

**MODULHANDBUCH
DIGITAL MEDIA DESIGN**



HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Form, Farbe, Komposition				BA-GO DP	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Übung	Siehe Studienbuch	180 Std.	Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien – auch künstlerischen - Flächen- und Farbgestaltung kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und gestalterischen Vorgehensweisen zu nutzen. 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gebrauch elementarer – analoger – Entwurfsmittel durch freihändiges Zeichnen, Layout oder Scherenschnitt Übungen – Vermittlung grundlegender Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung – Vermittlung von Regeln der Flächengestaltung (Fläche, Raster, Gliederung, Linie) – Formate, Kontraste, Anordnungen von Flächenelementen – Farbe, Farbmodelle, Farbenlehre – Muster und Strukturen der Fläche. 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Übung	4	30:90 Std.	15	Präsentation, unbenotet	
Modulverantwortliche/r: Tobias Kreter, Aleksandra Konopek, Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Typografie				BA-G2 DP	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Kurzprojekt	Siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – erwerben die Kompetenz zur Beurteilung und Gestaltung einfacher typografischer Systeme – kennen typografische und gestalterische Grundbegriffe und sind in der Lage über typografische Erzeugnisse fachlich zu diskutieren – sind befähigt ihr detailtypografisches Wissen in Satz- und Layoutprogrammen anzuwenden – können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Schriftgeschichte Aufbau des lateinischen Schriftsystems – Vermittlung von makro- und mikrotypografischen Grundlagen; Zeicheninventar, Maßsysteme, Zeichen,- Wort- und Zeilenabstand, Lesen und Lesbarkeit, Satzarten, Gliederungs- und Auszeichnungsmöglichkeiten, Schriftwahl und Schriftästhetik, korrektes Setzen bzw. satztechnische Kenntnisse. – Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:30 Std.	15	Präsentation, unbenotet	
Übung	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Aleksandra Konopek, Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Fotografie				BA-G3 DP	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar	Siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	15	
Qualifikationsziele des Moduls					
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) 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Vorlesung	2	30:30 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Seminar	2	30:90 Std.	15	Präsentation, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Visuelle Kommunikation			BA-DMD-G5 D		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Kurzprojekt	Siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A.		Präsentation, unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	15	
Qualifikationsziele des Moduls 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 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:30 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Übung/Kurzprojekt	2	30:90 Std.	15	Präsentation, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1–3					
Modulbezeichnung Praktische Basis			BA-DMD-PB D		
Lehrformen Übung/ Kurzprojekt	Voraussetzungen für die Teilnahme Siehe Studienbuch	Workload 450 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 3 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 150 LV-Std. 300 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 15	Gruppengröße Übung max. 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – beherrschen die für die Mediengestaltung und –produktion wichtige Hard und Software in Grundzügen und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte angemessen medial umzusetzen – sind in der Lage sich selbständig und bedarfsorientiert in neue Software, spezielle Abläufe, Workflows und Techniken durch Tutorials und andere Hilfestellungen einzuarbeiten 					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
BA-DMD-PB1	LV 2D Software	Übung	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
BA-DMD-PB2	LV 3D Software	Übung	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
BA-DMD-PB3	LV Coding Basics	Übung	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
BA-DMD-PB4	LV Filmtechnik	Übung	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
BA-DMD-PB6	LV Game Engines	Übung	30:60 Std.	3	Aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

LV 2D Software, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden lernen die Nutzung von 2D Software als selbstverständliches Entwurfs- und Produktionswerkzeug kennen. Sie erlernen Techniken der digitalen Darstellung, Bildbearbeitung und des Layouts.				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine Parameter und Begrifflichkeiten der Medientechnik und Software spezifische Techniken und Workarounds - Dateiformate, Auflösung, Farb- und Blendmodi, Ebenen, Werkzeuge, Filter, Effekte, - Vektoren und Pfadwerkzeuge in Adobe Illustrator - Pixel und Grundlagen der Bildbearbeitung, in Adobe Photoshop - Digitale Dunkelkammer mit Lightroom, bzw Digital Workflow 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Aktive Teilnahme, unbenotet

LV 3D Software, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden lernen die Nutzung von 3D Software als selbstverständliches Produktionswerkzeug kennen. Sie sind in der Lage nieder komplexe Objekte zu erstellen bzw. zu formen, diese durch Lichtgebung und Atmosphäre in Szene zu setzen und in finalen Renderings festzuhalten.				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> - 3D Modeling, Texturing, Lighting, Rendering 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Aktive Teilnahme, unbenotet

LV Coding Basics, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden können aufgrund eigener Entwürfe Internetseiten mit Hilfe von HTML/CSS und Java Script in ästhetisch überzeugender Form gestalten, in einem Team diskutieren und präsentieren, sowie die Entwurfsentscheidung begründen.				
Inhalte				
– HTML, CSS, CMS				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Aktive Teilnahme, unbenotet

LV Filmtechnik, 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> – lernen den technischen Umgang mit einer Filmkamera. – Sie können das gefilmte Material mit Editing-Software wie Premiere/Davinci bearbeiten und in benötigten Formaten herausgeben. 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> – Technik Filmkamera; Einstellungen, Nutzung, Formate, Ausspielen – Editing Software; Formate, Schnitt, Farbkorrektur 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Aktive Teilnahme, unbenotet

LV Game Engines, 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> - kennen Aufbau, Komponenten und Funktionen von Game Engines und sind mit einer Engine näher vertraut. - sind befähigt in einer Studienarbeit Assets einzubinden, sowie Primitives und Collision Objects einzusetzen 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung und Einbindung von Assets - Collision Objects, Primitives 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	Aktive Teilnahme, unbenotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1-2					
Modulbezeichnung Theorie 1				BA-T1 DGP / BFA	
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 des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	120 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	6	Vorlesung max. 80 Seminar/ Übung max. 40	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden erwerben Grundlagenkenntnisse in Theorie und Geschichte des zwei- und dreidimensionalen Bildes. Sie gewinnen ein grundlegendes Verständnis der visuellen Gestaltung in Kunst und Kultur sowie der Prinzipien und Strukturen visueller Wahrnehmung. Darüber hinaus erwerben sie ein Basiswissen über die Spezifika des technischen Bildes, insbesondere zu Theorie und Geschichte des Films und anderer Bewegtbildmedien.</p>					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-T1.1 P	Einführung Kunst- und Kulturgeschichte	Seminar Übung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, unbenotet
LV BA-T1.2 WP	Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie	Vorlesung Übung	60:30 Std.	3	Schriftlicher Test, unbenotet
LV BA-T1.2 WP	Film- und Medientheorie siehe 2.Semester	Vorlesung, Seminar	60:30 Std.	3	Referat, Hausarbeit, unbenotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Thilo Schwer					

LV				
Einführung Kunst- und Kulturgeschichte, 1. Semester				
<p>Qualifikationsziel</p> <p>Die Studierenden gewinnen eine erste Orientierung in der allgemeinen, europäischen der allgemeinen Kunst- und Kulturgeschichte und können zentrale Entwicklungen, Paradigmenwechsel und Tendenzen historisch verorten..</p> <p>In der VorlesungIm Seminar erwerben die Studierenden einen orientierenden Überblick über die Epochen der Kunst-geschichte und bauen ein Grundwissen zu kanonischen Künstlern/Gestaltern und Werken auf. Sie lernen formale, inhaltliche und funktionale Aspekte der Werke in ihrem Bezug zum historischen und kulturellen Kontext zu differenzieren und zu deuten.</p> <p>Im SeminarIn der Übung gewinnen die Studierenden einen fundierenden Einblick in die wissenschaftlichen Methoden der Bildbetrachtung. Sie erwerben und erproben ein begriffliches Repertoire zur Beschreibung und Ana-lyse von Kunstwerken und können unterschiedliche Ansätze der Kunstwissenschaft gegeneinander ab-grenzen. Des Weiteren erwerben sie die Studierenden Kenntnisse in den grundlegenden Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und der theoretisch argumentativen Erörterung unterschiedlicher Kunst-/Gestaltungsauffassungen.</p>				
<p>Inhalte</p> <p>Allgemeine, europäische Kunst- und Kulturgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart; Exemplarische Beispiele aus Malerei/Grafik, Bildhauerei/Plastik, Architektur/Design; Fotogra-fie/Film; Wandel von Formen, Inhalten und Funktionen von Kunst/Design im historischen und kulturellen Kontext; Einführung in kunsthistorische Verfahren zur Analyse von Bildern (Beschreibung/Ekphrasis, Stilgeschichte, Ikonographie, Ikonologie, etc.); Exemplarische Werkanalysen, die die Möglichkeiten von Strategien der BildKunstabetrachtung im historischen und aktuellen Kontext erkennbar werden lassen; Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens, der Recherche, Präsentation und theoretisch fundier-ten Darstellung.</p>				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	15:30 Std.	4 x max. 40	Referat
Übung	1	15:30 Std.	2 x max. 80	Hausarbeit

LV (Wahlpflicht)
Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie, 2. Semester
Qualifikationsziel

Die Studierenden sind in der Lage formalästhetische Probleme in den visuellen 2D Medien zu erkennen und zu bewerten. Ausgehend von der menschlichen Wahrnehmung kennen die Studierenden Gesetze der Gestaltung und können sie im Gestaltungsprozess einsetzen. Die Studierenden können die kommunikativen Möglichkeiten des Bildes und der Typographie anwendungsorientiert und zielgruppengerecht einsetzen und exemplarisch grafische Konzepte erstellen. Die Studierenden sind in der Lage formalästhetische Probleme in den visuellen Medien zu erkennen und zu bewerten.

Inhalte

Die Studierenden erhalten einen fundierenden Überblick über Theorien der Wahrnehmung mit Schwerpunkt auf der Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie. Sie lernen visuelle Kategorien der Gestaltung zu analysieren und theoretische Modelle hinsichtlich des Umgangs mit Farbe, Fläche, Form, Komposition, Objekten, Text-Bild-Beziehungen, Typografie etc. zu differenzieren. Die Studierenden lernen darüber hinaus wesentliche Elemente der Zeichentheorie kennen, wie die Bedeutung von Zeichen und Zeichenfolgen.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:00 Std.	2 x max. 80	Aktive Teilnahme, unbenotet
Übung	2	30:30 Std.	4 x max. 40	schriftlicher Test, unbenotet

LV (Wahlpflicht)				
Film- und Medientheorie, 2. Semester				
Qualifikationsziel Die Studierenden werden an zentrale Positionen der Film- und Medientheorie herangeführt. Sie können Theorien und Methoden zur Beschreibung, Analyse und Kritik von einzelnen Medien differenzieren, insbesondere sind sie mit maßgeblichen Theorien zur Beschreibung und Charakterisierung von Bewegtbildern vertraut. Sie können Filme und andere Bewegtbildmedien analysieren, interpretieren und beurteilen und diese Kenntnisse auf eigene Projekte anwenden.				
Inhalte Medientheorie(n) in Kunst-, Film- und Medienwissenschaft. Theorie(n) des Films und anderer Bewegtbildmedien. Film, Animation und Interactive im Designkontext.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:00 Std.	2 x max. 80	Aktive Teilnahme, unbenotet
Übung	2	30:30 Std.	4 x max. 40	Referat, Hausarbeit, unbenotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Corporate Design			BA-DMD-G6 D		
Lehrformen Seminar Übung Online- Angebote	Voraussetzungen für die Teil- nahme Siehe Studien- buch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punk- ten Präsentation
Häufigkeit des Ange- bots Einmal jährlich	Dauer des Mo- duls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße 15	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> – sind befähigt ein Corporate Design Programm zu entwerfen, präsentieren und die Gestaltungslösungen begründen – können Zielgruppen- und Rezipientenverhalten in die Gestaltungsprozesse einbeziehen – können Entwurfspräsentationen und Entwurfsdokumentationen erstellen 					
Inhalte					
<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 Studenten 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. 					
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar (auch online möglich)	2	30:30 Std.	15	Präsentation, benotet	
Übung (auch online möglich)	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Interaktion 1: UI / UX				BA-DMD-G7 DG	
Lehrformen Seminar Übung Online- Angebote	Voraussetzungen für die Teil- nahme Siehe Studien- buch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Digital Media Design B.A. Game Art und Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punk- ten Präsentation
Häufigkeit des Ange- bots Einmal jährlich	Dauer des Mo- duls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – können Gestaltungsgrundlagen für Grafikdesign auf das Screen Design übertragen. – sind in der Lage eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen und damit verbundenen Navigati- onselemente zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten – können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren um sie dann in zielgruppenori- entierete Angebote für verschiedenen Endgeräte übersetzen und dabei Aspekte der Benutzer- freundlichkeit berücksichtigen. – Sie können kommunikationstheoretisch begründete Gestaltungsmerkmale, Gestaltungsrichtli- nien, funktionale Alternativen und Entwurfsvarianten bewerten und hierzu Entscheidungen tref- fen. Die Studierenden können unterschiedliche Navigations- und Orientierungsmechanismen evaluieren und optimieren. 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zielgruppen, Content, Content Strategy, Informationsarchitektur, visuelles Design, konzeptionel- les Design, Menüführung, Hard- und Software (Browser, Endgeräte, Media Queries), Trennung Inhalt und Gestaltung, Nutzerfreundlichkeit (Usability), Barrierefreiheit (Accessibility), medien- technische Grundlagen, Entwicklungsgeschichte des Webdesigns, Domain Name System DNS, Webhosting, – Entwicklung und Design von User Interfaces unter Zuhilfenahme von Mentalen Modellen – Grundlagen des Grafikdesign und Kommunikationsdesign für Internetanwendungen – Tests und Prototyping mit verschiedenen Endgeräten. Navigationsalternativen für Desktop und mobile Endgeräte mit Touchbedienung 					
Lehrveranstaltungen im Mo- dul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar (auch online möglich)	2	30:30 Std.	15	Präsentation, benotet	
Übung (auch online möglich)	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Modulverantwortliche: Roman Wolter, Tobias Kreter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Motion Design / 2D Animation			BA-DMD-G9 DG		
Lehrformen Seminar Übung Online- Angebote	Voraussetzungen für die Teil- nahme siehe Studien- buch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Digital Media Design B.A. Game Art und DesignB.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punk- ten Präsentation
Häufigkeit des Ange- bots Einmal jährlich	Dauer des Mo- duls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <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. 					
<p>Inhalte</p> <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 – Umgang mit einschlägigen Gestaltungswerkzeugen wie Adobe Creative Cloud – AV-Medientechnik, Formate, Codecs, Video-Plattformen 					
Lehrveranstaltungen im Mo- dul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar (auch online möglich)	2	30:30 Std.	15	Präsentation, benotet	
Übung (auch online möglich)	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter, Tobias Kreter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2-3					
Modulbezeichnung Fachtheorie 1			BA-FT1 DGP / BFA		
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 des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 40	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden kennen Meilensteine der Produkt- und Designgeschichte und können diese in den kulturellen und wirtschaftlichen Kontext der jeweiligen Zeit einordnen					
Lehrveranstaltungen					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-FT1.1 P	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, benotet
LV BA-FT1.2 P	Geschichte und Theorie des Designs 2	Vorlesung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit, benotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Thilo Schwer					

LV

Geschichte und Theorie des Designs 1, 2. Semester

Qualifikationsziel

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.

Die Studierenden kennen Methoden zur Analyse von Design und dessen Entwicklungskontexten. Sie kennen für das Design relevante Merkmale moderner Industrie- und Konsumgesellschaften und können Bezüge zu beispielhaften Designentwürfen herstellen.

Die Studierenden sind vertraut mit grundlegenden Theorien des Designs aus design- und kulturwissenschaftlicher, philosophischer und soziologischer Perspektive. Sie können bestehende Theoriekonzepte beschreiben und kritisch reflektieren und eigene gestalterische Themen vor diesem Hintergrund bewerten.

Durch Präsentationen und Texte zu selbstgewählten Designobjekten wird die eigene Haltung als Designer reflektiert und begründet.

Die Studierenden wenden die Grundlagen wissenschaftlichen und forschenden Arbeitens auf das Produktdesign an.

Inhalte

Im Modul werden wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 21. Jahrhundert beleuchtet und Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen untersucht. Es werden Bezüge hergestellt zwischen Designgeschichte und den Verhältnissen der Gegenwart und gestalterische Tendenzen diskutiert, die als Grundlage oder Inspiration für die eigene designrische Arbeit dienen können.

Des Weiteren geben die Lehrveranstaltungen einen Überblick über die hoch diversifizierten Theorien des Designs mit thematischen Schwerpunkten in den Bereichen Produktdesign, visuelle Kommunikation und digitale Gestaltung.

Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und Designtheorie und sind aufgefordert, hierbei Position zu beziehen und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.

Die Studierenden wenden wissenschaftliche Arbeitstechniken auf die Praxis des Produktdesigns an.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	2 x max.40	Hausarbeit, Referat siehe FT1.2

LV				
Geschichte und Theorie des Designs 2, 3. Semester				
Qualifikationsziel siehe FT.1				
Inhalte siehe FT1.1 Film, Animation und Interactive im Designkontext.				
Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	2 x max. 40	Hausarbeit/Referat Gesamtnote

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3				
Modulbezeichnung Interaktion 2: AR / VR			BA-DMD-G8 DG	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	
Übung/ Kurzprojekt	siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Game Art und Design B.A.	
			Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
			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	15
Qualifikationsziele des Moduls				
Die Studierenden				
<ul style="list-style-type: none"> – beherrschen die Bewegung im virtuellen Raum und kennen designrelevanten Aspekte in Bezug auf Interaktionsmöglichkeiten – haben ein fortgeschrittenes Verständnis für die Ausdruckskraft von immersiven Medien und können die Nutzung von Augmented und Virtual Reality Anwendungen richtig einordnen und gestalterisch weiterentwickeln – sind in der Lage ihre Kompetenz innerhalb eigener Entwürfe und letztendlich funktionierenden Spielprototypen umzusetzen 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> – Intensive Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Technologien aus dem Bereich von Roomscale Virtual Reality und Augmented Reality , wie Headsets, Controller, Sensorik und Tracking-Methoden – szenografischer Aufbau von dreidimensionalen Welten sowie Programmierung von Interaktionskonzepten – Publikation fertiger Spielprototypen für AR/VR-spezifische Geräte – Präsentation innerhalb einer öffentlichen Ausstellung zum Semesterende 				
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: Tobias Kreter, Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Film			BA-DMD-G10 D		
Lehrformen Seminar Übung	Voraussetzungen für die Teil- nahme siehe Studien- buch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punk- ten Präsentation, benotet
Häufigkeit des Ange- bots Einmal jährlich	Dauer des Mo- duls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße 15	
Qualifikationsziele des Moduls 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 – Vorproduktion, Entwurf und Planung von Filmen – Einsatz von Story- und Designborads sowie Moodbords und Moodfilmen in der Entwurfsphase – Produktion, Nutzung von Video- und Audio-Technik – Schnitttechnik und Postproduktion 					
Lehrveranstaltungen im Mo- dul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:30 Std.	15	Präsentation, benotet	
Übung/Kurzprojekt	2	30:90 Std.	15	Aktive Teilnahme, unbenotet	
Modulverantwortlicher: Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Sound Design			BA-DMD-G11 DG		
Lehrformen Seminar Übung/ Kurzprojekt	Voraussetzungen für die Teil- nahme siehe Studien- buch	Workload 180 Std.	Verwendbarkeit des Moduls Digital Media Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punk- ten Präsentation
Häufigkeit des Ange- bots Einmal jährlich	Dauer des Mo- duls 1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße 15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</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 ist 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: Stereofonieverfahren, Surround- und Spatial Sound, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Sequenzer. 					

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

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3-4					
Modulbezeichnung Theorie 2			BA-T2 DGP / BFA		
Lehrformen Vorlesung Seminar Übung	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 Referat, Hausarbeit Schriftlicher Test
Häufigkeit des Angebots Einmal jährlich	Dauer des Moduls 2 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden 60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten 6	Gruppengröße Vorlesung max. 80 Seminar/ Übung max. 40	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden haben sich einerseits mit grundlegenden Fragestellungen aus den Bereich der Philosophie bzw. Ethik beschäftigt und andererseits mit marktorientierten Forderungen und Anforderungen an Design. Sie verstehen die Potentiale und geschichtlichen Auswirkungen von philosophisch bzw. ethisch geprägten Formfindungsprozessen als auch die Chancen und Gefahren von markt- und forschungsorientierter Gestaltung.</p>					
Wahlpflicht Lehrveranstaltungen (2x zur Auswahl)					
Kenn-Nr.	Titel	Zugehörige Lehrveranstaltungen	Arbeitsaufwand	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-T2.1 WP	Philosophie und Ästhetik	Seminar	30:60 Std.	3	Referat, unbenotet
LV BA-T2.2 WP	Design und Ethik	Seminar	30:60 Std.	3	Referat, unbenotet
LV BA-T2.3 WP	Forschungsbasierte Designentwicklung - Empirische Methoden	Seminar	30:60 Std.	3	Referat, unbenotet
LV BA-T2.4 WP	Medien und Märkte	Seminar	30:60 Std.	3	Referat, unbenotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Thilo Schwer					

LV (Wahlpflicht) Philosophie und Ästhetik, 3. Semester				
Qualifikationsziel				
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 philosophische Ansätze aus verschiedenen Zeit- und Kulturräumen				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	max. 80	Referat, Hausarbeit unbenotet

LV (Wahlpflicht) Design und Ethik, 3. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
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.				
Inhalte				
- Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. - Aktuelle Herausforderungen an die Verantwortung des Digitalen Designs. - Auswirkungen und Perspektiven, Lösungsansätze				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max. 80	Referat unbenotet

LV (Wahlpflicht) Forschungsbasierte Designentwicklung – Empirische Methoden, 4. Semester				
Qualifikationsziele des Teilmoduls Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien im Designprozess, z.B. für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.				
Inhalte Fachspezifische Methoden des forschungsbasierten Entwurfs forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte <ul style="list-style-type: none"> • Wettbewerbsanalysen • Visuelle und ästhetische Differenzierungsstrategien • Marktforschung und Marketingmanagement, Nutzertests • Web Analytics • Ressourcenschonung und nachhaltige Produktionskonzepte • Relevanz und Berücksichtigung der Globalisierung (Wertschöpfungsketten, Besonderheiten regionaler Märkte...) Umsetzung von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess Einführung in empirische Methoden (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse)				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max 80	Referat unbenotet

LV (Wahlpflicht)				
Medien und Märkte, 4. Semester				
Qualifikationsziele des Teilmoduls				
<p>Die Studierenden kennen die Grundlagen von Werbung und Marktkommunikation. Sie sind kompetent aktuelle Entwicklungen im Hinblick auf Geschichte, Theorie, Strategie und Gestaltungsmittel einordnen und beschreiben. Sie kennen Arbeitszusammenhänge in Kommunikations- und Werbeagenturen. Die Studierenden sind in der Lage, Kommunikationskonzepte zu erstellen und zu präsentieren.</p>				
Inhalte				
<p>Zugrunde gelegt werden Beispiele herausragender Werbe- und Marketingkampagnen, die von den Studierenden modifiziert werden.</p> <p>Die Vorlesung ordnet grundlegende Theorien zur Werbe- und Marketingpsychologie in Strategien und Gestaltungsmittel in der Medienkommunikation ein. Gesellschaftliche und wirtschaftliche Strukturen werden im historischen Vergleich gezeigt. Aktuelle Entwicklungen und Arbeitsweisen in Kommunikations- und Werbeagenturen sind an Fallbeispielen nachzuvollziehen. Briefing, Rebriefing und Pitch werden als Aspekte der Auftragsvergabe und -abwicklung in Abstimmung mit Kunden dargestellt.</p>				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung	2	30:60 Std.	max 80	Referat unbenotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4+6					
Modulbezeichnung Schwerpunktprojekt 1 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G12 DG		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung	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	15	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</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 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 – Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen – Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 					

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"> – 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 – sind sie befähigt in Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen. – 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. 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. – 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. – dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden. – 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. 					

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	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> – lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren – haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen – sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> – 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 					

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
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"> – 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. – 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>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 Digital Media Design praktiziert wird. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich. – Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit einem Semester Dauer absolviert werden. 					
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"> – 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 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 – Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen – Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 					

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	
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> – 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 – sind sie befähigt in Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen. – 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. 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> – 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. – 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. – dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden. – 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. 					

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	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> – lernen technische Sachverhalte und produktionstechnische Abläufe optimal in die Entwurfsplanung zu integrieren – haben ihre Kenntnisse in der gängigen Hard und Software bedarfsorientiert vertieft und sind in der Lage ihre Gestaltungsaufgaben, Ideen und Konzepte medial umzusetzen – sind durch detaillierte Werkzeug- und Werkstatteinführungen qualifiziert diese in vollem Umfang zu nutzen 					
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 					

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen					
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	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>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>					
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				
Berufswirtschaft, Recht, 6. Semester				
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 Anzeigefunktion 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					