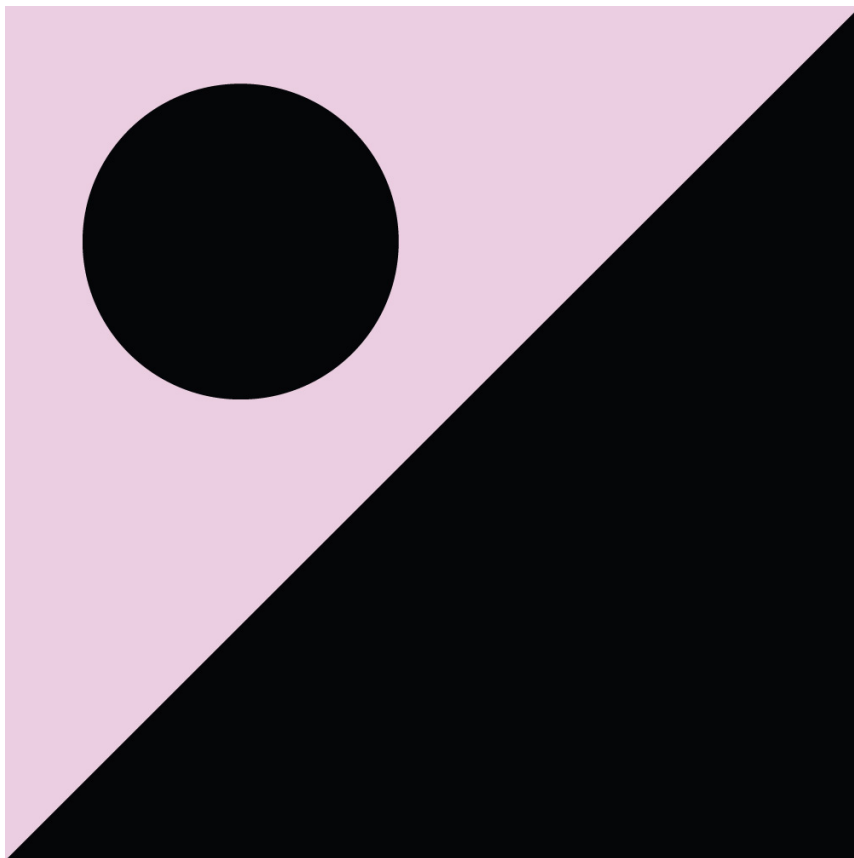


**MODULHANDBUCH  
DIGITALES PRODUKTDESIGN**



HBK Essen, Produktdesign B.A. Semester 1					
<b>Modulbezeichnung</b> <b>Basislehre 1</b>				<b>BA-DPD-G23</b>	
Lehrformen  Seminar, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  540 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Projektdokumentation, Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  18	Gruppengröße  max.	unbenotet
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Gestaltungsgrundlagen stellen das Spektrum der gestalterischen Mittel und ihrer Phänomene dar. Sie beinhalten Begriffe und Medien, auf die Studierende ihre eigenständige, kreative gestalterische Tätigkeit begründen können, sie vermitteln ergebnisoffenes Arbeiten und bieten Perspektiven für den gestalterischen Prozess. Durch Material- Ausdrucksexperimente und gezielte Übungen erhalten Studienanfänger Erfahrung im gestalterischen Tun: Sie lernen praxisnahe Techniken, mit denen sie ihre Ideen und Prozesse zügig visualisieren und erproben können.</p>					

<b>Teilmodule/Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
DPD-G4.5 P	Raum, Farbe & Objekt	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Dokumentation, Präsentation
BA-G0 P	Zeichnen & Darstellen	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Dokumentation
DPD-G4.1 P	Entwurfsprozesse	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation, Präsentation
DPD-G4.4	Form & Körper	Übung	30:60 Std.	3	Präsentation
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Marie-Céline Schäfer			

<b>Lehrveranstaltung Raum, Farbe &amp; Objekt</b>					<b>P</b>
<p>Inhalte</p> <p>Übungen und freie Studien zu Raumwahrnehmung und -wirkung im Kontext von z.B: Definition von Raum, Interaktion mit/ im Raum, Proportion und Größenverhältnisse, Konstruktionen; Einführung in Gestaltungsprinzipien räumlicher Ordnungen</p> <p>Übungen und freie Studien zu Farbwahrnehmung und -wirkung im eigenen Kontext von z.B.: Relativität von Farbe, Farbintensität, Farbkontrast, Bezzold-Effekt, etc.</p> <p>Übungen und freie Studien zu Licht-Schatten Effekte auf Oberflächen und Volumen. Psychologische, kulturelle Aspekte der Farbwirkung und Farbanwendung; Einführung in die westliche Farbenlehre, analoge/digitale Farbsysteme</p> <p>Übungen und freie Studien zu Objekt (Produkt-, Form-) wahrnehmung und -wirkung im Kontext von: Erscheinung, Haptik, Manipulation, Interaktion; Einführung in geometrische Grundformen niederer Komplexität, Proportionen, Form- und Proportionsänderungen und deren Wirkungen, von Flächenhierarchien zu Formsyste men und deren Nutzung im Design, Erzeugen von formal sinnvollen Körper- und Raumgebilden unter Nutzung von Kanten- und Flächenbeziehungen sowie Winkeln und Radien etc.</p> <p>Mit einfach zu handhabenden Werkstoffen wie z.B. Papier, Pappe, Styropor, Draht, Knetmasse, Ton, etc., wird dreidimensionale experimentelle Formgebung erprobt. Additive sowie subtraktive Verfahren, gemäß Einsatz eines Werkstoffs, schulen die Abstraktion der gewünschten Wirkung und die Sensibilisierung für Formensprache gemäß Einsatz der Mittel. Sie trainieren Vorgehensweisen zur systematischen körperlichen Formgebung, unter Berücksichtigung von Geometrie und Formsyste men zur Strukturierung von Flächenhierarchien.</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	4	60:120 Std.	max. 40	Dokumentation, Präsentation unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung Zeichnen und Darstellen</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden können sicher mit dem Stift und anderen Zeichenwerkzeugen ihre Ideen Formulierung und Darstellen. Sie können Gegenstände in ihrer Form analysieren und übertragen.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Zeichen- und Darstellungstechniken, analytische Perspektive</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	4	60:120 Std.	4 x max. 20	Projektdokumentation unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung Entwurfsprozesse</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden lernen die Idee einer Produktkonzeption zu zeichnen, als Volumenmodell zu bauen, präsentieren und die Entwurfsentscheidung zu begründen. Dabei nutzen sie die im Modul erworbenen theoretischen Kenntnisse und praktische Gestaltungsfertigkeiten.</p>					
<p>Inhalte Idee - Produkt - Präsentation Die Studierenden sollen die Idee eines niederkomplexen Produktes grafisch und in einem Volumenmodell umsetzen mit anschließender Produktpräsentation. Hierzu erhalten sie eine Einführung in wesentliche Elemente des Produktdesigns. Strukturiertes Vorgehen in der Entwurfsphase, vom Briefing über Design Thinking Prozesse bis zur Präsentation, wird geübt. Hierbei werden Entwurfsvarianten erarbeitet und diskutiert. Gesichtspunkte einer Entscheidungsfindung unter praxisnahen Aspekten werden erörtert. Zudem kommen Kreativtechniken für die zielgruppenangemessenen Visualisierungen, Recherche beispielhafter Produktkonzepte, Entwicklung eigener Ideen für einen Markenauftritt und zeichnerische Umsetzung und Verpackungs- bzw. Präsentationsdesign hinzu.</p>					
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Dokumentation, Präsentation unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung Form &amp; Körper</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden sind in der Lage den eigenen Körper in seiner Plastizität und Formhaftigkeit zu verstehen und diesen in gestalterischer Weise wirksam werden zu lassen. Durch das Begreifen der eigenen Körperarchitektur findet eine weitere Grundlage im Umgang mit Formfindungsprozessen statt.</p>					
<p>Inhalte Anatomie des Körpers Körper im Raum Gestaltung des Raums durch Körperformen Bewegte Körper im Raum Körperwahrnehmung Material und Körper</p>					
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Präsentation, unbenotet	

HBK Essen, Produktdesign B.A. Semester 1+4					
Modulbezeichnung Einführung UX/UI			BA-DMD-G2 P		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung	siehe Studienbuch	270 Std.	Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A. Game Art and Design B.A.		Projektdokumentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 2 x25	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden haben grundlegendes Wissen zu Eigenschaften, Herkunft und Bedeutung von grafischen und typografischen Gestaltungsmethoden für Kommunikationsmedien erworben und sind in der Lage zielführend einzusetzen. Sie haben mit einschlägigen digitalen Werkzeugen gearbeitet</p>					
Teilmodule/ Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	
DMD-G2.1 P	Kompakt Typografie & Layout	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	
DPD-G7 P	UX/UI Design	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Martin Hesselmeier			

<b>Lehrveranstaltung Kompakt Kompakt Typografie &amp; Layout</b>					<b>P</b>
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• erwerben die Kompetenz zur Beurteilung und Gestaltung einfacher typografischer Systeme</li> <li>• kennen typografische und gestalterische Grundbegriffe und sind in der Lage über typografische Erzeugnisse fachlich zu diskutieren</li> <li>• sind befähigt, detailtypografisches Wissen in Layout-Programmen anzuwenden</li> <li>• können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen</li> </ul>					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Schrift: Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schriftfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen</li> <li>• Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum</li> <li>• Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen und digitalen Gerätschaften</li> </ul>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	4 x max. 25	Projektdokumentation unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung UX/UI Design</b>					<b>P</b>
Qualifikationsziele Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> <li>• erlangen ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken</li> <li>• entwickeln formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen</li> <li>• besitzen die Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie</li> <li>• sind in der Lage, eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten</li> <li>• können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren</li> </ul>					
Inhalte <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme</li> <li>• Einführung in »User Interface Guidelines«</li> <li>• Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie</li> <li>• Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden</li> </ul>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	4	60:120 Std.	4 x max. 25	Projektdokumentation unbenotet	

<b>Modulbezeichnung</b>					<b>BA-DPD-TB1</b>	
<b>Technische Basis 1</b>					<b>P</b>	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Seminar, Übung	siehe Studienbuch	360 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		gemeinsame Projektdokumentation  schriftlicher Test	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße		
Einmal jährlich	3 Semester	165 LV-Std. 195 Std. Selbststudium	12	max. 30		
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden können analog und digital sowohl technische Zeichnungen lesen als auch selber konstruieren. Sie kennen das einschlägige Fachvokabular und sind in der Lage mit Technikern und Ingenieuren über Dimensionierungen, Funktionsweisen und Herstellung von Produkten zu diskutieren. Die Studierenden verstehen die Zusammenhänge zwischen Entwurf, Konstruktion und Steuerung von Produkten und können diese auch entwerfen.</p>						
<b>Lehrveranstaltungen</b>						
Kenn-Nr	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung	
P/WP						
DPD-TB1.1 P	Technisches Zeichnen /CAD 1	Seminar, Übung	60:30 Std.	3	Projektdokumentation	
DPD-TB1.3 P	CAD 2	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	unbenotet	
DPD-TV1.2 P	Konstruktion und Mechanik	Seminar	45:45 Std.	3	schriftliche Dokumentation benotet	
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Aleksandra Konopek			



<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Technisches Zeichnen / CAD1</b>		<b>1.Semester</b>		<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- können ihre Entwürfe in einer technischen Zeichnung mit exakten Bemaßungen darlegen,</li> <li>- können technische Zeichnungen lesen</li> <li>- Im Bereich des Qualitätsmanagements kennen sie Quellen und Anwendungen der unterschiedlichen Normungen</li> <li>- sind geübt in den verschiedenen Darstellungsformen einschließlich der in technischen Zeichnungen üblichen Perspektivdarstellungen zB. Isometrische oder dimetrische Ansichten</li> <li>- wissen Konstruktionsmerkmale und Fügeverfahren zeichnerisch richtig darstellen</li> <li>- können mit Technikern über ihrer technischen Entwürfe sprechen</li> <li>- beherrschen die Grundregeln der zeichnerischen Perspektivkonstruktionen und sind in der Lage, architektonischen Raum und geometrische Formen nach diesen Regeln darzustellen</li> </ul>				
<p>Inhalte</p> <p>Das Seminar beinhaltet die Vermittlung grundlegender Methoden der analytischen, konstruktiven und technischen Zeichnung analog und digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anordnung eines technischen Zeichenfeldes</li> <li>- Abwicklungen zweidimensionale Darstellungen dreidimensionaler Objekte, Llinienarten und Bemaßungsgrundlagen</li> <li>- Darstellung von Schnitten, verdeckten Werkstückkanten, Gewinde u.s.w</li> <li>- perspektivische Darstellungsformen (z.B. Isometrie)</li> <li>- Grundbegriffe und Grundwissen über Passungen und Toleranzen</li> <li>- Einführung in CAD</li> </ul>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:00 Std.	2x max 15	Projektdokumentation unbenotet
Übung	2	30:30 Std.	2x max. 15	

<b>Lehrveranstaltung CAD 2</b>					<b>2.Semester</b>	<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden beherrschen grundlegende rechnergestützte Skizzier- und Darstellungstechniken und können dreidimensionale virtuelle Modelle am Rechner zeichnen.</p> <p>Die Studierenden verfügen über gute Grundkenntnisse im Umgang mit CAD-Systemen und können dies mit dreidimensionalen Objekten am Computer auf Basis der Volumenmodellierung nachweisen.</p> <p>Sie verfügen über gute Grundkenntnisse der Schnittstellen und des Zusammenwirkens von analogen und digitalen Modellen für CAD. Sie können parametrisch arbeiten und sind somit in der Lage Designänderungen an das gesamte Modell anzupassen.</p>						
<p><b>Inhalte</b> 2D zu 3D Konstruktion mit CAD Software. Vertiefung bzw. Anwendung der DIN-Normung in der Zeichnung. Systematische Einführung in das parametrische Arbeiten. Einführung in die Schnittstellen zur digitalen Produktion. Kinetische Modelle und Explosionszeichnungen. Schnittstellen zum Volumenmodellierung Belastungs- und sonstige Berechnungen.</p>						
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung		
Seminar	4	60:120 Std.	4 x max 15	Projektdokumentation unbenotet		

<b>Lehrveranstaltung Konstruktion und Mechanik</b>					<b>P</b>	
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden haben ein Verständnis für die Problemstellungen bei Konstruktion und Mechanik besonders auch im Hinblick auf elektronische Produkte. Sie haben ein tieferes Verständnis von kinetischen und statischen Konstruktionen und von Getrieben. Sie können mit dem technischen Personal über konstruktive Lösungen diskutieren.</p>						
<p><b>Inhalte</b> -Grundlagen Konstruktion und Mechanik - Hebelkonstruktionen - Fügen und Verbinden - statische und kinetische Konstruktionen - Getriebe und Übersetzung</p>						
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung		
Seminar	3	45:45 Std.	2x20	Dokumentation, Test unbenotet		

<b>Modulbezeichnung</b>					<b>BA-DPD-TB2</b>	
<b>Technische Basis 2</b>					<b>P</b>	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Seminar, Übung	siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		gemeinsame Projektdokumentation  schriftlicher Test	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße		
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 15		
Qualifikationsziele des Moduls						
Die Studierenden lernen in der Technischen Basis Grundlagen der Informatik						
<b>Lehrveranstaltungen</b>						
Kenn-Nr	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung	
P/WP						
DPD-TB2.1 P	Creative Coding	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	online Projektdokumentation unbenotet	
DPD-TB2.2 P	Grundlagen der Informatik für Digitales Produktdesign	Seminar	30:60 Std.	3	schriftlicher Test, benotet	
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Aleksandra Konopek			

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Creative Coding</b>		<b>2. Semester</b>			<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Die Studierenden können ihre Arbeiten und Entwürfe im Internet selbständig programmieren und gestalterisch präsentieren. Sie lernen gerade im Bezug auf öffentliche Präsenz die unterschiedlichen Urheber- und sonstige Rechte kennen Copyright, Creative Common, etc. und können sich dadurch aufgeklärt entscheiden welche Information in welcher Form in die Öffentlichkeit kommt und ebenfalls welche Bedeutung die Nutzung der Wissensressourcen anderer hat und welche Pflichten mit dieser Nutzung zusammenhängen</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Einführung in einschlägige Programmiersprachen für Webpräsentationen und Gestaltungstechniken, speziell für die Bedürfnisse des Digitalen Produktdesigns.</p> <p>Die verschiedenen Copyrightformen, Pflichten und Rechte geistigen Eigentums besonders in Bezug auf Onlinepräsentationen und Informationen aus dem Internet.</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	2 x max 15	fortlaufendes Online-Portfolio unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Grundlagen Informatik für DPD</b>		<b>3.Semester</b>			<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Die Studierenden verstehen die grundlegende Struktur einer maschinennahen Programmiersprache z.B. C. Diese bildet das Grundverständnis für jede weitere Programmiersprache und die Steuerung von elektrischen Geräten.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Speziell für Digitales Produktdesign aufbereitetes Lernprogramm zu Aufbau und Struktur einer maschinennahen Programmiersprache</p> <p>Anwendungsgebiete</p> <p>Beispielprogrammierungen</p> <p>Vokabular und Logik</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	4 x max 15	schriftlicher Test, benotet	

<b>Modulbezeichnung Praktische Vertiefung</b>			<b>BA-DPD-PV</b>		
Lehrformen  Seminar, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  360 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  gemeinsames Portfolio
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  4 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  12	Gruppengröße  max. 10	
Qualifikationsziele des Moduls  Die Studierenden lernen verschiedene analoge und digitale Fertigungstechnologien gezielt für ihre Produktentwicklungen einzusetzen.					
<b>Teilmodule/Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
DPD-PV1 P  1.Sem	Einführung Holzwerkstatt	Übung	30:60 Std.	3	Teilnahme/Entwurfspräsentation  unbenotet
DPD-PV2 P  2.Sem	Produktfotografie	Übung	30:60 Std.	3	Teilnahme/Entwurfspräsentation  unbenotet
DPD-PV5 P  4.Sem	Werkstatt Kunststoff (CAD 3/ CAM-Prozesse)	Übung	60:120 Std.	6	Entwurfspräsentation  unbenotet
<b>modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Aleksandra Konopek			

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Einführung Holzwerkstatt</b>		<b>1.Semester</b>			<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden erwerben einen sicheren Umgang mit Werkzeugen und Maschinen für die Holzbearbeitung; sind berechtigt, an allen Maschinen alleine oder in Anwesenheit von Lehrpersonal zu arbeiten. Sie kennen verschiedene Techniken der Holzbearbeitung und können ergebnisorientiert verschiedene Werkstoffqualitäten für die Produktentwicklung einsetzen.</p>					
<p>Inhalte Vermittlung des sicheren Umgangs (Unfallverhütung) mit Werkzeugen und Maschinen in der Metallwerkstatt. Gezeigt und bearbeitet werden diverse Holzwerkstoffe: z.B. div. Massivhölzer, Tischlerplatte, Spanplatte, Multiplex, MDF, Hartfaser, Sperrholz, u.ä. und deren Einsatzmöglichkeiten sowie Vor- u. Nachteile erörtert. Theoretische und praktische Einführung in die Maschinen- und Werkzeugnutzung, deren Pflege und entsprechende Sicherheitsregeln. Jeder Studierende wird an folgenden Maschinen eingewiesen: stationäre Maschinen: z.B. Kappsäge, Bandsäge, Formatkreissäge, Band- u. Tellerschleifer, Modellkreissäge, Schleifbock, Dekupiersäge, Standbohrmaschine Handmaschinen: Handkreissäge, Stichsäge, Akkuschauber, Lamellofräse, Rotenschleifmaschine, Elektrohobel.... Oberflächenbearbeitung: Zum Einsatz kommen z.B. Dispersionsfarben, Lacke, Öle u.ä. und deren fachgerechte Verarbeitung. Vorgestellt werden auch die unterschiedlichen Oberflächenstrukturen, die durch die Wahl der Werkzeuge (Rolle, Pinsel, etc.) entstehen und deren gezielt einsetzbare Ästhetik. - gegebenenfalls weitere Maschinen</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	4 x max 15	Präsentation unbenotet	

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Produktfotografie</b>		<b>2.Semester</b>			<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden sind in der Lage zielgerichtet digitale Fotokameras für die Objekt und Raum, Situationsfotografie einzusetzen und Beleuchtungssysteme zu verwenden. Sie können ihre Fotos anschließend digital nachbearbeiten.</p>					
<p>Inhalte Produktfotografie Lichttechnik Digitale Bearbeitung Kameratechnik</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	4	60:30 Std.	4 x max 15	Teilnahme/Entwurf- spräsentation unbenotet	

<b>Teilmodul</b> <b>Werkstatt Kunststoff (CAD3 /CAM-Prozesse)      4.Semester      P</b>				
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Die Studierenden können durch vertiefte CAD Kenntnisse komplexere Formen entwerfen und konstruieren und sie mittels neuer digitaler Fertigungsmethoden z.B. 3D-Druck, CNC-Fräsmaschine herzustellen. Sie können sicher eine CNC-Maschine einrichten und starten. (Unfallverhütung)</p> <p>Sie beherrschen den Schritt vom Formbau zur Methode des Kunststoffgießens und des Tiefziehens.</p> <p>Sie können Sicherheitshinweise und Datenblätter der Gießwerkstoffe verstehen und entsprechende Vorsichtsmaßnahmen in der Handhabung treffen.</p>				
<p>Inhalte</p> <p>Vertiefende Inhalte der CAD-Konstruktion und der CAM-Prozess Simulation.</p> <p>Sicherheitseinweisung in CNC Technologie. Einrichten der Werkzeuge sowohl im Programm als auch an der Maschine. Auswahl der geeigneten Materialien und einrichten der Maschine generell.</p> <p>u.a. verschiedene Stufen der Gießtechnik, das Tiefziehen an der Tiefziehmaschine</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	4	60:120 Std.	4 x max 15	Präsentation benotet

HBK Essen, Produktdesign B.A. Semester 1 + 2					
Modulbezeichnung Theorie 1				BA-T1	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar, Übung	siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Referat, Hausarbeit Schriftlicher Test
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	max. 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien des Designs und eine systematische Ordnung der Forschungsfelder. Sie entwickeln ein umfassendes Verständnis für den Designbegriff und die unterschiedlichen theoretischen Bezüge der Disziplin. Darüber hinaus erwerben sie ein Basiswissen über multisensuale Wahrnehmung und die Spezifika des technischen bewegten Bildes.</p>					
Teilmodule/Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
BA-T1.4 P	Designtheorie	Seminar Übung	45:45 Std.	3	benotet
BA-T1.5 WP	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Vorlesung, Übung	30:60 Std.	3	benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Dr. Sabine Bartelsheim/Prof. Dr. Thilo Schwer		



<b>Lehrveranstaltung Designtheorie</b>		<b>1.Semester</b>		<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden lernen vielfältige Diskurse durch die Lektüre von Fachliteratur kennen und analysieren diese, um relevante Aspekte herauszufiltern. Durch die Präsentation der Ergebnisse, was das Erklären von Sachverhalten, das Finden von Analogien und die Diskussion mit den Kommilitonen beinhaltet, wird ein umfassendes Verständnis der Inhalte gefördert. Ziel ist es, einen komplexen Designbegriff in Wechselwirkung mit anderen Systemen zu entwickeln und gleichzeitig einen Überblick relevanter Theoriefelder zu erarbeiten. Flankierend wird das Erkennen und präzise Benennen von Gestaltungsmitteln in der 2., 3. und 4. Dimension geschult.</p>				
<p><b>Inhalte</b> Fokussiert auf den Designbegriff und die Theorie-Praxis-Beziehung werden grundlegende designtheoretische Texte bearbeitet und eingeordnet. Im Anschluss folgt eine diskursbasierte Erörterung der verschiedenen Wissenschaftsbezüge als ‚Forschung über Design‘, ‚Forschung im Design‘ und ‚Forschung mit bzw. durch Design‘. Weitergehend 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 den Übungsveranstaltungen werden Artefakte analysiert und deren Gestaltungsmittel benannt, um so die Sprach- und Diskursfähigkeit der Studierenden auszubilden.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:15 Std.	max. 60	Referat unbe- notet
Übung	1	15:30 Std.	max. 60	benotet

<b>Lehrveranstaltung Wahrnehmungs- und Medientheorie</b>		<b>2.Semester</b>		<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden entwickeln ein Verständnis der Vorgänge bei der menschlichen Wahrnehmung und können zwischen Sinneseindrücken, Einflüssen durch die Signalverarbeitung und kognitiven Prozessen unterscheiden. Darüber hinaus kennen sie Gestaltungsgesetze und sind in der Lage, formalästhetische Probleme bei zwei- und dreidimensionalen Medien/Artefakten zu benennen und zu bewerten. Für die Besonderheiten der vierten Dimension werden zentrale Positionen der Film- und Medientheorie erörtert. So können Grafiken, Bilder, Konsumgüter, Bewegtbildmedien analysiert, interpretiert und beurteilt werden, um die gewonnenen Kenntnisse in eigenen Projekten anzuwenden.</p>				
<p><b>Inhalte</b> Die Studierenden erhalten einen Überblick über Theorien der Wahrnehmung mit Schwerpunkt auf der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie. Sie lernen, multisensuale Kategorien zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Gestaltungsmitteln zu differenzieren. Darüber hinaus eröffnen Medientheorien, Theorien des Films und der Animation ein umfangreiches Verständnis dafür, wie Themen und Narrative inhaltlich und formal umgesetzt werden können.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung/Seminar	2	30:60 Std.	2 x max. 80	benotet

**Modulbezeichnung** **BA-DPD-G20**

**Basislehre 2** **P**

Lehrformen  Seminar, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  450 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  G6.1 Digitales Produktdesign  G6.2 B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Entwurfspräsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  120 LV-Std. 330 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  15	Gruppengröße  max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden haben den ästhetischen Anspruch von Design für Alle verinnerlicht und können dieses auch in digitale und elektronische Produkte einbringen.

**Teilmodule**

Kenn-Nr	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
P					
DPD-G20.1 P	Design für Alle	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Entwurfspräsentation, unbenotet
DPD-G7.1 P	Digitales Projekt 1	Seminar, Projekt	60:210 Std.	9	Präsentation und (Online) Dokumentation benotet

**modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende** Prof. Aleksandra Konopek

<b>Lehrveranstaltung Design für Alle</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden verstehen die Anforderungen und die Handhabung des prozessualen Anspruchs im "Design für Alle". Durch die Kenntnisse grundlegender Prinzipien und Richtlinien der Produkt- und Arbeitsergonomie können sie selbständig ihre ersten Entwürfe nach ergonomischen Gesichtspunkten beurteilen und im Gestaltungsprozess mit dem Konzept des Design für Alle verbinden. Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- haben ihre um den Anspruch des „Design für Alle“ erweiterte Perspektive auf eigene Produktentwürfe umgesetzt</li> <li>- sie haben gelernt analytisch und strategisch sowohl bereits vorhandene niederkomplexe Produkte sowie eigene erste Entwürfe durch die erweiterte Anforderung zu untersuchen und entsprechende Veränderungen in der Gestalt vorzunehmen</li> <li>- sie haben praktisch erfahren wo die Unterschiede im ergonomisch basiertem Design, Universal Design und dem Design für Alle liegen</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlagen und Überschneidungen: Grundlagen der Ergonomie, Barrierefreiheit, Universal Design, Design für Alle und Inklusion.</li> <li>- Gestaltungs- und Entscheidungsübungen zum Prozess Design für Alle</li> </ul>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:30 Std.	2 x max. 20	Präsentation unbenotet	
Übung	2	30:90 Std.			

<b>Lehrveranstaltung Digitales Projekt 1</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden lernen die Gestaltung von elektronischen Produkten und die damit zusammenhängenden ästhetischen und technischen Herausforderungen. Sie können selbständig mittels einschlägiger Projektmanagement-Werkzeugen ihre Projekte organisieren und mittels Design Thinking Methoden und anderer Kreativtechniken zu einem Gestaltkontext finden. Sie sind in der Lage sich systematisch auch in technologische Aufgabenfelder einzuarbeiten und sich gegenseitig im Peer-Learning Effekt auf den nötigen Wissensstand zu bringen. Kenntnisse und Entwicklungen können sie verständlich dokumentieren und gestalten.</p>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formfindungsprozesse für elektronische Produkte</li> <li>- Sprache der Form</li> <li>- Gestaltungsgrundlagen für Produktintegration</li> <li>- Projektmanagementsoftware</li> <li>- Einführung in Service-Learning</li> <li>- Recherchemethoden</li> </ul>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/Teilleistung	
Seminar/ Projekt	4	60:210 Std.	2x20	Entwurfs-/Modell-Präsentation, benotet	

**Modulbezeichnung** **BA-DPD-G21**

**Basislehre 3** **P**

Lehrformen  Seminar, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  360 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  G6.1 Digitales Produktdesign  G6.2 B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Entwurfspräsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  12	Gruppengröße  max. 15	

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden können Strukturen, Formen und Oberflächen analysieren und reflektieren. Sie sind in der Lage aus den Erkenntnissen neue Ausdrucksformen zu entwickeln und eine Transferleistung von analoger und digitaler Fertigungstechnik zu erbringen.

**Teilmodule**

Kenn-Nr	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
P					
DPD-G21.1 P	Form & Experiment 1	Übung	60:120 Std.	6	Präsentation benotet
DPD-G13.3 P	Form & Experiment 2	Übung	60:120 Std.	6	Präsentation benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Marie-Céline Schäfer			

<b>Lehrveranstaltung Form und Experiment 1</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden werden befähigt Formen, Strukturen und Oberflächen tiefergehend zu analysieren und reflektieren, neue zu entwerfen und in analogen und digitalen Fertigungsmethoden umzusetzen. Sie beherrschen dabei die Nutzung von digitalen Werkzeugen zur Formgebung und Oberflächendesign genau so sicher wie ein analoges Werkzeug.</p>					
<p>Inhalte - Form und Oberflächenentwürfe und Visionen. - Von analogen Modellskizzen bis zur digitalen Fertigung nach eigenen Entwürfen und Vorstellungen. - Vertiefender Einstieg in die Konstruktion und Aufbau und Funktion des 3D Druckers - Vertiefender Einstieg in die Druckersoftware und der Vorbereitung der zu druckenden 3D Modelle</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Übung	4	60:120 Std.	2 x max.15	Präsentation benotet	

<b>Lehrveranstaltung Form und Experiment 2</b>					<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel Die Studierenden lernen mit bewährten und neuen Materialien und neuen Herstellungsmethoden experimentelle Oberflächen selbst zu gestalten und zu entwickeln. Sie verstehen neue Formensprachen und -eigenschaften herzustellen und zu entwickeln, aus denen wiederum innovative Produkte entstehen können.</p>					
<p>Inhalte (neue) Materialien (neue) Herstellungsmethoden Experimentelle Ansätze, die zu neuen innovativen Ergebnissen führen können</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar/Projekt	4	60:120 Std.	max 15	Präsentation benotet	

<b>Modulbezeichnung</b>					<b>BA-FT1</b>	
<b>Fachtheorie 1</b>					<b>P</b>	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung	siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Referat, Hausarbeit	
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße		
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 60		
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden gewinnen ein grundlegendes Verständnis der historischen Bezüge des Designs, kennen Meilensteine der Designgeschichte und können diese in den kulturellen und wirtschaftlichen Kontext der jeweiligen Zeit einordnen. Zusätzlich erarbeiten sie sich ein differenziertes Verständnis über die Wechselwirkungen mit technologischen, ökonomischen, ökologischen und sozialen Entwicklungen und verknüpfen diese mit der eigenen Tätigkeit.</p>						
<b>Lehrveranstaltungen</b>						
Kenn-Nr	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung	
P						
BA-FT1.1 P	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit, benotet	
BA-FT1.2 P	Geschichte und Theorie des Designs 2	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3		
<b>modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Dr. Sabine Bartelsheim/ Prof. Dr. Thilo Schwer			

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Geschichte und Theorie des Designs 1</b>		<b>2.Semester</b>			<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden sind mit den historischen Grundlagen von Design vertraut und können Objekte und Produktionsformen der Vergangenheit mit heutigen Verhältnissen vergleichen. Sie sind in der Lage, historische Einflüsse auf das Design zu beschreiben und diese für ihre eigene Arbeit und ihre Entwürfe zu reflektieren und zu nutzen. Durch Referate zu Designobjekten, Firmen oder relevanten Persönlichkeiten wird die eigene Haltung als Designschaffende reflektiert und begründet. Zusätzlich werden den Studierenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens vermittelt.</p>					
<p><b>Inhalte</b> Im Modul werden wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 20. Jahrhundert beleuchtet und Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen untersucht. Es werden Bezüge zwischen Designgeschichte und den Verhältnissen der Gegenwart hergestellt und gestalterische Tendenzen diskutiert, die als Grundlage oder Inspiration für die eigene designerische Arbeit dienen können. In der Übung erwerben die Studierenden Kenntnisse über die grundlegenden Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und die theoretisch argumentative Erörterung unterschiedlicher Gestaltungsauffassungen</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max.60	Hausarbeit, Referat siehe FT1.2	

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Geschichte und Theorie des Designs 2</b>		<b>3.Semester</b>			<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden reflektieren Entwicklungen der Nachkriegszeit vor dem Hintergrund designtheoretischer Diskurse und historischer Entwicklungen. Sie kennen Methoden zur Analyse von Design und dessen Entwicklungskontexten. Zusätzlich erarbeiten sie sich ein Wissen über relevante Merkmale moderner Industrie- und Konsumgesellschaften und können Bezüge zu Designentwürfen herstellen. Die Studierenden wenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens in der Auseinandersetzung mit historischen Themen und aktuellen Fragestellungen an.</p>					
<p><b>Inhalte</b> Die Lehrveranstaltungen geben einen Überblick über die Ausbildung der Konsumgesellschaften. Sie thematisieren die Ausdifferenzierung der Disziplin und die Wechselwirkungen mit technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklungen. Ebenso werden Gegenbewegungen und Innovationsschübe vorgestellt und reflektiert. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und sind aufgefordert, hierbei einen eigenen Standpunkt zu entwickeln und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.</p>					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max 60	Hausarbeit/Referat Gesamtnote	

<b>Modulbezeichnung</b> <b>Design mit eingebetteten Systemen</b>			<b>BA-DPD-G8</b> <b>P</b>		
Lehrformen  Seminar, Projekt, Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Präsentation und (Online-)Dokumentation
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  3 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  9	Gruppengröße  max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls  Die Studierenden können Produkte mit eingebetteten Systemen verstehen und gestalten.					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
DPD-G7.2 P	System Design 1	seminaristische Übung	30:60 Std.	3	(Online-) Dokumentation benotet
DPD-TV2.2 P	Gestaltung eingebetteter Systeme	seminaristische Übung	30:60 Std.	3	(Online) Dokumentation benotet
DPD-G15.2 P	System Design 2	seminaristische Übung	30:60 Std.	3	(Online) Dokumentation benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Aleksandra Konopek			



<b>Lehrveranstaltung System Design 1      3.Sem</b>					<b>P</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden verstehen Struktur und Problematik von Gestaltungsprozessen elektronischer Produkte. Sie sind in der Lage systemintegrativ funktionelle Prototypen zu denken, zu entwerfen und umzusetzen.					
<b>Inhalte</b> - Basis: Einführung in einschlägige Physical Coding Kits - Übungen zu Systemintegration und System Design					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	2x20	Dokumentation, benotet	

<b>Lehrveranstaltung Gestaltung Eingebetteter Systeme      4.Sem</b>					<b>P</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden sind in der Lage elektronische Produkte (5V-12V) von Innen heraus zu verstehen und zu entwerfen. Dies ermöglicht ihnen Gestaltung als Innovationsmotor zu nutzen und neue bisher nicht gedachte ästhetische Lösungen zu finden. Die Studierenden lernen die Bedeutung und Verwendung von einzelnen Komponenten näher kennen und gezielt einsetzen. Sie lernen selbstentworfenen für das Design des Produkts angepasste circuit boards herzustellen. Sie haben die Fertigkeit Gestaltungsprozesse sowohl von Außen nach Innen als auch von Innen nach Außen zu steuern und haben eine zusätzliche Freiheit durch Kompetenzerweiterung für Formentscheidungen gewonnen.					
<b>Inhalte</b> - Einführung in typische Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse Eingebetteter Systeme - Einführung in Bedeutung und Anwendung elektronischer Komponenten. - Systemintegration und Aufbau/ Design eingebetteter Systeme - Lesen und verstehen von Datenblättern					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	2x20	(Online) Dokumentation, benotet	

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>System Design 2</b>		<b>6.Sem</b>		<b>P</b>
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Als Vertiefung des physical computings lernen die Studierenden weitere Gestalt- und Interaktionsoptimierungen mit Programmiersprachen kennen und können somit Projekte flankierend zum Beispiel IoT, wireless communication, Bewegungskoordination (motion design) und Interaktionsmuster gezielt gestalten. Self-learning-empowerment ist ein zentraler Bestandteil dieser Lehrveranstaltung.</p>				
<p>Inhalte</p> <p>Vertiefung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aktuelle Technologien und ihr Einfluss und Potential auf und für die Gestaltung.</li> <li>- Intelligente Produkte (RFID, IoT und weitere Entwicklungen)</li> <li>- gestalterische Einbettung von intelligenten Komponenten und deren Handhabung</li> <li>- einschlägige Physical Computing Kits</li> <li>- Designoptimierung für physical computing</li> </ul>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminaristische Übungen	2	30:60 Std.	3 x 15	(Online) Dokumentation, benotet

<b>Modulbezeichnung Technische Vertiefung</b>			<b>BA-DPD-TV1 WP</b>		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar, Übung	siehe Studienbuch	270 Std.	B.A. Digitales Produktdesign		schriftliche Dokumentation, Portfolio
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Im 4. Semester wählen die Studierenden eine Lehrveranstaltung des Vertiefungsmoduls aus, im 6.Semester zwei Lehrveranstaltung. Sie können so ihr Studienprofil weiter schärfen zum Beispiel in Richtung Visualisierungstechnologien oder Physical Computing.</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
GAD-TV1.5 WP	immersive Medien	Seminar	30:60 Std.	3	
DPD-TV1.6 P	3D Modelling	Seminar	30:60 Std.	3	schriftliche Dokumentation unbenotet
TV3.1 P	Neue Designtechnologien	Seminar	30:60 Std.	3	Projektdokumentation unbenotet
TV3.2 P	Intelligente Systeme	Seminar	30:60 Std.	3	Hausarbeit mit Testprogramm unbenotet
Aushang					
<b>modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Aleksandra Konopek		

<b>Lehrveranstaltung Immersive Medien</b>				<b>WP</b>
Qualifikationsziel Die Studierenden lernen den Umgang und die Bedeutung immersiver Medien VR oder AR für die Gestaltung kennen.				
Inhalte Nutzung typischer Software für Modellierungsprozesse.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	2x20	Portfolio unbenotet

<b>Lehrveranstaltung 3D Modelling</b>				<b>WP</b>
Qualifikationsziel Die Studierenden lernen ein weiteres Modellingtool kennen. siehe aktuelle Angebote				
Inhalte Nutzung typischer Software für Modellierungsprozesse.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	2x20	Portfolio unbenotet

<b>Lehrveranstaltung Neue Designtechnologien</b>				<b>WP</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden kennen sich in neuen Designtechnologien aus und können deren Einfluss auf die globale Produktgestaltung einschätzen. Sie sind in der Lage kritisch, fachlich und professionell über die Bedeutung und Auswirkung der neuen Designtechnologien für und auf den eigenen Berufsstand zu diskutieren und neue Wege zu finden und aufzuzeigen.				
<b>Inhalte</b> Aktuelle Designtechnologien, mögliche Angebote zur Einführung in Generatives Design Künstliche Intelligenz als Gestaltungsvorgabe und andere				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	20	Projektdoku- mentation, un- benotet

<b>Lehrveranstaltung Intelligente Systeme</b>				<b>WP</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Studierende kennen sich in einer aktuellen Programmiersprache für maschinelles Lernen aus. Sie können sich aktiv und professionell an der Diskussion über Designkontrolle und Künstliche Intelligenz und Autonome Systeme unterhalten und die kulturellen und gestalterischen Einflüsse in der Gesellschaft einschätzen und mitsteuern.				
<b>Inhalte</b> - Machine Learning: Beispiel Python, Deeplearning 4, Matlab - Einfluss und Auswirkung, Potentiale und Gefahren von Machine Learning auf die Kultur und Gesellschaft				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
SeminarÜbung	1	15:00 Std.	30	Hausarbeit mit Testprogramm unbenotet
Übung	1	15:60	2x15	

<b>Modulbezeichnung Theorie 2</b>			<b>BA-T2 WP</b>		
Lehrformen  Vorlesung	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Referate unbenotet
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6	Gruppengröße  max. 80	Die Wahlmöglichkeit beschränkt sich auf jeweils eine Lehrveranstaltung aus jedem Semester!
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden haben sich mit grundlegenden Fragestellungen aus den Bereichen der Philosophie, Medienästhetik bzw. Ethik beschäftigt und andererseits mit Möglichkeiten auseinandergesetzt, Designprozesse durch empirische Methoden zu fundieren. Sie verstehen die Potentiale und geschichtlichen Auswirkungen von philosophisch bzw. ethisch geprägten Formfindungsprozessen und forschungsorientierter Gestaltung.</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
BA-T2.1 WP 3.Sem	Philosophie und Ästhetik	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referate, benotet
BA-T2.2 WP 3.Sem	Design und Ethik	Vorlesung	30:60 Std.	3	
BA-T2.3 WP 4.Sem	Forschungsbasierte Designentwicklung - Empirische Methoden	Vorlesung	30:60 Std.	3	
BA-T2.5 WP 4.Sem	Medienästhetik und Philosophie	Vorlesung	30:60 Std.	3	
<b>modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Dr. Sabine Bartelsheim/ Prof. Dr. Thilo Schwer			

<b>Lehrveranstaltung Philosophie und Ästhetik</b>		<b>3.Semester</b>		<b>WP</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden kennen verschiedene interkulturelle philosophische Ansätze und deren ästhetische Ausformulierungen. Sie (er)kennen den Zusammenhang zwischen philosophischer Strömung und ästhetischer Wahrnehmung.				
<b>Inhalte</b> Ziele und Auswirkungen philosophische Ansätze aus verschiedenen Zeit- und Kulturräumen				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max 60	Referat, Hausarbeit benotet

<b>Lehrveranstaltung Design und Ethik</b>		<b>3.Semester</b>		<b>WP</b>
<b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer vor dem Hintergrund typischer gesellschaftsrelevanter Themen. Als Digitale Designer lernen die Studierenden ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis von der Größenordnung des Einflusses von heutigem Design auf Sozialverhalten von Menschen und ihrer Gemeinschaft. Besonders die technologische Entwicklung ist schneller als sie gesetzlich geregelt werden kann.				
<b>Inhalte</b> Die Studierenden reflektieren die Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. Darüber hinaus widmen sie sich aktuellen Herausforderungen an die Verantwortung des Digitalen Designs und differenzieren zwischen Auswirkungen, Perspektiven und Lösungsansätzen.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat benotet

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Forschungsbasierte Designentwicklung -</b> <b>Empirische Methoden</b>					<b>4.Semester</b>	<b>WP</b>
Qualifikationsziel Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien im Designprozess, z.B. für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.						
Inhalte Die Studierenden lernen empirische Methoden und deren Unterschiede kennen (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse). Thematisiert werden fachspezifische Methoden des forschungsbasierten Entwurfs sowie forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte vorgestellt. Darüber hinaus wird die Umsetzung von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess diskutiert.						
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung		
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max 80	Referat, benotet		

<b>Lehrveranstaltung</b> <b>Medienästhetik und Philosophie</b>					<b>4.Semester</b>	<b>WP</b>
Qualifikationsziel Die Studierenden lernen komplexe Abhandlungen im Bereich der Ästhetik und der Medientheorie zu analysieren und operativ zu interpretieren. Die kritische Diskussion von maßgeblichen Texten der philosophischen und medientheoretischen Traditionen wird immer mit einem künstlerisch-gestalterischen Transfer im Hinblick darauf gekoppelt, die eigenen künstlerisch-gestalterischen Hervorbringungen theoretisch zu erfassen. Darüber hinaus wird eine solide Basis für das Verständnis komplexer Theoriekonstrukte einer fachübergreifenden Ästhetik geschaffen, um Medien und Techniken der Modifizierung der Sinnlichkeit zu thematisieren.						
Inhalte Die Lehrveranstaltung besteht aus einem allgemeinen, thematisch orientierten geschichtlichen Überblick über theoretische Positionen der Ästhetik und der Medientheorie. Die Studierenden erhalten die Möglichkeit, wissenschaftliche Ansätze und philosophische Theorien der Wahrnehmung, der Medialität (z.B. auf dem Feld der Medienökologie, der negativen Medientheorie und der <i>Science und Technology Studies</i> ) und nicht zuletzt der Sinnggebung kennen zu lernen. Außerdem werden klassische Themen der Ästhetik (u.a. Schönheit und Geschmack) an medialen Performanzen erläutert und mit aktuellen Fragen neu differenziert. Durch die Analyse von Artefakten wird die Fähigkeit geübt, Theorie und Praxis adäquat zu knüpfen. Durch ihren Seminaranteil versteht sich die Lehrveranstaltung auch als Werkstatt für die Erprobung theoretisch-gestalterischer Entwürfe.						
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung		
Vorlesung, Seminar,	2	30:60 Std.	max 60	Referat benotet		



HBK Essen, Produktdesign B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Digitales Projekt 2			BA-DPD-G22 P		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar	siehe Studienbuch	270Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, Dokumentation
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60LV-Std. 210 Std. Selbststudium	9	max. 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden lernen in einem Projekt unter Einbindung einer realen Zielgruppe ein digitales, interaktives Produkt aus den Bereichen Umwelt und Soziales entwerfen. Durch Service-Learning Methoden und Projektmanagementmethoden werden Soft-Skills wie Reflexionsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Frustrationstoleranz und Teamfähigkeit weiter gefördert. Ziel ist das bisher Gelernte und die Ansprüche des Design für Alle in einer realistischen Anforderung zu vereinen und einen Funktionsprototypen zu realisieren. Gruppenarbeit und interdisziplinäre Projektarbeit möglich.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Seminaristische Einführung oder eine Konferenzveranstaltung/Workshop als Impulsgeber in aktuelles sozial- oder umweltrelevantes Thema. Recherche, Entwicklung und Entwurf eines zielgruppenorientierten elektronischen oder mit Elektronik ausgestatteten Produktes.</p>					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr. P/WP	SWS	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
G22 P	4	Seminar/Projekt	60:210 Std.	9	Präsentation und Dokumentation benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Aleksandra Konopek			

<b>Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester</b>			<b>BA-DPD-P P</b>		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Kolloquium	siehe Studienbuch	900 Std.	Produktdesign B.A.		Praktikumsbericht ggf. Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium	30	40	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden können Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis begleiten, in diesen Kontexten Produkte entwerfen, und diese Kenntnisse für die selbstgesteuerte Perspektiventwicklung bis zum Bachelorabschluss nutzen. Sie sind in der Lage, schriftlich und bildlich das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die selbst gemachten Erfahrungen kritisch zu reflektieren.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>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 Produktdesign praktiziert wird. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich.</p> <p>Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium absolviert werden.</p>					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung)	2	30:870 Std.		Praktikumsbericht, ggf. Präsentation unbenotet	
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Aleksandra Konopek		

HBK Essen, Produktdesign B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Digitales Projekt 3			BA-DPD-G16 P		
Lehrformen  Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  360 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Präsentation, Dokumentation
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60LV-Std. 300 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  12	Gruppengröße  max. 40	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden haben durch ein interdisziplinäres Projekt bzw. Einzelprojekt aus dem Bereich Umwelt und Soziales unter Einbindung einer realen Zielgruppe, ihre Fertigkeiten komplexe digitale, interaktive Produkte zu entwerfen, gefestigt. Auch hier spielen die Vereinbarkeit von Form, Anforderung und Funktion eine zentrale Rolle.</p> <p>Durch Service-Learning Methoden und Projektmanagementmethoden wurden Soft-Skills wie Reflexionsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Frustrationstoleranz und Teamfähigkeit weiterentwickelt. Ziel ist das bisher Gelernte und die Ansprüche des Design für Alle in einer realistischen Anforderung zu vereinen und einen Funktionsprototypen zu realisieren.</p> <p>Durch die Auseinandersetzung mit neuen technologischen Entwicklungen sind sie in der Lage Gestaltung zu nutzen, um adäquate und neue Antworten auf brisante Themen heutiger Designer und wirtschaftlich-gesellschaftlicher Entwicklungen zu finden.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Seminaristische Einführung oder eine Konferenzveranstaltung/Workshop als Impulsgeber in aktuelles sozial- oder umweltrelevantes Thema.</p> <p>Recherche, Entwicklung und Entwurf eines zielgruppenorientierten elektronischen oder mit Elektronik ausgestatteten Produktes.</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	SWS	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
DPD-G16 P	4	Seminar/Projekt	60:300 Std.	12	Präsentation und (Online) Dokumentation benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Aleksandra Konopek			

<b>Modulbezeichnung Globalisiertes Produktdesign</b>			<b>BA-DPD-G15.3 P</b>		
Lehrformen  Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Präsentation, Dokumentation
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6	Gruppengröße  max. 40	
<p><b>Qualifikationsziele des Moduls</b>                      Die Studierenden erkennen den Zusammenhang zwischen aktuellen globalen wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Entwicklungen und den Anforderungen an die Produktentwicklung. Sie können daraufhin ihre Gestaltungsideen vom Herstellungsprozess bis zur Verwertung darstellen zum Beispiel durch Produktavatare. Dadurch sind sie sich der aktuellen globalen Designeinflüsse bewusst und können mit ihnen arbeiten bzw. diese als Digitales Produktdesign selbstbewusst steuern.</p>					
<p><b>Inhalte</b>                      -Aktuelle Entwicklungen in der globalisierten Produktentwicklung                      -Entwicklung und Entwurf von zum Beispiel Produktavataren                      -Reflexion über die Bedeutung der Globalisierung für das aktuelle Designgeschehen und die Arbeitsprozesse der Berufsgruppe Digitales Produktdesign                      - Gestaltkonzepte entwerfen und virtuell in ihrem Herstellungs- und Nutzenzyklus begleiten.</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	SWS	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
DPD-G15.3 P	4	seminaristische Übung	60:120 Std.	6	Präsentation und (Online) Dokumentation benotet
<b>modulverantwortlich/ hauptamtlich Lehrende</b>		Prof. Aleksandra Konopek			

<b>Modulbezeichnung Fachtheorie 2</b>			<b>BA-FT2 P/WP</b>		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung	siehe Studienbuch	270 Std.	Produktdesign B.A.		
Häufigkeit der einzelnen Lehrveranstaltungen	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 80	
<p>Qualifikationsziele des Moduls Die Studierenden sind auf den Einstieg in das Berufsleben vorbereitet. Sie kennen ökonomische, rechtliche und ethische Aspekte des von Ihnen erwählten Berufs. Sie können sich, ihre Fähigkeiten und ihr Portfolio inszenieren und sind für den Kontakt mit potentiellen Arbeit- oder Auftraggebern geschult.</p>					
<b>Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr. P/WP	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/Leistung
FT2.3 WP 6.Sem	Zukunftsthemen des Design	Vorlesung + Seminar	30:60 Std.	3	benotet
FT2.4 WP 6.Sem	Kunst- und Kulturwissenschaft	Vorlesung + Seminar	120:60 Std.	3	Referat, benotet
FT2.5 P 7.Sem	Vertrags- und Urheberrecht	Vorlesung + Seminar	30:60 Std.	3	benotet
FT2.6 P 7.Sem	Wissenschaftliches Arbeiten als theoretische Auseinandersetzung zur Bachelorarbeit	Kolloquium	30:60 Std.	3	benotet
<b>modulverantwortlich/hauptamtlich Lehrende</b>			Prof. Dr. Sabine Bartelsheim/ Prof. Dr. Thilo Schwer		

<b>Lehrveranstaltung Zukunftsthemen des Design</b>		<b>6.Semester</b>		<b>WP</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden setzen sich mit komplexen Diskursen und den damit verbundenen Wechselwirkungen mit Gestaltungsdisziplinen auseinander. In diesem Rahmen antizipieren sie ökologische, gesellschaftliche und technische Entwicklungen und reflektieren die zu erwartenden Potenziale und Auswirkungen. Sie extrahieren aus der Fachliteratur relevante Beiträge, setzen sie mit Innovationen in Beziehung und eröffnen so eine vielschichtige Diskussion. Dabei werden Textverständnis, die Kompetenz, Erkenntnisse zu übertragen, sowie die Fähigkeit zur Vermittlung und Diskussion weiterentwickelt. Darüber hinaus wird die Ausprägung einer individuellen Entwurfshaltung unterstützt.</p>				
<p><b>Inhalte</b> Aus den fachlichen Auseinandersetzungen und auf Basis zeitgenössischer Berichterstattung werden Themen und Texte ausgewählt und mit designhistorischen und -theoretischen Diskursen oder Positionen in Beziehung gesetzt. So entsteht ein vielschichtiges Bild auf Phänomene und Entwicklungen. Insbesondere wird der spezifische Einfluss der Designdisziplinen auf das Formen von Zukunft thematisiert.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung + Seminar	2	30:60 Std.	max 60	benotet

<b>Lehrveranstaltung Kunst- und Kulturwissenschaft</b>		<b>6.Semester</b>		<b>WP</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden die komplexen Relationen zwischen Kunst- und Kulturwissenschaft am Beispiel aktueller Themen erläutert. Die Studierenden lernen kunstwissenschaftliche Diskurse in größeren kulturellen Zusammenhängen zu analysieren und kontextualisieren. Kunstwissenschaftliche und kulturwissenschaftliche Begriffe werden dazu dienen, die eigenen künstlerisch-gestalterischen Hervorbringungen aus einer theoretischen Perspektive neu zu verstehen und sich mit der Aktualität auseinanderzusetzen zu können.</p>				
<p><b>Inhalte</b> Im Rahmen der Lehrveranstaltung, die aus einer Vorlesung und einem Seminar besteht, werden kunstwissenschaftliche Themen diskutiert. Die Studierenden nehmen an der Vorlesung durch Redebeiträge und am Seminar mit einem Referat aktiv teil, sie werden dazu aufgefordert, Texte aus der Tradition der Kunst- und Kulturwissenschaften von Warburg bis heute zu analysieren und sich anzueignen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Materialität und auf die Konstitutionsprozesse von Kunstwerken, Artefakten und Designgegenständen gelegt, um das reflexive Potential technischer Verfahren konkret auszuloten.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung + Seminar	2	30:60 Std.	max 60	Referat benotet

<b>Lehrveranstaltung</b>				
<b>Vertrags- und Urheberrecht</b>		<b>7.Semester</b>		<b>P</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden lernen grundlegende Konzepte im Vertrags- und Urheberrecht kennen. Zusätzlich verfügen sie über die juristischen und ökonomischen Kenntnisse, um rechtliche Fragestellungen und Probleme zu erkennen und in Verhandlungen mit Stakeholdern zu diskutieren. Darüber hinaus können sie das Wissen zur Etablierung selbständiger Arbeit nutzen oder in der Designpraxis projektorientiert einsetzen.</p>				
<p><b>Inhalte</b> Die Lehrveranstaltung bezieht sich auf zwei Themenschwerpunkte. Einerseits die Perspektive der Selbstständigkeit: Einführung in Projektkalkulation, Budgetierung, Angebotserstellung, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Künstlersozialkasse, Haftung etc. Ergänzt werden diese Inhalte durch Einblicke in betriebliche Organisationsfragen, Urheber- und Verwertungsrechte oder Fragen der werblichen Positionierung und Selbstvermarktung im Kontext einer abhängigen Beschäftigung.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung + Seminar	2	30:60 Std.	max 60	n.n.

<b>Lehrveranstaltung</b>				
<b>Wissenschaftliches Arbeiten als theoretische Auseinandersetzung zur Bachelorarbeit</b>		<b>7.Semester</b>		<b>WP</b>
<p><b>Qualifikationsziel</b> Die Studierenden setzen sich im Rahmen ihrer Theoriearbeit mit ausgewählten Aspekten bzw. Themen der Bachelorarbeit auseinander. Sie sind in der 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><b>Inhalte</b> 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 Formulierings- und Argumentationsfragen eingegangen.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung + Seminar	2	30:60 Std.	max 60	benotet

<b>Modulbezeichnung Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium</b>			<b>BA-DPD-A P</b>		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Kolloquium	siehe Studienbuch	720 Std.	Produktdesign B.A.	Bachelorarbeit und Kolloquium Präsentation benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 690 Std. Selbststudium	24	40	
Bachelorkolloquium 2 SWS 30 LV-Std., 60 Std. Selbststudium, 3 LP					
Bachelorarbeit 0 LV-Std. 630 Std. Selbststudium, 21 LP					
Qualifikationsziele des Moduls					
<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>					
Inhalte					
<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. Ihre Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung bis zur gestalterischen Umsetzung werden ebenfalls erörtert.</p>					
<b>modulverantwortlich/hauptamt. Lehrende</b> Prof. Aleksandra Konopek /Marie-Céline Schäfer					