Inhalt

Illustration 2
Typografie und Layout 3
Fotografie 4
Visuelle Kommunikation 5
Corporate Design 6
Interaktion 1 7
Film 8
Animation 9
Interaktion 2 10
Sound Design 10
Designprojekt 1 13
Designprojekt 2 15
Praktikum oder Auslandssemester 17
Designprojekt 3 18
Designprojekt 4 20
Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium 22
Praktische Basis 24
Praktische Vertiefung 1 26
Praktische Vertiefung 2 28
Theorie 1 30
Fachtheorie 1 32
Theorie 2 34
Fachtheorie 2 36

Modul Illustration

Semester 1
Modul BA-DMD-G0
Credit Points 6

Pflichtmodul: Illustration

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G0	180	6	1. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • verfügen über grundlegende zeichnerische Fertigkeiten und verstehen das Zeichnen als künstlerische Ausdrucksform, • entwickeln ein Repertoire künstlerischer Strategien, • transferieren zeichnerische Erkenntnisse in interdisziplinäre Sichtweisen.
3	**Inhalte** • 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Präsentation / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Typografie und Layout

Semester 1
Modul BA-DMD-G2
Credit Points 6

Pflichtmodul: Typografie und Layout

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G2	180	6	1. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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 ihr detailtypografisches Wissen in Layout-Programmen anzuwenden • können gestalterische und inhaltliche Varianten eines Themas entwickeln und deren Wirkungsabsichten analysieren und beurteilen
3	**Inhalte** • Schreiben als angewandte Form des Denkens • Grundlagen der Schrift: Inhalte können die Bereiche Schriftklassifikation, Schriftschnitte, Schrifttfamilie, Schriftgrößen, Laufweite, Spationierung, Sonderzeichen thematisieren • Entwurfsmethoden und Gestaltung mit Schrift im zweidimensionalen Flächenraum • Das Wahrnehmen von Schrift auf analogen, wie auf digitalen Gerätschaften
4	**Lehrformen** Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Präsentation / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Fotografie

Semester 1
Modul BA-DMD-G3
Credit Points 6

Pflichtmodul: Fotografie

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G2	180	6	1. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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.
3	**Inhalte** • 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)
4	**Lehrformen** Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Präsentation / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Visuelle Kommunikation

Semester 1
Modul BA-DMD-G5
Credit Points 6

Pflichtmodul: Visuelle Kommunikation

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G5	180	6	1. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**Inhalte** • Theoretische und praktische Erarbeitung grundlegender ästhetischer und gestalterischer Perspektiven, Konzepte und Lösungen für die Arbeitsfelder der Visuellen Kommunikation • Entwerfen, Verwerfen, Variieren, Anwenden von Kreativitätstechniken und Entwurfsmethoden • Darstellungstechniken und Konzeptvisualisierung unter Nutzung von Grafik, Illustration, Typografie und Fotografie • Erschließung von Text-Bild-Kombinationen, sowie der ästhetischen und semantischen Ebenen der Text-Bild-Gestaltung
4	**Lehrformen** Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Präsentation / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Corporate Design

Semester	2
Modul	BA-DMD-G6
Credit Points	6

Pflichtmodul: Corporate Design

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G6	180	6	2. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden sind befähigt, ein Corporate Design Programm zu entwerfen, zu präsentieren und die Gestaltungslösungen zu begründen. Außerdem können sie Zielgruppen- und Rezipient*innenverhalten in Gestaltungsprozesse einbeziehen und Entwurfspräsentationen und -dokumentationen erstellen.
3	**Inhalte** • Erstellung zweidimensionaler Entwürfe anhand thematischer Vorgaben • wesentliche Designprinzipien für unternehmensbezogene Designprogramme • Layout-Techniken im Umgang mit Schrift, Farbe, Fläche, Fotos, etc. • Corporate Design als flächenbezogene, visuelle Erscheinungsbilder mit anschließender Untersuchung der Wechselwirkungen zu anderen unternehmensbezogenen Designaktivitäten • Aspekte von Corporate Design: Prägnanz, Zielgruppenangemessenheit, Wiedererkennbarkeit, Nachhaltigkeit, stilistische Angemessenheit; sowie weiterführende Kenntnisse zu Kontexten: Produktpolitik, Marketing/Werbung, Services • Beziehung zwischen Corporate Design und Corporate Identity
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Interaktion 1

Semester	2
Modul	BA-DMD-G7
Credit Points	6

Pflichtmodul: Interaktion 1

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G7	180	6	2. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Film

Semester	2
Modul	BA-DMD-G10
Credit Points	6

Pflichtmodul: Film

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G10	180	6	2. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**Inhalte** • 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 Heldenreise oder Story Circle nach Dan Harmon • Vorproduktion, Entwurf und Planung von Filmen • Produktionsplanung unter Einbezug von Video- und Audio-Technik
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Animation

Semester	3
Modul	BA-DMD-G9
Credit Points	6

Pflichtmodul: Animation

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G9	180	6	3. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**Inhalte** • 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Interaktion 2

Semester	3
Modul	BA-DMD-G8
Credit Points	6

Pflichtmodul: Interaktion 2

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G8	180	6	3. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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
3	**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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Sound Design

Semester	3

Modul	BA-DMD-G11
Credit Points	6

Pflichtmodul: Sound Design

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G11	180	6	3. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**Inhalte** • grundlegende Kenntnisse der Tonstudiotechnik sowie der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten und Grundwissen im Audiodesign. • Vermittelt werden theoretische Elemente der auditiven Wahrnehmung: Gehörbildung, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes, sowie Aspekte der physikalischen Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/Hüllkurven. • Die Akustik als Kommunikation wird thematisiert, z.B. Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen. • Grundlagen der akustischen und elektronischen Klangerzeugung werden vermittelt: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM. • Hinzu kommt Audiotechnik: Stereofonieverfahren, Surround- und Spatial Sound, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Sequenzer
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Kurzprojekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.

8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Designprojekt 1

Semester	4
Modul	BA-DMD-G12
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Designprojekt 1

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G12	270	9	4. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	210	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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
3	**Inhalte** • 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, studiengangsübergreifenden 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Projekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet** Die Prüfungsleistung für das Modul (i.d.R. Erstellung und Präsentation eigener Projekte) wird in einer der Veranstaltungen aus dem interdisziplinären Wahlpflichtangebot der Designstudiengänge absolviert. Das Wahlpflichtangebot ist dem Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters zu entnehmen.
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung

7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 9 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Designprojekt 2

Semester	4
Modul	BA-DMD-G13
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Designprojekt 2

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G13	270	9	4. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	210	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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
3	**Inhalte** • 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, studiengangsübergreifenden 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Projekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet** Die Prüfungsleistung für das Modul (i.d.R. Erstellung und Präsentation eigener Projekte) wird in einer der Veranstaltungen aus dem interdisziplinären Wahlpflichtangebot der Designstudiengänge absolviert. Das Wahlpflichtangebot ist dem Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters zu entnehmen.
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung

7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 9 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Praktikum oder Auslandssemester

Semester	5
Modul	BA-DMD-P
Credit Points	30

Pflichtmodul: Praktikum oder Auslandssemester

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-P	900	30	5. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
30	720 Fachpraktikum / 90 Selbststudium	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden lernen Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis kennen. Sie sind in der Lage, das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die eigenen Erfahrungen kritisch zu reflektieren.
3	**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 Unternehmen oder einer Institution absolviert werden, in dem/der Game Art and Design praktiziert wird oder Anwendung findet. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich. Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit 20 Wochen Dauer absolviert werden • Fachpraktikum: 780 Stunden (20 Wochen) • Kontaktstudium: 30 Stunden • Selbststudium: 90 Stunden (Praktikumsbericht)
4	**Lehrformen** Kolloquium
5	**Prüfungsformen** Praktikumsbericht / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Praktikumsbericht
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Designprojekt 3

Semester	6
Modul	BA-DMD-G14
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Designprojekt 3

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G15	270	9	6. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	210	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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
3	**Inhalte** • 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, studiengangsübergreifenden 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Projekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet** Die Prüfungsleistung für das Modul (i.d.R. Erstellung und Präsentation eigener Projekte) wird in einer der Veranstaltungen aus dem interdisziplinären Wahlpflichtangebot der Designstudiengänge absolviert. Das Wahlpflichtangebot ist dem Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters zu entnehmen.
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung

7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 9 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Designprojekt 4

Semester	6
Modul	BA-DMD-G15
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Designprojekt 4

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-G15	270	9	6. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	210	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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
3	**Inhalte** • 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, studiengangsübergreifenden 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
4	**Lehrformen** Seminar, Übung, Projekt
5	**Prüfungsformen** Präsentation / **benotet** Die Prüfungsleistung für das Modul (i.d.R. Erstellung und Präsentation eigener Projekte) wird in einer der Veranstaltungen aus dem interdisziplinären Wahlpflichtangebot der Designstudiengänge absolviert. Das Wahlpflichtangebot ist dem Vorlesungsverzeichnis des jeweiligen Semesters zu entnehmen.
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Präsentation, erfolgreiche Prüfung

7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 9 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

HBK Essen, Digital Media Design B.A.					7. Semester
Modulbezeichnung **Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium, Präsentation**					**BA-DMD-A**
Vorlesung, Seminar, Übung	**Voraussetzung**	**Workload (Std.)**		**Verwendbarkeit des Moduls**	**Prüfung / Leistung**
Kolloquium / Konsultation / Seminar	erfolgreicher Abschluss der Module aus den Semestern 1-6.	720		Digital Media 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	40

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**
DMD-A1: Bachelorarbeit	0	0	360	12	40	B.A.-Arbeit -- benotet
DMD-A2: Bachelorkolloquium	2	30	150	6	6	aktive Teilnahme -- unbenotet
DMD-A3: Präsentation	2	30	150	6	6	aktive Teilnahme -- unbenotet
Modulverantwortlich:	Prof. Nadiya Morenko					

Modul Praktische Basis

Semester	1	2	3
Modul	BA-DMD-PB		
Credit Points	3	6	6

Pflichtmodul: Praktische Basis

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-PB	450	15	1.-3. Semester	jedes Semester (siehe LV)	3 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
150	300	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Die Studierenden • 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.
3	**Inhalte** • Foto-Technik: Kameratechnik / digitaler Workflow: Vermittlung basaler technischer Grundlagen der Kameratechnik und der Bildbearbeitung am Computer • Filmtechnik: Technik Filmkamera; Einstellungen, Nutzung, Formate, Ausspielen, Editing Software; Formate, Schnitt, Farbkorrektur • Code 1: Software: u.a. Processing, p5.js • Code 2: Software: u.a. Processing, p5.js • 3D Software: 3D Modeling, Texturing, Lighting, Rendering
4	**Lehrformen** Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Aktive Teilnahme / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Praktische Basis: Lehrveranstaltungen								
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**	**Semester**
DMD-PB1	S, Ü	Foto-Technik	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3	1
DMD-PB2	S, Ü	3D Software	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3	3
DMD-PB3	S, Ü	Code 1	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3	2
DMD-PB4	S, Ü	Filmtechnik	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3	2
DMD-PB5	S, Ü	Code 2	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3	3

S = Seminar; Ü = Übung

Modul Praktische Vertiefung 1

Semester	4
Modul	BA-DMD-
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Praktische Vertiefung 1

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-PV1	270	9	4. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
90	180	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Ziele und Inhalte des interdisziplinären Wahlangebots für das Modul Praktische Vertiefung 1 werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekannt gegeben.
3	**Inhalte** Die Studierenden wählen Lehrveranstaltungen aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design.
4	**Lehrformen** Seminar
5	**Prüfungsformen** Aktive Teilnahme / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Erfolgreiche Prüfung in drei Veranstaltungen aus dem Wahlangebot
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Praktische Vertiefung 1: Lehrveranstaltungen							
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3

S = Seminar

Modul Praktische Vertiefung 2

Semester	6
Modul	BA-DMD-
Credit Points	9

Wahlpflichtmodul: Praktische Vertiefung 2

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-DMD-PV2	270	9	6. Semester	jährlich	1 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
90	180	max. 15

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** Ziele und Inhalte des interdisziplinären Wahlangebots für das Modul Praktische Vertiefung 2 werden zum Zeitpunkt der Veranstaltungswahl bekannt gegeben.
3	**Inhalte** Die Studierenden wählen Lehrveranstaltungen aus dem Gemeinschaftsangebot der Studiengänge Digital Media Design, Digital Fabrication Design und Game Art and Design.
4	**Lehrformen** Seminar
5	**Prüfungsformen** Aktive Teilnahme / unbenotet
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Erfolgreiche Prüfung in drei Veranstaltungen aus dem Wahlangebot
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A.
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** Das Modul wird nicht benotet.
9	**Modulbeauftragte*r** Nadiya Morenko

Modul Praktische Vertiefung 2: Lehrveranstaltungen							
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3
Siehe Vorlesungsverzeichnis	S	Wahlangebot; siehe Vorlesungsverzeichnis	Aktive Teilnahme / unbenotet	2	30	60	3

S = Seminar

Modul Theorie 1

Semester	1	2
Modul	BA-T1	
Credit Points	3	3

Pflichtmodul: Theorie 1

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-T1	180	6	1.-2. Semester	jedes Semester (siehe LV)	2 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
75	105	max. 60

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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.
3	**Inhalte** • Designtheorie: 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. • Wahrnehmungs- und Medientheorie: 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.
4	**Lehrformen** Vorlesung, Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Referat, Hausarbeit / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A., Digital Fabrication Design (B.A.), Game Art and Design (B.A.)
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6

9	**Modulbeauftragte*r** Prof. Dr. Thilo Schwer

Modul Theorie 1: Lehrveranstaltungen								
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**	**Semester**
DW-T1.4	V, S, Ü	Designtheorie	Referat, Hausarbeit / **benotet**	3	45	45	3	1
DW-T1.5	V, S	Wahrnehmungs- und Medientheorie	Referat, Hausarbeit / unbenotet	2	30	60	3	2

S = Seminar; Ü = Übung; V = Vorlesung

Modul Fachtheorie 1

Semester	2	3
Modul	BA-FT1	
Credit Points	3	3

Pflichtmodul: Fachtheorie 1

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-FT1	180	6	2.-3. Semester	jedes Semester (siehe LV)	2 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
75	105	max. 60

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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.
3	**Inhalte** • Geschichte und Theorie des Designs 1: Das Modul beleuchtet wichtige Etappen der Designentwicklung vom 19. bis zum 20. Jahrhundert. Es untersucht Designtendenzen und -diskurse im Kontext künstlerischer, ökonomischer und sozialer Entwicklungen. Bezüge zwischen Designgeschichte und aktuellen Gegebenheiten werden hergestellt und gestalterische Strömungen erörtert, die als Grundlage bzw. Inspiration für die eigene kreative Arbeit dienen können. Die begleitende Übung vermittelt grundlegende Fertigkeiten des wissenschaftlichen Arbeitens sowie der theoretisch-argumentativen Erörterung unterschiedlicher Designauffassungen. • Geschichte und Theorie des Designs 2: Die Lehrveranstaltung bietet einen Überblick über die Entfaltung der Konsumgesellschaften. Sie thematisiert die Ausdifferenzierung der Disziplin und die Wechselwirkung mit technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Ebenso werden Gegenbewegungen und Innovationsschübe vorgestellt und reflektiert. Die Studierenden analysieren exemplarische Positionen der Designgeschichte und sind dazu aufgefordert, eigene Standpunkte zu entwickeln und Design im Sinne einer nachhaltigen ökologisch-sozialen Entwicklung in die Zukunft zu denken.
4	**Lehrformen** Vorlesung, Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Referat, Hausarbeit / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A., Digital Fabrication Design (B.A.), Game Art and Design (B.A.)
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6

9	**Modulbeauftragte*r** Prof. Dr. Thilo Schwer

Modul Fachtheorie 1: Lehrveranstaltungen								
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**	**Semester**
DW-FT1.1	V, S, Ü	Geschichte und Theorie des Designs 1	Referat, Hausarbeit / unbenotet	3	45	45	3	2
DW-FT1.2	V, S	Geschichte und Theorie des Designs 2	Referat, Hausarbeit / **benotet**	2	30	60	3	3

S = Seminar; Ü = Übung; V = Vorlesung

Modul Theorie 2

Semester	3	4
Modul	BA-T2	
Credit Points	3	3

Wahlpflichtmodul: Theorie 2

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-T2	180	6	3.-4. Semester	jedes Semester (siehe LV)	2 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
60	120	max. 60

1	**Teilnahmevoraussetzungen** keine
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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.
3	**Inhalte** • Philosophie und Ästhetik: Ziele und Auswirkungen philosophische Ansätze aus verschieden Zeit- und Kulturräumen. • Design und Ethik: 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. • Forschungsbasierte Designprozesse: 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. • Vertrags- und Urheberrecht: Die Lehrveranstaltung vermittelt Grundlagen für die Vorbereitung einer Selbstständigkeit: Hierzu zählen die Konzeption eines Geschäftsmodells, eine Einführung in die Erstellung von Businessplänen, Projektkalkulation, Budgetierung, Vertragsgestaltung, Urheberrecht, Künstlersozialkasse, Haftung etc. Ergänzt werden diese Inhalte durch Einblicke in betriebliche Organisationsfragen, Urheber- und Verwertungsrechte oder Fragen der werblichen Positionierung sowie Selbstvermarktung.
4	**Lehrformen** Vorlesung, Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Referat, Hausarbeit / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A., Digital Fabrication Design (B.A.), Game Art and Design (B.A.)

8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 6 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Prof. Dr. Thilo Schwer

Modul Theorie 2: Lehrveranstaltungen								
Kenn-Nr.	**LV**	**Titel**	**Prüfung / Leistung**	**SWS**	**K**	**SST**	**CP**	**Semester**
DW-T2.1	V, S	Philosophie und Ästhetik	Referat, Hausarbeit / unbenotet	2	30	60	3	3
DW-T2.2	V, S	Design und Ethik	Referat, Hausarbeit / unbenotet	2	30	60	3	3
DW-T2.3	V, S	Forschungsbasierte Designprozesse	Referat, Hausarbeit / **benotet**	2	30	60	3	4
DW-T2.6	V, S	Vertrags- und Urheberrecht	Referat, Hausarbeit / **benotet**	2	30	60	3	4

S = Seminar; V = Vorlesung

Modul Fachtheorie 2

Semester	6	7
Modul	BA-FT2	
Credit Points	3	6

Wahlpflichtmodul: Fachtheorie 2

B.A. Digital Media Design

Kennnummer	Workload	Credit Points	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
BA-FT2	270	9	6.-7. Semester	jedes Semester (siehe LV)	2 Semester

Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
45	225	max. 60 (WP) / max. 12 (P)

1	**Teilnahmevoraussetzungen** 6. Semester: keine. 7. Semester: DW-FT2.6 Wissenschaftliches Projekt erfordert den erfolgreichen Abschluss aller Module aus den Semestern 1-6.
2	**Lernergebnisse / Kompetenzen** 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.
3	**Inhalte** • Zukunftsthemen des Designs: Aus den fachbezogenen Beiträgen und auf Basis zeitgenössischer Berichterstattung werden Themen und Texte ausgewählt und mit designhistorischen und -theoretischen Diskursen oder Positionen in Beziehung gesetzt. So entsteht ein vielschichtiger Blick auf Phänomene und Entwicklungen. Insbesondere wird der spezifische Einfluss der Designdisziplinen auf das Formen von Zukunft thematisiert. • Kunst- und Kulturwissenschaft: Im Rahmen der Lehrveranstaltung werden kunstwissenschaftliche und kunstphilosophische Themen vorgestellt und reflektiert. Studierende lesen und analysieren in diesem Rahmen Texte aus der Tradition der Kunst- und Kulturwissenschaften von Warburg bis heute. In Diskussionen und durch Referate bringen die Studierende eigene Fragestellungen ein und verknüpfen diese mit den verhandelten Themen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die (auch digitale) Materialität und auf die Konstitutionsprozesse von Kunstwerken, Artefakten und Designgegenständen gelegt, um das reflexive Potential unterschiedlicher Verfahren konkret auszuloten. • Ludologie vs. Narratologie: Das Seminar vertieft das Wissen über theoretische Konzepte, mit denen Videogames analysiert werden können. Es behandelt zentrale Diskurse der Game-Studies, greift grundlegende Texte auf und beleuchtet deren Stellenwert. Die Teilnehmenden setzen sich mit den verschiedenen Sichtweisen und Erkenntnismöglichkeiten bei der Analyse und Gestaltung von Spielen auseinander und diskutieren diese anhand ausgewählter Titel. Sie reflektieren eigene gestalterische Werke vor dem Hintergrund der damit verbunden Zielsetzungen. Die enge Verknüpfung von Reflexion und Kreation zeigt, wie das erarbeitete Wissen den kreativen Designprozess beeinflussen kann. • Wissenschaftliches Projekt: 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.

4	**Lehrformen** Vorlesung, Seminar, Übung
5	**Prüfungsformen** Referat, Hausarbeit / **benotet**
6	**Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten** Aktive Teilnahme, Referat, Hausarbeit, erfolgreiche Prüfung
7	**Verwendung des Moduls** (in anderen Studiengängen) Digital Media Design B.A., Digital Fabrication Design (B.A.), Game Art and Design (B.A.)
8	**Stellenwert der Note für die Endnote** siehe Prüfungsordnung | [(Note x 9 CP + sonstige gewichtete Modulnoten) / 84] x 0,6
9	**Modulbeauftragte*r** Prof. Dr. Thilo Schwer

Modul Fachtheorie 2: Lehrveranstaltungen

Kenn-Nr.	LV	Titel	Prüfung / Leistung	SWS	K	SST	CP	Semester
DW-FT2.3	V, S	Zukunftsthemen des Designs	Referat, Hausarbeit / **benotet (WP)**	2	30	60	3	6
DW-FT2.4	V, S	Kunst- und Kulturwissenschaft	Referat, Hausarbeit / **benotet (WP)**	2	30	60	3	6
DW-FT2.7	V, S	Ludologie vs. Narratologie	Referat, Hausarbeit / **benotet (WP)**	2	30	60	3	6
DW-FT2.6	K	Wissenschaftliches Projekt	Aktive Teilnahme / unbenotet **(P)**	1	15	165	6	7

K = Kolloquium; S = Seminar; V = Vorlesung; (WP) = Wahlpflichtkurs; (P) = Pflichtkurs