

**HBK
ES
SEN**

**MODULHANDBUCH
DIGITAL MEDIA DESIGN**



HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN

Modulübersicht

Zeichnen und Darstellen.....	3
Typografie.....	4
Fotografie	5
Visuelle Kommunikation.....	6
Praktische Basis	7
Theorie 1.....	11
Corporate Design.....	14
Interaktion 1	15
Motion Design/ 2D-Animation	16
Fachtheorie 1.....	17
Interaktion 2	19
Film	20
Sound Design.....	21
Theorie 2.....	22
Designprojekt 1	25
Designprojekt 2	26
Praktische Vertiefung 1	27
Praktikum oder Auslandssemester	28
Designprojekt 3	29
Designprojekt 4	30
Praktische Vertiefung 2	31
Fachtheorie 2.....	32
Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium.....	35

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1				
Modulbezeichnung Zeichnen und Darstellen			BA-G0 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. Digitales Produktdesign B.A.	Präsentation/ unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	15
Qualifikationsziele des Moduls				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • verfügen über grundlegende zeichnerische Fertigkeiten und verstehen das Zeichnen als künstlerische Ausdrucksform • entwickeln ein Repertoire künstlerischer Strategien • transferieren zeichnerischer Erkenntnisse in interdisziplinäre Sichtweisen 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen zeichnerischer und bildlicher Darstellung: Format, Komposition, Kontraste, Reduktion, Abstraktion, Bildraum, Muster und Strukturen der Fläche, Strichqualität und Gestus. • Vermittlung grundlegender Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung • Kennenlernen verschiedener analoger Darstellungstechniken • Menschliche Anatomie und Proportionen 				
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/Teilleistung
Übung	4	60:120 Std.	15	Präsentation/ unbenotet
Modulverantwortlicher: Prof. 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	Siehe Studienbuch	180 Std.	Digital Media Design B.A. Digital Produktdesign B.A.		Präsentation/ unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden <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 Layout-Programmen anzuwenden können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen der Schrift: Inhalte können die Bereiche Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schriftfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen thematisieren Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen, wie auf digitalen Gerätschaften 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ Unbenotet	
Übung	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Martin Hesselmeier					

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. Digital Produktdesign B.A.		Präsentation/ unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	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 (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Vorlesung	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Visuelle Kommunikation			BA-G5 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.		Präsentation/ unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	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 (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Übung/ Kurzprojekt	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 1 – 3					
Modulbezeichnung Praktische Basis			BA-DMD-PB D		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Übung/ Kurzprojekt	Siehe Studienbuch	450 Std.	Digital Media Design B.A.		aktive Teilnahme/ unbenotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	3 Semester	150 LV-Std. 300 Std. Selbststudium		15	max. 15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<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 im Modul					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
BA-DMD-PB1	LV Foto-Technik	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 Code 1	Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
BA-DMD-PB4	LV Filmtechnik	Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
BA-DMD-PB5	LV Code 2	Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortliche: Prof. Roman Wolter, Prof. Martin Hesselmeier					

LV Foto-Technik, 1. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden erwerben ein Grundverständnis von Funktion und Technik der Kamera und können eigenständig Bildmaterial am Computer bis zum Ausdruck bearbeiten.				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> Kameratechnik / digitaler Workflow: Vermittlung basaler technischer Grundlagen der Kameratechnik und der Bildbearbeitung am Computer 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV 3D Software, 2. oder 3. 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 Code 1, 2. Semester				
Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung				
Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • beschäftigen sich mit den kreativen Möglichkeiten, die digitale Technologien, Algorithmen und Programmiersprachen bieten, um zu neuen Ausdrucksformen zu gelangen. • erwerben Grundlagen der Programmierung und dem Umgang mit Code • können den Begriff Creative Coding einordnen und kennen die Möglichkeiten des Einsatzes 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> • Software: u.a. Processing, p5.js 				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Übung	2	30:60 Std.	2 x max. 15	aktive Teilnahme/ unbenotet

LV Filmtechnik, 2.oder 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 Schnitt-Software 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**Code 2, 3. Semester****Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung**

Die Studierenden

- erweitern ihre kreativen Möglichkeiten mit dem Umgang digitaler Technologien
- erlernen weitere Programmierkenntnisse
- sind in der Lage ihre Kompetenz innerhalb eigener Entwürfe mit Code umzusetzen

Inhalte

- Software: u.a. Processing, p5.js

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 DGB/ 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. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit Schriftlicher Test	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	60	
Qualifikationsziele des Moduls					
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.					
Lehrveranstaltungen im Modul					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-T1.4 P	Designtheorie	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-T1.5 P	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV**Designtheorie, 1. Semester****Qualifikationsziel**

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 Kommiliton*innen 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.

Inhalte

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 Gestaltmittel benannt, um so die Sprach- und Diskursfähigkeit der Studierenden auszubilden.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	15:30 Std.	60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV**Wahrnehmungs- und Medientheorie 2. Semester****Qualifikationsziel**

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 Geseztsgesetze 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.

Inhalte

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.

Lehrformen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	2 x max. 80	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2				
Modulbezeichnung Corporate Design			BA-DMD-G6 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.	Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ECTS	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 ein Corporate Design Programm zu entwerfen, präsentieren und die Gestaltungslösungen begründen • können Zielgruppen- und Rezipient*innenverhalten in die Gestaltungsprozesse einbeziehen • können Entwurfspräsentationen und Entwurfsdokumentationen erstellen 				
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 Studierenden Kenntnisse zu den Kontexten an. Hierzu zählen u.a. exemplarische Fragen der Produktpolitik des betreffenden Unternehmens, von Marketing und Werbung, des Services. Die Beziehungen zwischen Corporate Design und Corporate Identity werden thematisiert. 				
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ benotet
Übung/ Kurzprojekt	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Interaktion 1			BA-DMD-G7 DG		
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. Game Art and Design B.A.		Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • erlangen ein Grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken • entwickeln eine Formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen • besitzen die Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie • sind in der Lage eine Vielzahl von Interaktionsmechanismen zu benennen und kennen ihre Verwendungsmöglichkeiten • können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren und modellieren 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme • Einführung in »User Interface Guidelines« • Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie • Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Martin Hesselmeier					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2 oder 3					
Modulbezeichnung Motion Design/ 2D-Animation			BA-DMD-G9 DG		
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. Game Art and Design B.A.		Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über grundlegende theoretische und praktische Kenntnisse in Gestaltung und Animation von 2D Grafiken, Illustrationen und Szenerien und können diese alleine oder in Kleingruppen in kurze thematisch begründete Animationssequenzen umsetzen. • Sie können Text/Bild/Grafik/Video/Ton in ästhetisch überzeugender Weise in die Gestaltung einbeziehen. 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von prototypischen Kommunikationsaufgaben im Motion Design und Durchleuchtung des Gesamtprozesses vom Entwurf zur Produktion • klassische Animationsprinzipien und Grundlagen der Character-Animation; Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead action and pose to pose, Follow through and overlapping action, Slow in and slow out, Arcs, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid drawing • digitale oder analoge Produktionsmethoden 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2 – 3					
Modulbezeichnung Fachtheorie 1				BA-FT1 DGB/ 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. Digitales Produktdesign B.A.		Referat, Hausarbeit/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 90 Std. Selbststudium		6	60
Qualifikationsziele des Moduls					
<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>					
Lehrveranstaltungen im Modul					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-FT1.1 P	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-FT1.2 P	Geschichte und Theorie des Design 2	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV Geschichte und Theorie des Designs 1, 2. Semester				
Qualifikationsziele				
<p>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>				
Inhalte				
<p>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	2	45:45 Std.	60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV Geschichte und Theorie des Designs 2, 3. Semester				
Qualifikationsziele				
<p>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>				
Inhalte				
<p>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.	60	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Interaktion 2			BA-DMD-G8 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. Game Art and Design B.A.		Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • erlangen ein vertiefendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken • haben ein fortgeschrittenes Verständnis für die Ausdruckskraft von immersiven Medien und können die Nutzung von z.B. Interaktion im Raum wie auch Augmented und Virtual Reality richtig einordnen und gestalterisch weiterentwickeln • sind in der Lage ihre Kompetenz innerhalb eigener Entwürfe umzusetzen • entwickeln verschiedene Interaktionsstrukturen und bewerten diese verstehen die spezifischen Qualitäten linearer bzw. interaktiver Präsentationsformen und wissen diese zielgerichtet einzusetzen • sind in der Lage einen vorgegebenen Themenbereich dem Medium entsprechend aufzubereiten und zu strukturieren 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme • Einführung in »User Interface Guidelines« • Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie • Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Methoden 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Martin Hesselmeier					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 2 oder 3					
Modulbezeichnung Film			BA-DMD-G10 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.		Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	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: Mise en Scène, Komposition, Headroom, Continuity-Editing und weitere Montagetheorien, Einstellungsgrößen und -winkel, Kamerabewegungen • narrative Strukturen wie Heldenreis oder Story Circle nach Dan Harmon • Vorproduktion, Entwurf und Planung von Filmen • Produktionsplanung unter Einbezug von Video- und Audio-Technik 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:60 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung/ Kurzprojekt	2	30:60 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Sound Design			BA-DMD-G11 DG		
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.		Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<ul style="list-style-type: none"> • können ihren Überblick zu auditiver Wahrnehmung und physikalischer oder semantischer Beschreibung von Klang in Produktionen anwenden • haben das musikalische Hören trainiert und sind sensibilisiert zu technischem und gestalterischem Hören. • können mit digitalen Audio Workstations (DAW), Mikrofontechnik, Mischpulten, Samplern, Synthesizern und Effektgeräten umgehen. • können ihren eigenen Gestaltungswillen dokumentieren und in ein Gestaltungskonzept übertragen. Sie realisieren kleine Studioproduktionen. 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Kenntnisse der Tonstudioteknik sowie der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten und Grundwissen im Audiodesign. • Vermittelt werden theoretische Elemente der auditiven Wahrnehmung: Gehörbildung, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes, sowie Aspekte der physikalischen Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/Hüllkurven. • Die Akustik als Kommunikation wird thematisiert, z.B. Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen. • Grundlagen der akustischen und elektronischen Klangerzeugung werden vermittelt: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM. • Hinzu kommt Audiotechnik: Stereophonieverfahren, Surround- und Spatial Sound, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Sequenzer 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:30 Std.	15	aktive Teilnahme, unbenotet	
Übung/ Kurzprojekt	2	30:90 Std.	15	Präsentation, benotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Martin Ganteföhr					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 3 – 4					
Modulbezeichnung Theorie 2 (Wahlpflicht)				BA-T2 DGB/ BFA	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung, Seminar	Siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.		Referat, Hausarbeit/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium		6	60
Qualifikationsziele des Moduls					
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.					
Lehrveranstaltungen im Modul					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-T2.1 WP	Philosophie und Ästhetik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-T2.2 WP	Design und Ethik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-T2.3 WP	Forschungsbasierte Designprozesse	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-T2.5 WP	Medienästhetik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer					

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

LV (Wahlpflicht) Design und Ethik, 3. Semester				
Qualifikationsziele				
Die Studierenden sind sensibilisiert für die Verantwortung der Berufsgruppe der Designer*innen vor dem Hintergrund typischer gesellschaftsrelevanter Themen. Als Digitale Designer*innen lernen die Studierenden ihre Verantwortung gegenüber Umwelt und Gesellschaft kennen. Sie haben ein Verständnis vom Einfluss der Disziplin auf das Sozialverhalten von Menschen und ihrer Gemeinschaft. Ethische Prinzipien bzw. eine eigene Haltung ist bei den zukunftsbezogenen Themen von großer Bedeutung, da technologische Entwicklung schneller genutzt werden, als deren Einflüsse gesetzlich geregelt werden können.				
Inhalte				
Die Studierenden reflektieren die Geschichte des Designs aus der Sicht gesellschaftsrelevanter Themen. Darüber hinaus widmen sie sich aktuellen Herausforderungen, sind sich ihrer Verantwortung beim Design des Digitalen bewusst und differenzieren zwischen Auswirkungen, Perspektiven und Lösungsansätzen.				
Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV (Wahlpflicht)				
Forschungsbasierte Designprozesse, 4. Semester				
Qualifikationsziele				
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 (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse) und deren Unterschiede kennen. 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.				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	60	Referat, Hausarbeit/ unbenotet

LV (Wahlpflicht)				
Medienästhetik, 4. Semester				
Qualifikationsziele des Teilmoduls				
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 Science und Technology Studies) 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.				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	60	Referat, Hausarbeit/ unbenotet

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4				
Modulbezeichnung Designprojekt 1 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G12 DPG	
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.	Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 210 Std. Selbststudium	9	Seminar max. 40 Übung max. 15
Qualifikationsziele des Moduls				
<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 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 				
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:105 Std.	15	Präsentation, benotet
Übung	2	30:105 Std.	15	aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4				
Modulbezeichnung Designprojekt 2 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G13 DPG	
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.	Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 210 Std. Selbststudium	9	Seminar max. 40 Übung max. 15
Qualifikationsziele des Moduls				
<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 				
Inhalte				
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 				
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Seminar	2	30:105 Std.	15	Präsentation, benotet
Übung	2	30:105 Std.	15	aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4 + 6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 1			BA-DMD-PV1 D		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Übung/ Tutorium	Siehe Studienbuch	270 Std.	Digital Media Design B.A.	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	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 Lehrveranstaltung					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	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
Modulverantwortliche: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 5				
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandssemester			BA-DMD-P D	
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS- Punkten
Kolloquium	Siehe Studienbuch	900 Std.	Digital Media Design B.A.	Praktikumsbericht ggf. Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	Kontaktstudium: 30 Stunden Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen) Selbststudium: 90 Stunden (Praktikumsbericht)	30	40
Qualifikationsziele des Moduls				
Die Studierenden <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. 				
Inhalte				
<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 (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung)	2	30:870 Std.	40	Praktikumsbericht, ggf. Präsentation
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter				

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Designprojekt 3 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G14 DPG		
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.		Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 210 Std. Selbststudium		9	Seminar max. 40 Übung/ Tutorium max. 15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden					
<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 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:105 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung	2	30:105 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Designprojekt 4 (Wahlpflicht)			BA-DMD-G15 DPG		
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.		Präsentation/ benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden		Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 210 Std. Selbststudium		9	Seminar max. 40 Übung/ Tutorium max. 15
Qualifikationsziele des Moduls					
Die Studierenden <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 					
Inhalte					
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung in den bisherigen Teildisziplinen und Erweiterung durch neue Aufgabenfelder von Digital Media Design. Das Designprojekt wird je nach Angebot und Bedarf in den Lehrgebieten Bewegtes Bild, Interaktion oder Crossmedia durchgeführt, kann aber auch in einer interdisziplinären, studiengangübergreifenden Kooperation münden. Die Projekte können durch die thematische Vorgabe einen angewandten oder einen künstlerisch experimentellen Charakter haben. • Stärkung der Entwurfskompetenz und Entwicklung von Routine bei Designprozessen und Produktionsabläufen • Einbezug erweiterter und fortgeschrittene Produktions- und Darstellungstechniken, sowie neuer Tools und Technologien 					
Lehrveranstaltungen im Modul	SWS	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung	
Seminar	2	30:105 Std.	15	Präsentation/ benotet	
Übung	2	30:105 Std.	15	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 4 + 6					
Modulbezeichnung Praktische Vertiefung 2			BA-DMD-PV2 D		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Übung/ Tutorium	Siehe Studienbuch	270 Std.	Digital Media Design B.A.	aktive Teilnahme/ unbenotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ECTS	Gruppengröße	
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	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 Lehrveranstaltung					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-DMD-PV2.1 WP	Praktische Vertiefung 2.1 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV2.2 WP	Praktische Vertiefung 2.2 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme, unbenotet
LV BA-DMD-PV2.3 WP	Praktische Vertiefung 2.3 Eine Lehrveranstaltung aus aktuellem Angebot	Übung/ Tutorium	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme, unbenotet
Modulverantwortliche: Prof. Roman Wolter					

HBK Essen, Digital Media Design B.A. Semester 6 – 7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2 (Wahlpflicht)			BA-FT2 D		
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme	Workload	Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Vorlesung, Seminar, Kolloquium	Siehe Studienbuch	270 Std.	B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Referat, Hausarbeit/ benotet	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte/ ECTS	Gruppengröße	
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	60	
Qualifikationsziele des Moduls					
<p>Die Studierenden sind auf den Einstieg in das Berufsleben vorbereitet und kennen ökonomische, rechtliche und ethische Aspekte des von Ihnen gewählten Berufs. Sie können Entwicklungen umfassend reflektieren und mit den Handlungsfeldern der Disziplin verknüpfen. Sie setzen sich selbstständig mit gestaltungsbezogenen Fragestellungen auseinander und diskutieren diese nach den Regeln des wissenschaftlichen Arbeitens.</p>					
Lehrveranstaltungen im Modul					
Kenn-Nr.	Titel	Lehrformen	Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)	Leistungspunkte	Prüfung/ Leistung
LV BA-FT2.3 WP	Zukunftsthemen des Designs	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-FT2.4 WP	Kunst- und Kulturwissenschaft	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
LV BA-FT2.5 P	Vertrags- und Urheberrecht	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
LV BA-FT2.6 P	Wissenschaftliches Projekt	Kolloquium	30:60 Std.	3	Hausarbeit/ benotet
Modulverantwortliche: Prof. Dr. Thilo Schwer					

LV**Zukunftsthemen des Designs, 6. Semester****Qualifikationsziele**

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.

Inhalte

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.

Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV**Kunst- und Kulturwissenschaft, 6. Semester****Qualifikationsziele**

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. Kunst- und kulturwissenschaftliche Begriffe dienen dazu, die eigenen künstlerisch-gestalterischen Hervorbringungen aus einer theoretischen Perspektive neu zu verstehen und sich mit der Aktualität auseinandersetzen zu können.

Inhalte

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.

Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV Vertrags- und Urheberrecht, 7. Semester				
Qualifikationsziele				
<p>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>				
Inhalte				
<p>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>				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	aktive Beteiligung/ unbenotet

LV Wissenschaftliches Projekt, 7. Semester				
Qualifikationsziele				
<p>Die Studierenden setzen sich im Rahmen ihrer Theoriearbeit mit ausgewählten Aspekten bzw. Themen der Bachelorarbeit auseinander. Sie sind in er Lage, die geeignete Literatur selbstständig zu recherchieren, zu bewerten und relevante Thesen daraus zu extrahieren. Die Studierenden können diese mit der eigenen Forschungsfrage und anderen Positionen in Beziehung setzen und fachspezifisch diskutieren. Als Ergebnis formulieren sie eine konsistente Auseinandersetzung, deren Form den Kriterien der Fachsprache, der Wissenschaftssprache und der wissenschaftlichen Praxis entspricht.</p>				
Inhalte				
<p>Im Kolloquium werden Fragen der theoretischen Schwerpunktsetzung, der Methodik und der Eingrenzung des Erkenntnisinteresses diskutiert. Es werden Möglichkeiten der Gliederung, der Textstrukturierung und der formalen Anforderungen erörtert. In der Umsetzungsphase wird auf Formulierungs- und Argumentationsfragen eingegangen.</p>				
Lehrveranstaltungen im Teilmodul	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Kolloquium	2	30:60 Std.	max. 60	Hausarbeit/ benotet

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/ ECTS	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 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>				
Modulverantwortlicher: Prof. Roman Wolter				