

























































Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:30 Std.	15	Präsentation, benotet
Übung	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung (Interdisziplinäres) Großprojekt 1 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G13 DPG		
Lehrformen  Seminar Übung/ Tutorium	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  360 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Präsentation, benotet
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  90 LV-Std. 270 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  12	Gruppengröße  Seminar max. 40 Übung/ Tutorium 10	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– können in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfsfähigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise anwenden. Sie erkennen die Bedeutung von Teamarbeit im Designprojekt und ihre eigenen Fähigkeiten besser einzuschätzen</li> <li>– sind sie befähigt in Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen.</li> <li>– können im Rahmen der vorgegebenen Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig entlang der verschiedenen Projektmeilensteine von der Recherche, Analyse, der Marktuntersuchung, Konzeption und Entwurf bis hin zur Detaillierung, Realisierung und Produktpräsentation und Ausstellung eine überzeugende Lösung erarbeiten.</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden.</li> <li>– die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</li> <li>– dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden.</li> <li>– die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Fachgebieten konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten.</li> </ul>					

Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:30 Std.	40	Präsentation, benotet
Übung	4	60:240 Std.	4 x 10	Aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter, Tobias, Kreter, Aleksandra Konopek				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 1			BA-DMD-PV1 D		
Lehrformen  Übung/ Tutorium	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Aktive Teilnahme, unbenotet
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  180 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  9	Gruppengröße  Übung/ Tutorium max. 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren</li> <li>– haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen</li> <li>– sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Cell Animation, Einführung in Holz bzw. Metallwerkstatt, Werkstatt Kunststoff Gießen/Tiefziehen, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD</li> </ul>					

<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-DMD-PV1.1 WP	Praktische Vertiefung 1.1 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV1.2 WP	Praktische Vertiefung 1.2 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV1.3 WP	Praktische Vertiefung 1.3 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 5					
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester			BA-DMD-P D		
Lehrformen  Kolloquium	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  900 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Praktikumsbericht ggf. Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  30	Gruppengröße  40	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– können Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis begleiten, in diesen Kontexten kommunikative Erzeugnisse entwerfen, und diese Kenntnisse für die selbstgesteuerte Perspektiventwicklung bis zum Bachelorabschluss nutzen.</li> <li>– sind in der Lage, schriftlich und bildlich das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die selbst gemachten Erfahrungen kritisch zu reflektieren.</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen.</li> <li>– Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen</li> <li>– Es soll in einem Unternehmen oder einer Institution absolviert werden, in dem/der Digital Media Design praktiziert wird. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich.</li> <li>– Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit einem Semester Dauer absolviert werden.</li> </ul>					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung)	2	30:870 Std.	40	Praktikumsbericht, ggf. Präsentation	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung Schwerpunktprojekt 2 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G14 DG		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Übung/ Kurzprojekt	siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	Vorlesung max. 80 Übung/ Kurzprojekt 20	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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</li> <li>– können das bisher erlernte theoretische und praktische Wissen aus den verschiedenen Bereichen auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen</li> <li>– 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</li> <li>– können ihre Ergebnisse überzeugend präsentieren und in Gruppenkorrekturen, Entwurfsbesprechungen und Kolloquien ihren Standpunkt vertreten und diskutieren</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Schwerpunktprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt und kann durch die thematische Vorgabe angewandten oder künstlerisch experimentellen Charakter haben</li> <li>– Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen</li> <li>– Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien</li> </ul>					

Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:30 Std.	80	Präsentation, benotet
Übung	2	30:90 Std.	4 x 20	Aktive Teilnahme, un- benotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung (Interdisziplinäres) Großprojekt 2 (Wahlpflicht)				BA-DMD-G15 DPG	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Tutorium	siehe Studienbuch	360 Std.	Digital Media Design B.A.		Präsentation, benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 270 Std. Selbststudium	12	Seminar max. 40 Übung/ Tutorium 10	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– können in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfsfähigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise anwenden. Sie erkennen die Bedeutung von Teamarbeit im Designprojekt und ihre eigenen Fähigkeiten besser einzuschätzen</li> <li>– sind sie befähigt in Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen.</li> <li>– können im Rahmen der vorgegebenen Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig entlang der verschiedenen Projektmeilensteine von der Recherche, Analyse, der Marktuntersuchung, Konzeption und Entwurf bis hin zur Detaillierung, Realisierung und Produktpräsentation und Ausstellung eine überzeugende Lösung erarbeiten.</li> </ul>					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden.</li> <li>– die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</li> <li>– dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden.</li> <li>– die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Fachgebieten konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten.</li> </ul>					

Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:30 Std.	40	Präsentation, benotet
Übung/Tutorium	4	60:240 Std.	4 x 10	Aktive Teilnahme, unbenotet

Modulverantwortliche: Roman Wolter, Tobias Kreter, Aleksandra Konopek

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 2			BA-DMD-PV2 D		
Lehrformen  Übung/ Tutorium	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Aktive Teilnahme, unbenotet
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  180 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  9	Gruppengröße  Übung/ Tutorium max. 15	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> <li>– lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren</li> <li>– haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen</li> <li>– sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen</li> </ul>					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Die möglichen Lehrinhalte umfassen folgende Bereiche: 3D Druck, Physical Computing, Processing, 3D Software, Audio, Digital Painting, Cell Animation, Einführung in Holz bzw. Metallwerkstatt, Werkstatt Kunststoff Gießen/Tiefziehen, CAM Prozesse, Generatives Design und KI, CAD</li> </ul>					

<b>Wahlpflicht Lehrveranstaltungen</b>					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-DMD-PV2.1 WP	Praktische Vertiefung 1.1 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV2.2 WP	Praktische Vertiefung 1.2 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV2.3 WP	Praktische Vertiefung 1.3 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 6-7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2			BA-FT2 D		
Lehrformen  Übung/ Tutorium	Voraussetzungen für die Teilnahme  siehe Studienbuch	Workload  270 Std.	Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Referat, Hausarbeit Schriftlicher Test
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  9	Gruppengröße  Übung/ Tutorium max. 15	
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.					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-FT2.1 P	Berufswirtschaft, Recht	Vorlesung/ Seminar	30:60 Std.	3	aktive Beteiligung, unbenotet
LV BA-FT2.2 P	Professionalisierung / Produktplanung und Vermarktung	Vorlesung/ Übung	120:60 Std.	6	aktive Beteiligung, unbenotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Thilo Schwer					

LV				
<b>Berufswirtschaft, Recht, 6. Semester</b>				
Qualifikationsziele des Lehrveranstaltung				
Die Studierenden verfügen über die juristischen und ökonomischen Kenntnisse zur Etablierung als selbständiger oder angestellter Designer und können sie in der Praxis nutzen.				
Inhalte				
Die Lehrveranstaltung hat zwei Themenschwerpunkte.				
Perspektive selbständig: Einführung in Projektkalkulation, Budgetierung, Angebotskalkulation, Abwicklung, Rechnung, Künstlersozialkasse, Haftung, Steuerrecht				
Perspektive angestellt: Einführung in betriebliche Organisationsfragen, Bewerbungen/Assessment, Urheber- und Verwertungsrechte, Verträge				
Elemente der werblichen Positionierung und Selbstvermarktung des Designbüros.				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max 80	aktive Beteiligung

**LV****Professionalisierung / Produktplanung und Vermarktung, 7. Semester**

## Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

Die Studierenden können Ideen, Konzepte und produktionsnahe Entwürfe für Produkte formulieren und hierbei die Zukunftsfähigkeit ihrer Lösungen begründen.

Sie nutzen dabei theoretische Analysen, Studien, Untersuchungsergebnisse zu einem oder mehreren von ihnen ausgewählten Zukunftsfeld mit Designrelevanz.

Sie greifen zurück auf Entwicklungen der Formensprache und der technischen Bedingungen für Design, sowie auf kulturelle, soziale und ökonomische Rahmenbedingungen.

Das Produktkonzept kann je nach Interesse des Studierenden eher technisch oder eher kreativ frei ausgestaltet sein. Die Produktkonzepte werden im Spannungsfeld zwischen funktional-ästhetischer Reduktion und utopisch-modernen Szenarien entwickelt.

Positive und negative Aspekte der Globalisierung werden berücksichtigt, ebenso wie Aspekte der Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit.

Die Begründung für die gewählten Ideen, Konzepte und produktionsnahen Entwürfe für Produkte erfolgt ausgehend von Nutzungs- und Gebrauchswertkriterien, wobei eine zielgruppenbezogene Argumentation naheliegt. Weitere Anforderungen können in intuitiver Nutzbarkeit und überzeugender Lösung für die Anzeichenfunktion des Entwurfs liegen.

Schließlich können die Studierenden aktuelle Innovationen in Material, Verarbeitungstechniken, Fertigung und Vertrieb berücksichtigen.

Die Studierenden kennen wichtige designrelevante Marken, Warengruppen und Branchen, und können sie in Hinblick auf Designqualität beurteilen.

Die Studierenden kennen aktuelle Fachdiskussionen und können sie auf die eigene Entwurfstätigkeit beziehen. Die Studierenden können theoretische Kenntnisse über Design- und Entwurfsstrategien für die Entwurfsplanung nutzen. Die Studierenden können Designprozesse formulieren, produktentwicklungsrelevante Themen analysieren und eigenständig Designbriefings und Strategien zur Wirtschaftlichkeit und zum Gebrauchsnutzen von Produkten erläutern und darstellen.

Die Studierenden können Lösungsvorschläge für Problemfälle aus der Marketingpraxis, der Unternehmensführung und im Wettbewerb erarbeiten.

## Inhalte

Die Studierenden präsentieren die Konzepte im Wesentlichen schriftlich, gegebenenfalls mit Illustrationen. Theoretische Arbeit; selbstständige Themenfindung und Themendefinition, Recherche für die gewählte Aufgabe; Fachliteratur und deren Analyse.

Es finden individuelle Beratungen statt zu Szenarien, Situations- und Marktanalyse, Dokumentations- und Präsentationstechniken.

An Beispielen werden die Studierenden in Methoden und Strategien der Projektplanung im Rahmen der digitalisierten Produktion eingeführt. Es werden Grundlagen des strategischen Marketings an Beispielen vermittelt. In Bezug auf Führungsfragen eines Unternehmens oder einer Abteilung werden die hierbei relevanten Probleme und Aufgaben erläutert.

Darüber hinaus werden Positionierungsstrategien im Wettbewerb thematisiert sowie eine Einführung in das Markenmanagement gegeben.

Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	4	60:00 Std.	max 80	Hausarbeit, Präsentation, unbenotet
Seminar	4	60:60 Std.	max 80	Hausarbeit, Präsentation, unbenotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 7					
Modulbezeichnung Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium				BA-DMD-A D	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Kolloquium	siehe Studienbuch	720 Std.	Digital Media Design B.A.		Bachelorarbeit und Kolloquium Präsentation
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	
Kolloquium 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 selbstständig 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>					
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					