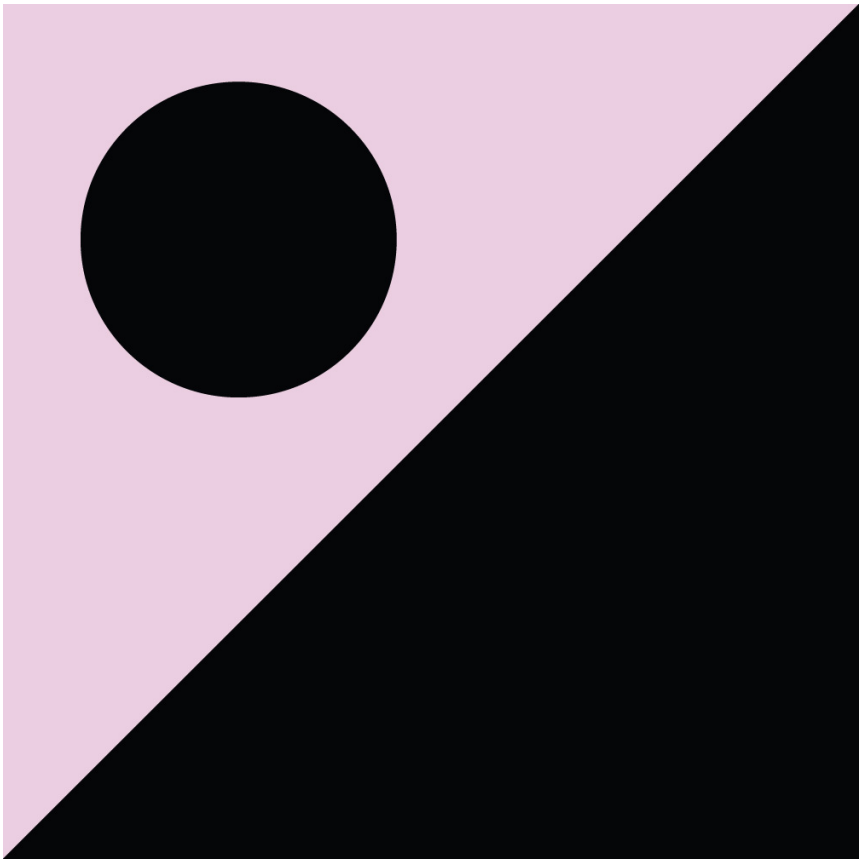
HBK
ESSEN

MODULHANDBUCH
DIGITAL FABRICATION DESIGN
(DIGITALES PRODUKTDESIGN)



HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN

Modulübersicht

Basislehre 1 3
Einführung UX/UI 7
Technische Basis 1 9
Technische Basis 2 12
Praktische Vertiefung 14
Theorie 1 17
Basislehre 2 19
Basislehre 3 21
Fachtheorie 1 23
Design mit Eingebetteten Systemen 25
Technische Vertiefung 28
Theorie 2 31
Digitales Projekt 2 34
Praktikum oder Auslandssemester 35
Digitales Projekt 3 36
Globalisiertes Produktdesign 37
Fachtheorie 2 38
Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium 41

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 1

Modulbezeichnung **Basislehre 1**				**BA-DPD-G23** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	540 Std.	B.F.A. Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Dokumentation, Projektdokumentation, Präsentation/ unbenotet

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	180 LV-Std. 360 Std. Selbststudium	18	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Gestaltungsgrundlagen stellen das Spektrum der gestalterischen Mittel und ihrer Phänomene dar. Sie beinhalten Begriffe und Medien, auf die Studierende ihre eigenständige, kreative gestalterische Tätigkeit begründen können, sie vermitteln ergebnisoffenes Arbeiten und bieten Perspektiven für den gestalterischen Prozess. Durch Material-Ausdrucksexperimente und gezielte Übungen erhalten Studienanfänger Erfahrung im gestalterischen Tun: Sie lernen praxisnahe Techniken, mit denen sie ihre Ideen und Prozesse zügig visualisieren und erproben können.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G4.5 P	Raum, Farbe & Objekt	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Dokumentation, Präsentation
DMD-B0 P	Zeichnen & Darstellen	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Projektdokumentation
DPD-G4.1 P	Entwurfsprozesse	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Projektdokumentation, Präsentation
DPD-G4.4 P	Form & Körper	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Präsentation

Modulverantwortlich: Prof. Marie-Céline Schäfer

Lehrveranstaltung	**1. Semester**
Raum, Farbe & Objekt	**P**

Inhalte

Übungen und freie Studien zu Raumwahrnehmung und -wirkung im Kontext von z.B.: Definition von Raum, Interaktion mit/ im Raum, Proportion und Größenverhältnisse, Konstruktionen;
Einführung in Gestaltungsprinzipien räumlicher Ordnungen.

Übungen und freie Studien zu Farbwahrnehmung und -wirkung im eigenen Kontext von z.B.: Relativität von Farbe, Farbintensität, Farbkontrast, Bezzold-Effekt.
Übungen und freie Studien zu Licht-Schatten Effekte auf Oberflächen und Volumen.
Psychologische, kulturelle Aspekte der Farbwirkung und Farbanwendung;
Einführung in die westliche Farbenlehre, analoge/digitale Farbsysteme.

Übungen und freie Studien zu Objekt- (Produkt-, Form-)wahrnehmung und -wirkung im Kontext von: Erscheinung, Haptik, Manipulation, Interaktion;
Einführung in geometrische Grundformen niederer Komplexität, Proportionen, Form- und Proportionsänderungen und deren Wirkungen, von Flächenhierarchien zu Formsystemen und deren Nutzung im Design, Erzeugen von formal sinnvollen Körper- und Raumgebilden unter Nutzung von Kanten- und Flächenbeziehungen sowie Winkeln und Radien etc.

Mit einfach zu handhabenden Werkstoffen wie z.B. Papier, Pappe, Styropor, Draht, Knetmasse, Ton wird dreidimensionale experimentelle Formgebung erprobt.
Additive sowie subtraktive Verfahren, gemäß Einsatz eines Werkstoffs, schulen die Abstraktion der gewünschten Wirkung und die Sensibilisierung für Formensprache gemäß Einsatz der Mittel. Sie trainieren Vorgehensweisen zur systematischen körperlichen Formgebung, unter Berücksichtigung von Geometrie und Formsystemen zur Strukturierung von Flächenhierarchien.

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Dokumentation, Präsentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung **Zeichnen & Darstellen**				**1. Semester** **P**
Qualifikationsziele Die Studierenden können sicher mit dem Stift und anderen Zeichenwerkzeugen ihre Ideen formulieren und darstellen. Sie können Gegenstände in ihrer Form analysieren und übertragen.				
Inhalte Zeichen- und Darstellungstechniken, analytische Perspektive.				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung **Entwurfsprozesse**				**1. Semester** **P**
Qualifikationsziele Die Studierenden beherrschen die Fertigkeit eigene Produktionsideen zeichnerisch darzustellen. Dabei nutzen sie die im Modul erworbenen theoretischen Kenntnisse und praktische Gestaltungsfertigkeiten.				
Inhalte Idee - Produkt - Präsentation Die Studierenden sollen die Idee eines niederkomplexen Produktes grafisch und in einem Volumenmodell mit anschließender Produktpräsentation umzusetzen. Hierzu erhalten sie eine Einführung in wesentliche Elemente des Produktdesigns. Strukturiertes Vorgehen in der Entwurfsphase, vom Briefing über Design Thinking Prozesse bis zur Präsentation, wird geübt. Hierbei werden Entwurfsvarianten erarbeitet und diskutiert. Gesichtspunkte einer Entscheidungsfindung unter praxisnahen Aspekten werden erörtert. Zudem kommen Kreativtechniken für die zielgruppenangemessenen Visualisierungen, Recherche beispielhafter Produktkonzepte, Entwicklung eigener Ideen für einen Markenauftritt und zeichnerische Umsetzung und Verpackungs- bzw. Präsentationsdesign hinzu.				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**1. Semester**
Form & Körper	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden sind in der Lage den eigenen Körper in seiner Plastizität und Formhaftigkeit zu verstehen und diesen in gestalterischer Weise wirksam werden zu lassen. Durch das Begreifen der eigenen Körperarchitektur findet eine weitere Grundlage im Umgang mit Formfindungsprozessen statt.

Inhalte

- Anatomie des Körpers
- Körper im Raum
- Gestaltung des Raums durch Körperformen
- Bewegte Körper im Raum
- Körperwahrnehmung
- Material und Körper

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 1 + 4

Modulbezeichnung **Einführung UX/UI**				**BA-DMD-G2** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Projektdokumentation/ unbenotet

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden haben grundlegendes Wissen zu Eigenschaften, Herkunft und Bedeutung von grafischen und typografischen Gestaltungsmethoden für Kommunikationsmedien erworben und sind in der Lage zielführend einzusetzen. Sie haben mit einschlägigen digitalen Werkzeugen gearbeitet

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DMD-G2.1 P	Kompakt Typographie & Layout	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Projektdokumentation/ unbenotet
DPD-G7 P	UX/UI Design	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Projektdokumentation/ unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Martin Hesselmeier

Lehrveranstaltung
Kompakt Typografie & Layout **P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden

- 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, detailtypografisches Wissen in Layout-Programmen anzuwenden
- können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungs-absichten analysieren und beurteilen

Inhalte

- Grundlagen der Schrift: Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schrifttfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen
- Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum
- Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen und digitalen Gerätschaften

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung
UX/UI Design **P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden

- erlangen ein grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken
- entwickeln 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

- 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

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 1 – 3

Modulbezeichnung **Technische Basis 1**				**BA-DPD-TB1** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Projektdokumentation, schriftlicher Test

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	3 Semester	165 LV-Std. 195 Std. Selbststudium	12	max. 30

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden können analog und digital sowohl technische Zeichnungen lesen als auch selber konstruieren. Sie kennen das einschlägige Fachvokabular und sind in der Lage mit Techniker*innen und Ingenieur*innen über Dimensionierungen, Funktionsweisen und Herstellung von Produkten zu diskutieren. Die Studierenden verstehen die Zusammenhänge zwischen Entwurf, Konstruktion und Steuerung von Produkten und können diese auch entwerfen.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-TB1.1 P	Technisches Zeichnen/ CAD 1	Seminar, Übung	60:30 Std.	3	Projektdokumentation/ unbenotet
DPD-TB1.2 P	Konstruktion und Mechanik	Seminar	45:45	3	schriftlicher Test/ benotet
DPD-TV1.3 P	CAD 2	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Projektdokumentation/ unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung	**1.Semester**
Technisches Zeichnen/ CAD 1	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden

- können ihre Entwürfe in einer technischen Zeichnung mit exakten Bemaßungen darlegen,
- können technische Zeichnungen lesen
- kennen Quellen und Anwendungen der unter-schiedlichen Normungen im Bereich des Qualitätsmanagements
- sind geübt in den verschiedenen Darstellungsformen einschließlich der in technischen Zeichnungen üblichen Perspektivdarstellungen z.B. isometrische oder dimetrische Ansichten
- wissen Konstruktionsmerkmale und Fügetechniken zeichnerisch richtig darstellen
- können mit Techniker*innen über ihre technischen Entwürfe sprechen
- beherrschen die Grundregeln der zeichnerischen Perspektivkonstruktionen und sind in der Lage, architektonischen Raum und geometrische Formen nach diesen Regeln darzustellen

Inhalte

- Anordnung eines technischen Zeichenfeldes
- Abwicklungen zweidimensionale Darstellungen dreidimensionaler Objekte, linienarten und Bemaßungsgrundlagen
- Darstellung von u.a. Schnitten, verdeckten Werkstückkanten, Gewinde
- perspektivische Darstellungsformen (z.B. Isometrie)
- Grundbegriffe und Grundwissen über Passungen und Toleranzen
- Einführung in CAD

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:30 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**2.Semester**
CAD 2	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden beherrschen grundlegende rechnergestützte Skizzier- und Darstellungstechniken und können dreidimensionale virtuelle Modelle am Rechner zeichnen.

Die Studierenden verfügen über gute Grundkenntnisse im Umgang mit CAD-Systemen und können dies mit dreidimensionalen Objekten am Computer auf Basis der Volumenmodellierung nachweisen.

Sie verfügen über gute Grundkenntnisse der Schnittstellen und des Zusammenwirkens von analogen und digitalen Modellen für CAD. Sie können parametrisch arbeiten und sind somit in der Lage Designänderungen an das gesamte Modell anzupassen.

Inhalte

- 2D zu 3D Konstruktion mit CAD Software
- Vertiefung bzw. Anwendung der DIN-Normung in der Zeichnung
- Systematische Einführung in das parametrische Arbeiten
- Einführung in die Schnittstellen zur digitalen Produktion
- Kinetische Modelle und Explosionszeichnungen
- Schnittstellen zum Volumenmodelling
- Belastungs- und sonstige Berechnungen

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
Konstruktion und Mechanik	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden haben ein Verständnis für die Problemstellungen bei Konstruktion und Mechanik besonders auch im Hinblick auf elektronische Produkte. Sie haben ein tieferes Verständnis von kinetischen und statischen Konstruktionen und von Getrieben. Sie können mit dem technischen Personal über konstruktive Lösungen diskutieren.

Inhalte

- Grundlagen Konstruktion und Mechanik
- Hebelkonstruktionen
- Fügen und Verbinden
- statische und kinetische Konstruktionen
- Getriebe und Übersetzung

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar	3	45:45 Std.	max. 15	schriftlicher Test/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 2 + 3

Modulbezeichnung **Technische Basis 2**				**BA-DPD-TB2** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	180 Std.	B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Projektdokumentation, schriftlicher Test

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden lernen in der Technischen Basis Grundlagen der Informatik.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-TB2.1 P	Creative Coding	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Projektdokumentation/ unbenotet
DPD-TB2.2 P	Grundlagen der Informatik für Digitales Produktdesign	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	schriftlicher Test/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung **Creative Coding**				**2. Semester** **P**
Qualifikationsziele Die Studierenden können ihre Arbeiten und Entwürfe selbständig programmieren und gestalterisch präsentieren. Sie lernen gerade in Bezug auf öffentliche Präsenz unterschiedliche Rechtsformen kennen und können sich dadurch aufgeklärt entscheiden, welche Information in welcher Form öffentlich gemacht wird. Sie wissen um die Bedeutung der Nutzung fremder Wissensressourcen und welche Pflichten mit dieser Nutzung zusammenhängen.				
Inhalte Einführung in einschlägige Programmiersprachen für Webpräsentationen und Gestaltungstechniken, speziell für die Bedürfnisse des Digitalen Produktdesigns. Die verschiedenen Copyrightformen, Pflichten und Rechte geistigen Eigentums besonders in Bezug auf Onlinepräsentationen und Informationen aus dem Internet.				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Projektdokumentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung **Grundlagen der Informatik für Digitales Produktdesign**				**3. Semester** **P**
Qualifikationsziele Die Studierenden verstehen die grundlegende Struktur einer maschinennahen Programmiersprache. Diese bildet das Grundverständnis für jede weitere Programmiersprache und die Steuerung von elektrischen Geräten.				
Inhalte • Speziell für Digitales Produktdesign aufbereitetes Lernprogramm zu Aufbau und Struktur einer maschinennahen Programmiersprache • Anwendungsgebiete • Beispielprogrammierungen • Vokabular und Logik				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	schriftlicher Test/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 1 – 4

Modulbezeichnung Praktische Vertiefung			**BA-DPD-PV**	
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	aktive Teilnahme, (Entwurfs-)Präsentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	4 Semester	150 LV-Std. 210 Std. Selbststudium	12	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden lernen verschiedene analoge und digitale Fertigungstechnologien gezielt für ihre Produktentwicklungen einzusetzen.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-PV1 P	Einführung Holzwerkstatt	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme, Entwurfspräsentation/ unbenotet
DPD-PV2 P	Produkt-fotografie	Seminar, Übung	60:30 Std.	3	aktive Teilnahme, Entwurfspräsentation/ unbenotet
DPD-PV5 P	Werkstatt Kunststoff (CAD 3/ CAM-Prozesse)	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung	**1. Semester**
Einführung Holzwerkstatt	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben einen sicheren Umgang mit Werkzeugen und Maschinen für die Holzbearbeitung; sind berechtigt, an allen Maschinen alleine oder in Anwesenheit von Lehrpersonal zu arbeiten. Sie kennen verschiedene Techniken der Holzbearbeitung und können ergebnisorientiert verschiedene Werkstoffqualitäten für die Produktentwicklung einsetzen.

Inhalte

Vermittlung des sicheren Umgangs (Unfallverhütung) mit Werkzeugen und Maschinen in der Holzwerkstatt.
Gezeigt und bearbeitet werden diverse Holzwerkstoffe (z.B. Massivhölzer, Tischlerplatte, Spanplatte, Multiplex, MDF, Hartfaser, Sperrholz) und deren Einsatzmöglichkeiten sowie Vor- und Nachteile erörtert.
Theoretische und praktische Einführung in die Maschinen- und Werkzeugnutzung, deren Pflege und entsprechende Sicherheitsregeln. Jeder Studierende wird an folgenden Maschinen eingewiesen:

- stationäre Maschinen (z.B. Kappsäge, Bandsäge, Formatkreissäge, Band- u. Tellerschleifer, Modellkreissäge, Schleifbock, Dekupiersäge, Standbohrmaschine)
- Handmaschinen (Handkreissäge, Stichsäge, Akkuschrauber, Lamellofräse, Rotexschleifmaschine, Elektrohobel)

Oberflächenbearbeitung: Zum Einsatz kommen Dispersionsfarben, Lacke, Öle und deren fachgerechte Verarbeitung. Vorgestellt werden auch die unterschiedlichen Oberflächenstrukturen, die durch die Wahl der Werkzeuge (z.B. Rolle, Pinsel) entstehen und deren gezielt einsetzbare Ästhetik.

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	aktive Teilnahme, Entwurfspräsentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**2. Semester**
Produktfotografie	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden sind in der Lage zielgerichtet digitale Fotokameras für die Objekt und Raum, Situationsfotografie einzusetzen und Beleuchtungssysteme zu verwenden.
Sie können ihre Fotos anschließend digital nachbearbeiten.

Inhalte

- Produktfotografie
- Lichttechnik
- Digitale Bearbeitung
- Kameratechnik

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:30 Std.	max. 15	aktive Teilnahme, Entwurfspräsentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**4. Semester**
Werkstatt Kunststoff (CAD 3/ CAM-Prozesse)	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden können durch vertiefte CAD Kenntnisse komplexere Formen entwerfen und konstruieren und sie mittels neuer digitaler Fertigungsmethoden z.B. 3D-Druck, CNC-Fräsmaschine herzustellen. Sie können sicher eine CNC-Maschine einrichten und starten.
Sie beherrschen den Schritt vom Formbau zur Methode des Kunststoffgießens und des Tiefziehens.
Sie können Sicherheitshinweise und Datenblätter der Gießwerkstoffe verstehen und entsprechende Vorsichtsmaßnahmen in der Handhabung treffen.
Die Studierenden durchlaufen Sicherheitseinweisungen zur Unfallverhütung.

Inhalte

Vertiefende Inhalte der CAD-Konstruktion und der CAM-Prozess Simulation.
Sicherheitseinweisung in CNC Technologie. Einrichten der Werkzeuge sowohl im Programm als auch an der Maschine. Auswahl der geeigneten Materialien und einrichten der Maschine generell.
u.a. verschiedene Stufen der Gießtechnik, das Tiefziehen an der Tiefziehmaschine.

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Präsentation/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 1 – 2

Modulbezeichnung **Theorie 1**				**BA-T1** **P**
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/ benotet

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungs-punkte**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	max. 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

Kenn-Nr.	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeits-aufwand**	**Leistungs-punkte**	**Prüfung/ Leistung**
T1.4	Designtheorie	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T1.5	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer

Lehrveranstaltung	**P**
Designtheorie	**1.Semester**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

Lehrveranstaltung	**P**
Wahrnehmungs- und Medientheorie	**2. Semester**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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 Gestaltgesetze 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.

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

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 2 + 3

Modulbezeichnung **Basislehre 2**				**BA-DPD-G20** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung, Projekt	Siehe Studienbuch	450 Std.	Digitales Produktdesign B.A.	Entwurfspräsentation, schriftliche Projektdokumentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 330 Std. Selbststudium	15	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

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

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G20.1 P	Design für Alle	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Entwurfspräsentation/ unbenotet
DPD-G7.1 P	Digitales Projekt 1	Seminar, Projekt	60:210 Std.	9	Entwurfspräsentation, schriftliche Projektdokumentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung	**2. Semester**
Design für Alle	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden verstehen die Anforderungen und die Handhabung des prozessualen Anspruchs im "Design für Alle". Durch die Kenntnisse grundlegender Prinzipien und Richtlinien der Produkt- und Arbeitsergonomie können sie selbständig ihre ersten Entwürfe nach ergonomischen Gesichtspunkten beurteilen und im Gestaltungsprozess mit dem Konzept des Design für Alle verbinden.

Inhalte

- Grundlagen und Überschneidungen: Grundlagen der Ergonomie, Barrierefreiheit, Universal Design, Design für Alle und Inklusion
- Gestaltungs- und Entscheidungsübungen zum Prozess Design für Alle

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Entwurfspräsentation/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
Digitales Projekt 1	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen die Gestaltung von elektronischen Produkten und die damit zusammenhängenden ästhetischen und technischen Herausforderungen.
Sie können selbständig mittels einschlägiger Projektmanagement-Werkzeugen ihre Projekte organisieren und mittels Design Thinking Methoden und anderer Kreativtechniken zu einem Gestaltkontext finden. Sie sind in der Lage sich systematisch auch in technologische Aufgabenfelder einzuarbeiten und sich gegenseitig im Peer-Learning Effekt auf den nötigen Wissensstand zu bringen. Kenntnisse und Entwicklungen können sie verständlich dokumentieren und gestalten.

Inhalte

- Formfindungsprozesse für elektronische Produkte
- Sprache der Form
- Gestaltungsgrundlagen für Produktintegration
- Projektmanagementsoftware
- Einführung in Service-Learning
- Recherchemethoden

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Projekt	4	60:210 Std.	max. 15	Entwurfspräsentation, schriftliche Projektdokumentation/ unbenotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 2 + 3

Modulbezeichnung **Basislehre 3**				**BA-DPD-G21** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	360 Std.	B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Entwurfspräsentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium	12	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

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

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G21.1 P	Form & Experiment 1	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Entwurfspräsentation/ benotet
DPD-G13.3 P	Form & Experiment 2	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Entwurfspräsentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Marie-Céline Schäfer

Lehrveranstaltung	**2. Semester**
Form & Experiment 1	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden werden befähigt Formen, Strukturen und Oberflächen tiefergehend zu analysieren und reflektieren, neue zu entwerfen und in analogen und digitalen Fertigungsmethoden umzusetzen. Sie beherrschen dabei die Nutzung von digitalen Werkzeugen zur Formgebung und Oberflächendesign genau so sicher wie ein analoges Werkzeug.

Inhalte

- Form und Oberflächenentwürfe und Visionen
- Von analogen Modellskizzen bis zur digitalen Fertigung nach eigenen Entwürfen und Vorstellungen
- Vertiefender Einstieg in die Konstruktion und Aufbau und Funktion des 3D Druckers
- Vertiefender Einstieg in die Druckersoftware und der Vorbereitung der zu druckenden 3D Modelle

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Entwurfspräsentation/ benotet

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
Form & Experiment 2	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden lernen mit bewährten und neuen Materialien und neuen Herstellungsmethoden experimentelle Oberflächen selbst zu gestalten und zu entwickeln. Sie verstehen neue Formensprachen und -eigenschaften herzustellen und zu entwickeln, aus denen wiederum innovative Produkte entstehen können.

Inhalte

- (neue) Materialien
- (neue) Herstellungsmethoden
- Experimentelle Ansätze, die zu neuen innovativen Ergebnissen führen können

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Übung	4	60:120 Std.	max. 15	Entwurfspräsentation/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 2 + 3

Modulbezeichnung **Fachtheorie 1**				**BA-FT1** **P**
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**	**Leistungs-punkte**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	75 LV-Std. 105 Std. Selbststudium	6	max. 60

Qualifikationsziele des Moduls

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.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeits-aufwand**	**Leistungs-punkte**	**Prüfung/ Leistung**
FT1.1	Geschichte und Theorie des Designs 1	Vorlesung, Seminar, Übung	45:45 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT1.2	Geschichte und Theorie des Designs 2	Vorlesung, Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

LV Geschichte und Theorie des Designs 1	2. Semester P

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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.

Inhalte

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.

Lehrveranstaltungen	SWS	Arbeitsaufwand	Gruppengröße	Leistung/ Teilleistung
Vorlesung, Seminar, Übung	3	45:45 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

LV Geschichte und Theorie des Designs 2	3. Semester P

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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.

Inhalte

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.

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

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 3 – 6

Modulbezeichnung **Design mit Eingebetteten Systemen**				**BA-DPD-G8** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminaristische Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A. Digital Media Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Präsentation, Dokumentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	3 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden können Produkte mit eingebetteten Systemen verstehen und gestalten.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G7.2 P	System Design 1	Seminaristische Übung	30:60 Std.	3	Präsentation, Dokumentation/ benotet
DPD-TV2.2 P	Gestaltung Eingebetteter Systeme	Seminaristische Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation/ benotet
DPD-G15.2 P	System Design 2	Seminaristische Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
System Design 1	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden verstehen Struktur und Problematik von Gestaltungsprozessen elektronischer Produkte. Sie sind in der Lage systemintegrativ funktionelle Prototypen zu denken, zu entwerfen und umzusetzen.

Inhalte

- Basis: Einführung in einschlägige Physical Coding Kits
- Übungen zu Systemintegration und System Design

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Präsentation, Dokumentation/ benotet

Lehrveranstaltung	**4. Semester**
Gestaltung Eingebetteter Systeme	**P**

Qualifikationsziele

Die Studierenden sind in der Lage elektronische Produkte (5V-12V) von innen heraus zu verstehen und zu entwerfen. Dies ermöglicht ihnen Gestaltung als Innovationsmotor zu nutzen und neue bisher nicht gedachte ästhetische Lösungen zu finden.
Die Studierenden lernen die Bedeutung und Verwendung von einzelnen Komponenten näher kennen und gezielt einsetzen. Sie lernen selbstentworfene für das Design des Produkts angepasste Circuit Boards herzustellen. Sie haben die Fertigkeit Gestaltungsprozesse sowohl von außen nach innen als auch von innen nach außen zu steuern und haben eine zusätzliche Freiheit durch Kompetenzerweiterung für Formentscheidungen gewonnen.

Inhalte

- Einführung in typische Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse Eingebetteter Systeme
- Einführung in Bedeutung und Anwendung elektronischer Komponenten.
- Systemintegration und Aufbau/ Design eingebetteter Systeme
- Lesen und verstehen von Datenblättern

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Dokumentation/ benotet

Lehrveranstaltung	**6. Semester**
System Design 2	**P**

Qualifikationsziele

Als Vertiefung des Physical Computings lernen die Studierenden weitere Gestaltungs- und Interaktionsmöglichkeiten (z.B. IoT, Wireless Communication, Motion Design) kennen und können im Gestaltungsprozess gezielt Interaktionsmuster mitbestimmen.
Self-Learning-Empowerment ist ein zentraler Bestandteil dieser Lehrveranstaltung.

Inhalte

- aktuelle Technologien und ihr Einfluss und Potential auf und für die Gestaltung.
- Intelligente Produkte (RFID, IoT und weitere Entwicklungen)
- gestalterische Einbettung von intelligenten Komponenten und deren Handhabung
- einschlägige Physical Computing Kits
- Designoptimierung für Physical Computing

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminaristische Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Dokumentation/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 4 + 6

Modulbezeichnung **Technische Vertiefung**				**BA-DPD-TV1** **WP**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	270 Std.	Digitales Produktdesign B.A.	Dokumentation, Portfolio, Hausarbeit mit Testprogramm

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Im 4. Semester wählen die Studierenden eine Lehrveranstaltung des Vertiefungsmoduls aus, im 6. Semester zwei Lehrveranstaltung. Sie können so ihr Studienprofil weiter schärfen zum Beispiel in Richtung Visualisierungstechnologien oder Physical Computing.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
s. Aushang WP	Immersive Medien	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet
s. Aushang WP	3D Vertiefung	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet
DPD-TV3.1 WP	Neue Design-technologien	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet
DPD-TV3.2 WP	Intelligente Systeme	Seminar, Übung	30:60 Std.	3	Hausarbeit mit Testprogramm/ unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

Lehrveranstaltung **Immersive Medien**				**4. + 6. Semester** **WP**
Qualifikationsziele Die Studierenden lernen den Umgang und die Bedeutung immersiver Medien VR oder AR für die Gestaltung kennen.				
Inhalte Nutzung typischer Software für Modellierungsprozesse.				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet

Lehrveranstaltung **3D Vertiefung**				**4. + 6. Semester** **WP**
Qualifikationsziele Die Studierenden lernen ein weiteres Modellingtool kennen.				
Inhalte Nutzung typischer Software für Modellierungsprozesse.				
Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**4. + 6. Semester**
Neue Designtechnologien	**WP**

Qualifikationsziele

Die Studierenden kennen sich in neuen Designtechnologien aus und können deren Einfluss auf die globale Produktgestaltung einschätzen. Sie sind in der Lage kritisch, fachlich und professionell über die Bedeutung und Auswirkung der neuen Designtechnologien für und auf den eigenen Berufsstand zu diskutieren und neue Wege zu finden und aufzuzeigen.

Inhalte

Aktuelle Designtechnologien, mögliche Angebote zur Einführung in Generatives Design, Künstliche Intelligenz als Gestaltungsvorgabe und andere.

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Dokumentation, Portfolio/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**4. + 6. Semester**
Intelligente Systeme	**WP**

Qualifikationsziele

Studierende kennen sich in einer aktuellen Programmiersprache für maschinelles Lernen aus. Sie können sich aktiv und professionell an der Diskussion über Designkontrolle und Künstliche Intelligenz und Autonome Systeme unterhalten und die kulturellen und gestalterischen Einflüsse in der Gesellschaft einschätzen und mitsteuern.

Inhalte

- Machine Learning: Beispiel Python, Deeplearning 4, Matlab
- Einfluss und Auswirkung, Potentiale und Gefahren von Machine Learning auf die Kultur und Gesellschaft

Lehrformen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Seminar, Übung	2	30:60 Std.	max. 15	Hausarbeit mit Testprogramm/ unbenotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 3 + 4

Modulbezeichnung **Theorie 2**				**BA-T2** **WP**
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**	**Leistungs-punkte**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 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.

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeits-aufwand**	**Leistungs-punkte**	**Prüfung/ Leistung**
T2.1	Philosophie und Ästhetik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.2	Design und Ethik	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.3	Forschungsbasierte Designprozesse	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
T2.5	Medienästhetik & Philosophie	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Sabine Bartelsheim, Prof. Dr. Thilo Schwer

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
Philosophie und Ästhetik	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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 verschieden Zeit- und Kulturräumen.

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

Lehrveranstaltung	**3. Semester**
Design und Ethik	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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. Ethnische 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.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

Lehrveranstaltung	**4. Semester**
Forschungsbasierte Designprozesse	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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

Lehrveranstaltung	**4. Semester**
Medienästhetik & Philosophie	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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 Sinngebung 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	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 4

Modulbezeichnung **Digitales Projekt 2**				**BA-DPD-G22** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Projekt	Siehe Studienbuch	270 Std.	Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Präsentation, Dokumentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 210 Std. Selbststudium	9	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden lernen in einem Projekt unter Einbindung einer reellen Zielgruppe ein digitales, interaktives Produkt aus den Bereichen Umwelt und Soziales zu entwerfen.
Durch Service-Learning Methoden und Projektmanagementmethoden werden Soft-Skills wie Reflexionsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Frustrationstoleranz und Teamfähigkeit weiter gefördert. Ziel ist das bisher Gelernte und die Ansprüche des Design für Alle in einer realistischen Anforderung zu vereinen und einen Funktionsprototypen zu realisieren. Gruppenarbeit und interdisziplinäre Projektarbeit möglich.

Inhalte

Seminaristische Einführung oder eine Konferenzveranstaltung/Workshop als Impulsgeber in aktuelles sozial- oder umweltrelevantes Thema.
Recherche, Entwicklung und Entwurf eines zielgruppenorientierten elektronischen oder mit Elektronik ausgestatteten Produktes.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**SWS**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G22 P	4	Seminar, Projekt	60:210 Std.	9	Präsentation und Dokumentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 5

Modulbezeichnung **Praktikum oder Auslandssemester**				**BA-DPD-P** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Kolloquium	Siehe Studienbuch	900 Std.	Digitales Produktdesign B.A.	Praktikumsbericht ggf. Präsentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium	30	

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden können Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis begleiten, in diesen Kontexten Produkte entwerfen, und diese Kenntnisse für die selbstgesteuerte Perspektiventwicklung bis zum Bachelorabschluss nutzen. Sie sind in der Lage, schriftlich und bildlich das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die selbst gemachten Erfahrungen kritisch zu reflektieren.

Inhalte

Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen. Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen. Es soll in einem Produktdesign praktizierenden Unternehmen oder einer Produktdesign praktizierenden Institution absolviert werden. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich.

Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium absolviert werden.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Gruppengröße**	**Prüfung/ Leistung**
Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung)	2	30:870 Std.		Praktikumsbericht, ggf. Präsentation/ unbenotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 6

Modulbezeichnung **Digitales Projekt 3**				**BA-DPD-G16** **P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Projekt	Siehe Studienbuch	360 Std.	Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Digitales Produktdesign B.A.	Präsentation, Dokumentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 300 Std. Selbststudium	12	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden haben durch ein interdisziplinäres Projekt bzw. Einzelprojekt aus dem Bereich Umwelt und Soziales unter Einbindung einer reellen Zielgruppe, ihre Fertigkeiten komplexe digitale, interaktive Produkte zu entwerfen, gefestigt. Auch hier spielen die Vereinbarkeit von Form, Anforderung und Funktion eine zentrale Rolle.
Durch Service-Learning Methoden und Projektmanagementmethoden wurden Soft-Skills wie Reflexionsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Frustrationstoleranz und Teamfähigkeit weiterentwickelt. Ziel ist das bisher Gelernte und die Ansprüche des Design für Alle in einer realistischen Anforderung zu vereinen und einen Funktionsprototypen zu realisieren.
Durch die Auseinandersetzung mit neuen technologischen Entwicklungen sind sie in der Lage Gestaltung zu nutzen, um adäquate und neue Antworten auf brisante Themen heutiger Designer*innen und wirtschaftlich-gesellschaftlicher Entwicklungen zu finden.

Inhalte

Seminaristische Einführung oder eine Konferenzveranstaltung/Workshop als Impulsgeber in aktuelles sozial- oder umweltrelevantes Thema.
Recherche, Entwicklung und Entwurf eines zielgruppenorientierten elektronischen oder mit Elektronik ausgestatteten Produktes.

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**SWS**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G16 P	4	Seminar, Projekt	60:300 Std.	12	Präsentation und Dokumentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 6

Modulbezeichnung **Globalisiertes Produktdesign**				**BA-DPD-G15.3 P**
Lehrformen	**Voraussetzungen für die Teilnahme**	**Workload**	**Verwendbarkeit des Moduls**	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten**
Seminar, Übung	Siehe Studienbuch	180 Std.	Digitales Produktdesign B.A.	Präsentation, Dokumentation

Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Arbeitsaufwand in Stunden**	**Leistungspunkte/ ECTS**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	max. 15

Qualifikationsziele des Moduls

Die Studierenden erkennen den Zusammenhang zwischen aktuellen globalen wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Entwicklungen und den Anforderungen an die Produktentwicklung. Sie können daraufhin ihre Gestaltungsideen vom Herstellungsprozess bis zur Verwertung darstellen zum Beispiel durch Produktavatare. Dadurch sind sie sich der aktuellen globalen Designeinflüsse bewusst und können mit ihnen arbeiten bzw. diese als Digitales Produktdesign selbstbewusst steuern.

Inhalte

- Aktuelle Entwicklungen in der globalisierten Produktentwicklung
- Entwicklung und Entwurf von zum Beispiel Produktavataren
- Reflexion über die Bedeutung der Globalisierung für das aktuelle Designgeschehen und die Arbeitsprozesse der Berufsgruppe Digitales Produktdesign
- Gestaltkonzepte entwerfen und virtuell in ihrem Herstellungs- und Nutzenzyklus begleiten

Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr. P/WP	**SWS**	**Lehrformen**	**Arbeitsaufwand (LV:Selbststudium)**	**Leistungspunkte**	**Prüfung/ Leistung**
DPD-G15.3 P	4	Seminar, Übung	60:120 Std.	6	Präsentation und Dokumentation/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Aleksandra Konopek

HBK Essen, Digitales Produktdesign B.A. Semester 6 + 7

Modulbezeichnung **Fachtheorie 2**				**BA-FT2** **WP/P**
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**	**Leistungs-punkte**	**Gruppengröße**
Einmal jährlich	2 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9	max. 60

Qualifikationsziele des Moduls

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.

Wahlpflicht Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	**Titel**	**Lehrformen**	**Arbeits-aufwand**	**Leistungs-punkte**	**Prüfung/ Leistung**
FT2.3 WP	Zukunftsthemen des Designs	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT2.4 WP	Kunst- und Kulturwissenschaft	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	Referat, Hausarbeit/ benotet
FT2.5 P	Vertrags- und Urheberrecht	Vorlesung, Seminar	30:60 Std.	3	aktive Teilnahme/ unbenotet
FT2.6 P	Wissenschaftliches Projekt	Kolloquium	30:60 Std.	3	Hausarbeit/ benotet

Modulverantwortlich: Prof. Dr. Thilo Schwer

Lehrveranstaltung	**6. Semester**
Zukunftsthemen des Designs	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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 Bericht-erstattung 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	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	Referat, Hausarbeit/ benotet

Lehrveranstaltung	**6. Semester**
Kunst- und Kulturwissenschaft	**WP**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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

Lehrveranstaltung	**7. Semester**
Vertrags- und Urheberrecht	**P**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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.

Inhalte

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.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Vorlesung, Seminar	2	30:60 Std.	max. 60	aktive Teilnahme/ unbenotet

Lehrveranstaltung	**7. Semester**
Wissenschaftliches Projekt	**P**

Qualifikationsziele der Lehrveranstaltung

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.

Inhalte

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.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Arbeitsaufwand**	**Gruppengröße**	**Leistung/ Teilleistung**
Kolloquium	2	30:60 Std.	max. 60	Hausarbeit/ benotet

HBK Essen, Digital Fabrication Design B.A.					7. Semester
Modulbezeichnung **B.A. Thesis, B.A. Colloquium, Presentation**					**BA-DFD-A**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Kolloquium / Konsultation	erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	720		Digital Fabrication Design B.A.	Bachelorarbeit -- benotet Bachelorkolloquium, Präsentation (beide unbenotet)
Häufigkeit des Angebots	**Dauer des Moduls**	**Kontaktzeit (Std.)**	**Eigenstudium (Std.)**	**Credit Points**	**max. Gruppengröße**
Zweimal jährlich	1 Semester	60	660	24	16

Qualifikationsziele

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, und in der Lage sind, ihre Arbeitsergebnisse in professionellen Kontexten zu präsentieren.

Inhalte

In der von einer Orientierungs- und Beratungsveranstaltung begleiteten Vorbereitung der Bachelorarbeit werden Methoden für die Entwicklung und Planung eines thematischen und gestalterischen Konzepts für die Abschlussarbeit besprochen. Die Anforderungen im Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung und die gestalterische Umsetzung werden ebenfalls erörtert. Es werden außerdem die notwendigen Kenntnisse zur professionellen Vorbereitung und Umsetzung der Präsentation der Bachelorarbeit in einem Ausstellungskontext vermittelt.

Lehrveranstaltungen	**SWS**	**Workload (Std.)**		**Credit Points**	**max. Gruppengröße**	**Prüfung / Leistung**
DFD-A1: B.A. Thesis	0	0	360	12	16	B.A.-Arbeit -- benotet
DFD-A2: B.A. Colloquium	2	30	150	6	16	aktive Teilnahme -- unbenotet
DFD-A3: Presentation	2	30	150	6	16	aktive Teilnahme -- unbenotet
Modulverantwortlich:	Prof. Marie-Céline Schäfer					