkeiten sich selbstständig und bedarfsorientiert anzueignen und anzuwenden • können ihre Ergebnisse überzeugend präsentieren und in Gruppenkorrekturen, Entwurfsbesprechungen und Kolloquien ihren Standpunkt vertreten und diskutieren 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 					
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls	Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Tutorium	keine	60 Std. Lehrveranst.	210 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A., Game Art and Design B.A.	Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP) max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		9	P 15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko			

4. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 1.1				BA-DMD-PV1.1 Praktische Vertiefung 1		
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich: Nadiya Morenko						

4. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 1.2				BA-DMD-PV1.2 Praktische Vertiefung 1		
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich: Nadiya Morenko						

4. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 1.3			BA-DMD-PV1.3 Praktische Vertiefung 1			
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

5. Semester

1. Semester						
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester			BA-DMD-P			
Qualifikationsziele Die Studierenden lernen Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis kennen. Sie sind in der Lage, das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die eigenen Erfahrungen kritisch zu reflektieren.						
Inhalte Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen. Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen. Es soll in einem Unternehmen oder einer Institution absolviert werden, in dem/der Game Art and Design praktiziert wird oder Anwendung findet. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich. Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit 20 Wochen Dauer absolviert werden Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen) Kontaktstudium: 30 Stunden Selbststudium: 90 Stunden (Praktikumsbericht)						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Kolloquium / Konsultation	keine	30 Std. Lehrveranst.	870 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A.		Aktive Teilnahme, Praktikumsbericht – unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	2		30	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

6. Semester

6. Semester						
Lehrveranstaltung Zukunftsthemen des Designs				FT2.3 Wahlpflicht, Fachtheorie 2		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden setzen sich mit komplexen Phänomenen, Diskursen und damit verbundenen Wechselwirkungen der Gestaltungsdisziplinen auseinander. In diesem Rahmen antizipieren sie ökologische, gesellschaftliche und technische Entwicklungen, reflektieren zu erwartenden Potenziale und Auswirkungen. Sie extrahieren aus der Fachliteratur relevante Beiträge, setzen sie mit Gestaltungsmitteln oder Innovationen in Beziehung und eröffnen so eine facettenreiche Diskussion. Dabei werden Textverständnis, die Kompetenz, Erkenntnisse zu übertragen, sowie die Fähigkeit zur Vermittlung und Diskussion weiterentwickelt. Zusätzlich wird die Ausprägung einer individuellen Entwurfshaltung unterstützt.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Aus den fachbezogenen Beiträgen und auf Basis zeitgenössischer Berichterstattung werden Themen und Texte ausgewählt und mit designhistorischen und -theoretischen Diskursen oder Positionen in Beziehung gesetzt. So entsteht ein vielschichtiger Blick auf Phänomene und Entwicklungen. Insbesondere wird der spezifische Einfluss der Designdisziplinen auf das Formen von Zukunft thematisiert.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

6. Semester						
Lehrveranstaltung Kunst- und Kulturwissenschaft			FT2.4 Wahlpflicht, Fachtheorie 2			
Qualifikationsziele						
<p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden komplexe Wechselwirkungen zwischen Kunst- und Kulturwissenschaft anhand aktueller Themen diskutiert. Dabei lernen die Studierenden kunstwissenschaftliche Diskurse kennen und reflektieren deren Einbettung in größere kulturelle Zusammenhänge. Kunst- und kulturwissenschaftliche Begriffe dienen dazu, wichtige Denkfiguren und Verhandlungsformen zu Erkennen und diese mit gestalterischen Werken in Beziehung zu setzen. Dadurch werden die Studierenden in die Lage versetzt, auch eigene künstlerisch-gestalterische Hervorbringungen aus einer theoretischen Perspektive neu zu verstehen und deren Bezüge zu politischen und gesellschaftlichen Fragestellungen zu reflektieren.</p>						
Inhalte						
<p>Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden kunstwissenschaftliche und kunstphilosophische Themen vorgestellt und reflektiert. Studierende lesen und analysieren in diesem Rahmen Texte aus der Tradition der Kunst- und Kulturwissenschaften von Warburg bis heute. In Diskussionen und durch Referate bringen die Studierende eigene Fragestellungen ein und verknüpfen diese mit den verhandelten Themen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die (auch digitale) Materialität und auf die Konstitutionsprozesse von Kunstwerken, Artefakten und Designgegenständen gelegt, um das reflexive Potential unterschiedlicher Verfahren konkret auszuloten.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

6. Semester						
Lehrveranstaltung Ludologie vs. Narratologie			FT2.7 Wahlpflicht, Fachtheorie 2			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Gegenüberstellung zweier Grundrichtungen der Spieleforschung bietet den Studierenden ein tiefes Verständnis spezifischer Merkmale von Computerspielen. Sie kontrastiert die Aktivität des Spielens in einer durch Regeln bestimmten Spielwelt mit dem Topos, das Spiel als einen kommunikativen Akt zu verstehen, der Geschichten erzählt und Sinn vermittelt. In einer weiteren Auslegung steht sie für ein Heranziehen von Erklärungsmodellen anderer Disziplinen im Unterschied zur Theorieentwicklung aus der Ludologie heraus. Die Teilnehmenden sind in der Lage, die jeweiligen Konzepte, Perspektiven und Methoden kritisch zu reflektieren und miteinander zu vergleichen. Zudem entwickeln sie die Kompetenz, den Stellenwert und die Bedeutung der Ansätze für die Gestaltung und Analyse von Spielen zu erkennen und anzuwenden.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Das Seminar vertieft das Wissen über theoretische Konzepte, mit denen Videogames analysiert werden können. Es behandelt zentrale Diskurse der Game-Studies, greift grundlegende Texte auf und beleuchtet deren Stellenwert. Die Teilnehmenden setzen sich mit den verschiedenen Sichtweisen und Erkenntnismöglichkeiten bei der Analyse und Gestaltung von Spielen auseinander und diskutieren diese anhand ausgewählter Titel. Sie reflektieren eigene gestalterische Werke vor dem Hintergrund der damit verbunden Zielsetzungen. Die enge Verknüpfung von Reflexion und Kreation zeigt, wie das erarbeitete Wissen den kreativen Designprozess beeinflussen kann.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	3	60	Referat, Hausarbeit -- benotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

6. Semester						
Modulbezeichnung Designprojekt 3			BA-DMD-G14			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt gestalterische und kommunikative Aufgabenstellungen mittlerer bis höherer Komplexität sicher zu lokalisieren und durch die Projektphasen Briefing, Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung, Produktion und Präsentation zu einem finalen Designergebnis zu führen • können das bisher erlernte theoretische und praktische Wissen aus den verschiedenen Bereichen auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen • erweitern ihr technisches und gestalterisches Repertoire. Sie sind in der Lage die zur Durchführung benötigten Techniken und Fertigkeiten sich selbstständig und bedarfsorientiert anzueignen und anzuwenden • können ihre Ergebnisse überzeugend präsentieren und in Gruppenkorrekturen, Entwurfsbesprechungen und Kolloquien ihren Standpunkt vertreten und diskutieren 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Tutorium	keine	60 Std. Lehrveranst.	210 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A., Game Art and Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		9	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

6. Semester						
Modulbezeichnung Designprojekt 4			BA-DMD-G15			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind befähigt gestalterische und kommunikative Aufgabenstellungen mittlerer bis höherer Komplexität sicher zu lokalisieren und durch die Projektphasen Briefing, Recherche, Analyse, Konzeption, Visualisierung, Produktion und Präsentation zu einem finalen Designergebnis zu führen • können das bisher erlernte theoretische und praktische Wissen aus den verschiedenen Bereichen auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen • erweitern ihr technisches und gestalterisches Repertoire. Sie sind in der Lage die zur Durchführung benötigten Techniken und Fertigkeiten sich selbstständig und bedarfsorientiert anzueignen und anzuwenden • können ihre Ergebnisse überzeugend präsentieren und in Gruppenkorrekturen, Entwurfsbesprechungen und Kolloquien ihren Standpunkt vertreten und diskutieren 						
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Seminar, Übung, Tutorium	keine	60 Std. Lehrveranst.	210 Std. Selbststudium	Digital Media Design B.A., Game Art and Design B.A.		Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	SWS		Credit Points	Pflicht (P) Wahlpflicht (WP)	max. Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	4		9	P	15
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

6. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 2.1				BA-DMD-PV2.1 Praktische Vertiefung 2		
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich: Nadiya Morenko						

6. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 2.2				BA-DMD-PV2.2 Praktische Vertiefung 2		
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich: Nadiya Morenko						

6. Semester						
Lehrveranstaltung Praktische Vertiefung 2.3				BA-DMD-PV2.3 Praktische Vertiefung 2		
Qualifikationsziele Die Studierenden wählen eine Lehrveranstaltung aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge DMD, DFD und GAD. Qualifikationsziele und Inhalte werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekanntgegeben.						
Inhalte • Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Animation, Werkstattkurse, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Seminar, Übung	2	30	60	3	15	aktive Teilnahme – unbenotet
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				

7. Semester

7. Semester						
Lehrveranstaltung Wissenschaftliches Projekt			FT2.6 Fachtheorie 2			
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden setzen sich im Rahmen ihrer Theoriearbeit mit ausgewählten Aspekten bzw. Themen der Bachelorarbeit auseinander. Sie sind in er Lage, die geeignete Literatur selbstständig zu recherchieren, zu bewerten und relevante Thesen daraus zu extrahieren. Die Studierenden können diese mit der eigenen Forschungsfrage und anderen Positionen in Beziehung setzen und fachspezifisch diskutieren. Als Ergebnis formulieren sie eine konsistente Auseinandersetzung, deren Form den Kriterien der Fachsprache, der Wissenschaftssprache und der wissenschaftlichen Praxis entspricht.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>Im Kolloquium werden Fragen der theoretischen Schwerpunktsetzung, der Methodik und der Eingrenzung des Erkenntnisinteresses diskutiert. Es werden Möglichkeiten der Gliederung, der Textstrukturierung und der formalen Anforderungen erörtert. In der Umsetzungsphase wird auf Formulierungs- und Argumentationsfragen eingegangen.</p>						
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
		Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)			
Vorlesung, Seminar, Übung	2	30	60	6	12	aktive Teilnahme -- unbenotet
Modulverantwortlich:		Prof. Dr. Thilo Schwer				

6. Semester						
Modulbezeichnung Bachelorarbeit				BA-DMD-A		
Lehrveranstaltungen	SWS	Workload (Std.)		Credit Points	max. Gruppengröße	Prüfung / Leistung
B.A.-Arbeit	0	0	630 Std. Selbststudium	21	40	B.A.-Arbeit -- benotet
Kolloquium / Konsultation	2	30 Std. Kontaktstudium	60 Std. Selbststudium	3	6	aktive Teilnahme -- unbenotet
<p>Qualifikationsziele</p> <p>In der Bachelorarbeit und ihrer anschließenden Präsentation weist die/der Studierende anhand eines selbstgewählten Themas nach, dass sie/er die im Bachelorstudium erworbenen Befähigungen selbständig anwenden kann. Die Studierenden weisen auf theoretischer, wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlage des Studiums nach, dass sie zur intensiven Vertiefung des Entwurfsprozesses und seiner Methoden aufgrund eines breiten Gestaltungsrepertoires befähigt sind.</p>						
<p>Inhalte</p> <p>In der von einer Orientierungs- und Beratungsveranstaltung begleiteten Vorbereitung der Bachelorarbeit werden Methoden für die Entwicklung und Planung eines thematischen und gestalterischen Konzepts für die Abschlussarbeit besprochen. Die Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung und die gestalterische Umsetzung werden ebenfalls erörtert.</p>						
Lehrform	Voraussetzung	Workload (Std.)		Verwendbarkeit des Moduls		Prüfung / Leistung
Kolloquium / Konsultation	erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	720		Digital Media Design B.A.		Kolloquium, Bachelorarbeit und Präsentation – benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Kontaktzeit (Std.)	Eigenstudium (Std.)	Credit Points		max. Gruppengröße
Zweimal jährlich	1 Semester	30	690	24		40
Modulverantwortlich:		Nadiya Morenko				