DHBW
Duale Hochschule
Baden-Württemberg

Modulhandbuch

Studienbereich Wirtschaft
School of Business

Studiengang
Medien

Studienrichtung
Mediendesign
Media - Media Design

Studienakademie
RAVENSBURG

Curriculum (Pflicht und Wahlmodule)

Aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Zusammenstellungen von Modulen können die spezifischen Angebote hier nicht im Detail abgebildet werden. Nicht jedes Modul ist beliebig kombinierbar und wird möglicherweise auch nicht in jedem Studienjahr angeboten. Die Summe der ECTS aller Module inklusive der Bachelorarbeit umfasst 210 Credits.

	FESTGELEGTER MODULBEREICH		
NUMMER	MODULBEZEICHNUNG	VERORTUNG	ECTS
W3ME_901	Bachelorarbeit	-	12
W3ME_101	Medienprojekt: Grundlagen	1. Studienjahr	10
W3ME_MD101	Grundlagen der Gestaltung	1. Studienjahr	9
W3ME_MD102	Entwurf Grafik Design	1. Studienjahr	8
W3ME_MD103	Entwurf Digitale Medien	1. Studienjahr	7
W3ME_MD104	Technik Printmedien	1. Studienjahr	6
W3ME_MD105	Kunst und Medien	1. Studienjahr	5
W3ME_MD701	Schlüsselqualifikationen I	1. Studienjahr	5
W3ME_MD801	Praxismodul I	1. Studienjahr	20
W3ME_102	Medienprojekt: Systeme	2. Studienjahr	10
W3ME_201	Grundlagen des Managements	2. Studienjahr	5
W3ME_MD201	Entwurfsmethoden	2. Studienjahr	7
W3ME_MD202	Entwurf Cross Media	2. Studienjahr	7
W3ME_MD203	Entwurf Motion Design	2. Studienjahr	9
W3ME_MD204	Technik Digitale Medien	2. Studienjahr	7
W3ME_MD702	Schlüsselqualifikationen II	2. Studienjahr	5
W3ME_MD802	Praxismodul II	2. Studienjahr	20
W3ME_103	Medienprojekt: Strategien	3. Studienjahr	10
W3ME_202	Integriertes Management	3. Studienjahr	5
W3ME_MD301	Strategische Gestaltung	3. Studienjahr	10
W3ME_MD302	Medienperzeption	3. Studienjahr	5
W3ME_MD303	Mediale Vermittlungsstrategien	3. Studienjahr	10
W3ME_MD304	Integrationsseminar zu Medienthemen	3. Studienjahr	5
W3ME_MD703	Schlüsselqualifikationen III	3. Studienjahr	5
W3ME_MD803	Praxismodul III	3. Studienjahr	8

Bachelorarbeit (W3ME_901)

Bachelor Thesis

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_901	-	1		

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Projekt

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Bachelorarbeit	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
360	0	360	12

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über breites fachliches Wissen und sind in der Lage, auf Basis des aktuellen Forschungsstandes und ihrer Erkenntnisse aus der Praxis in ihrem Themengebiet praktische und wissenschaftliche hemenstellungen zu identifizieren und zu lösen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden kennen das Spektrum der in ihrer Fachdisziplin zur Verfügung stehenden Methoden und können diese im Kontext der Bearbeitung von praktischen und wissenschaftlichen Problemstellungen kritisch reflektieren und anwenden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können selbständig und eigenverantwortlich betriebliche Problemstellungen bearbeiten und neue innovative Themenfelder in die praktische Diskussion einbringen. Vor dem Hintergrund einer guten Problemlösung legen sie bei der Bearbeitung besonderes Augenmerk auf die reibungslose Zusammenarbeit mit Kollegen und mit Dritten. In diesem Kontext zeigen sie Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit, Teamfähigkeit und Konfliktfähigkeit.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden können ihr Fachwissen und ihr Methodenverständnis zur Ableitung einer innovativen und aktuellen betrieblichen Problemstellung für ihre Abschlussarbeit einsetzen. Die Problemstellung, die einen deutlichen Bezug zu der jeweiligen Studienrichtung aufweisen sollte, lösen sie selbstständig unter Berücksichtigung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse im gewählten Themengebiet innerhalb einer vorgeschriebenen Frist. Hierbei berücksichtigen Sie aktuelle wissenschaftliche und branchenbezogene Quellen sowie die Regeln wissenschaftlichen Arbeitens. Die kritische Reflektion von theoretischen Ansätzen und praktischen Lösungsmustern ist für die Studierenden selbstverständlich. Die Studierenden beherrschen weiterhin die Fachterminologie und sind in der Lage, Begriffe zu operationalisieren, Daten zu erheben, auszuwerten und Ergebnisse zu visualisieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Bachelorarbeit	0	360
Innerhalb einer vorgegebenen Frist wird eine praxisbezogene Problemstellung selbstständig unter Anwendung praxisbezogener sowie wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden bearbeitet.		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Aktuelle Spezialliteratur und Online-Quellen zu den gewählten Themenfeldern und Funktionsbereichen.

Medienprojekt: Grundlagen (W3ME_101)

Media Project: Basics

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_101	1. Studienjahr	2	Prof. Dr. Arnulf Mester	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Case Study

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Projektbericht (mit Präsentation)	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
300	120	180	10

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden haben sich projektthemenspezifisches Fachwissen angeeignet (fachinhaltliche Perspektive). Sie haben projektspezifisches Basiswissen für Projekte erworben (Projektmanagement-Perspektive).

METHODENKOMPETENZ

Es wurden grundlegende fach- und projektspezifische Methoden für Projekte
erlernt und angewendet.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden haben in Medienprojekten erste Erfahrungen gesammelt. Sie sind sich der Wichtigkeit der Übernahme von Verantwortung für sich und andere bewusst. Sie sind sensibilisiert für eigene und gruppenbezogene Stärken und Defizite und für das Arbeiten an ihren Defiziten.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden erproben und erfahren Schlüsselqualifikationen im Kontext einfacher Projekte.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Medienprojekt: Grundlagen	120	180

Spezifische fachliche Inhalte sind projektabhängig;
Allgemeine Inhalte umfassen das Arbeiten in und das Management von (einfachen) Projekten, Ergebnis-/Ziel- und Kundenorientierung, Kooperation, Kommunikation, Prozesse, methodische Fundierung, Reflexion

BESONDERHEITEN

- Für die vor Lehrveranstaltungsbeginn durchzuführende konkrete Konfiguration eines Projektmoduls (z.B. Konkretisierung der Lernziele, Konkretisierung der Projekte/Themen, zugrundeliegende Literatur, Art und Umfang des Beitrags von Lehrenden) ist für einen konkreten Durchlauf die Studiengangsleitung oder ein von ihr lokal benannter Projektmodulbeauftragter oder ein lokal benanntes Projektlehregremium verantwortlich.
- Projektmodule verbinden Theorie und Praxis.
- Ein Projektmodul behandelt ein einzelnes Projekt oder mehrere entsprechend kleinere (Teil-)Projekte.
- Ein Projektmodul beinhaltet im Regelfall Gruppenprojekte, je nach Komplexität aber auch Einzelprojekte.
- Werden statt Einzelprojekte Gruppenprojekte durchgeführt, so sind Gruppen mit i.d.R. drei Teilnehmern anzustreben.
- Es können – insbesondere bei interdisziplinären Projekten – mehrere Lehrende (auch zeitgleich) beteiligt sein. I.d.R. werden Projekte durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Lehrende betreut.
- Lehrende können projekt- und projektthemaspezifische Lehrveranstaltungen im Modul anbieten.
- Lehrende können insbesondere über Coaching-Elemente als Berater in Projekte eingebunden sein.
- Neben Gruppen können auch direkt einzelne Studierende Ziel von Coaching- und Reflexionselementen durch Lehrende und Mitstudierende sein.
- Ein Projektmodul kann sich fachlich und inhaltlich auf andere Module beziehen bzw. mit anderen Modulen verbunden sein.

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Fachspezifische Literaturangaben richten sich nach den konkreten Projektthemen der Lehreinheit bzw. konkreten Coaching-Anlasses

Becker, F.: Teamarbeit, Teampsychologie, Teamentwicklung, Berlin: Springer

GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement/Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0, Nürnberg: GMP

Kuster, J. et al: Handbuch Projektmanagement: Agil – klassisch – hybrid, Berlin: Springer Gabler

Siwon, P.: Die menschliche Seite des Projekterfolgs, Heidelberg: dpunkt

Grundlagen der Gestaltung (W3ME_MD101)

Design Basics

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD101	1. Studienjahr	2	Prof. Herbert Moser	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
270	108	162	9

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verbessern ihr Repertoire an grundlegenden gestalterischen Kenntnissen und Fertigkeiten durch gezielte Übungen. Dazu gehören Übungen zur Differenzierung zeichnerischer Darstellungsmethoden sowie zur Auseinandersetzung mit fundamentalen Form- und Farbgestaltungsprozessen. Visuelle Wahrnehmung und die Übersetzung in manuelle Darstellungsformen wurde als Prozess von hoher Komplexität und Vielschichtigkeit erfahren. Ungewöhnliche Sichtweisen und Gestaltungsansätze, Auswahl, Ableitung, Variation und Transfer wurden erprobt. Dazu gehört auch differenzierter Umgang mit Materialien und Werkzeugen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, eigenständige und formal angemessene Werke in individueller Handschrift zu gestalten. Die individuellen handwerklichen Fähigkeiten wurden verbessert, formal-ästhetische Kenntnisse vertieft. Methodenbewusstsein ist vorhanden, geplante Gestaltungsprozesse sind klar ablesbar. Variationen wurden erprobt, die Arbeiten zeigen Experimentierfreude, Intensität und Weiterentwicklung.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können Probleme erkennen, die eigenen Defizite benennen und entsprechende Schlüsse daraus ziehen. Die Studierenden sind sensibilisiert für die individuellen Fähigkeiten ihrer Kommilitonen, können durch konstruktive Kritik andere bei ihrem Gestaltungsprozess unterstützen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Den Studierenden ist die Relevanz der fachspezifischen Inhalte und Methoden im Kontext von Designaufgaben bewusst. Sie können die erlernten Kompetenzen in einem erweiterten Kontext anwenden.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen Form & Farbe	60	90

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Form und grafische Organisation: Strukturelle Ordnungen: Textur, Faktur, Progression, Modulation. Formale Ordnungen: Proportion, Kombination, Variation, Situation, Mutation, Modifikation. Organisierte Ordnungen: Das Material, die Menge, die Verteilung, die Form, die Linie, die Fläche, der Raum. Gedächtniszeichnen aus Erlebnis. Gestalterische Grundlagen: Zeichnen in Analogie zur Beobachtung. Farbe und Wirkung: Farbqualität: Dimensionen von Farbwert, hell-dunkel, kalt-warm, bunt-unbunt, Ton in Ton, Wirkungen und Wechselbeziehungen, Farbklang, Mengenverhältnisse. Farbkonsistenz: wässrig, trocken, lasierend, deckend, pastos.		
Form- & Farbsysteme	48	72
Form: Zeichnerische Grundlagen: Gegenstandszeichnen, Freihandzeichnen, anatomische und figürliche Zeichnungen, perspektivische Darstellung, Raum/Lage-Verhältnisse, Vordergrund/Hintergrund, Ansicht, Aufsicht, Untersicht, Überschneidung, Gruppierung, Fleck, Schraffur, Kontraste, Licht/Schatten, Komposition, Illusionsraum, Raumgröße, Raumaufteilung, Raumtiefe Farbe: Farbkomposition: viel-wenig, groß-klein, hell-dunkel, lang-kurz, vorne-hinten, mögliche Kontraste Farbmittel: Pigmente, Bindemittel, Zusatzstoffe, Acryl, Tempera, Gouache, Aquarell, Tinten		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Daucher, H.: Die große Zeichenschule. Wien: Tosa
Heuser, K. C.: Freihändig zeichnen und skizzieren. Augsburg: Augustus
Itten, J.: Gestaltungs- und Formenlehre. Ravensburg: Maier
Jenny, P.: Notizen zur Zeichentechnik. Mainz: Schmidt
Jenny, P.: Notizen zum figürlichen Zeichnen. Mainz: Schmidt
Kandinsky, W.: Punkt und Linie zu Fläche. Bern-Bümpliz: Benteli
Klee, P.: Das Bildnerische Denken. Basel: Schwabe
Maier, M.: Elementare Entwurfs- und Gestaltungsprozesse. Stuttgart: Ernst Klett
Peters, H.: Der Äugel – Die Kunst des räumlichen Zeichnens. Leipzig: Seemann
Reclams Handbuch der künstlerischen Techniken. Stuttgart: Reclam

Entwurf Grafik Design (W3ME_MD102)

Graphic Design

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD102	1. Studienjahr	2	Prof. Andrea Hennig	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
240	96	144	8

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden erhalten ein Repertoire an entwurfsorientierten Möglichkeiten in Schrift und Bild, sowie deren Konfiguration in der Zweidimensionalität. Einerseits werden den Studierenden zentrale Begriffe der Schriftgeschichte, sowie ein grundlegendes Verständnis für das lateinische Schriftsystem im Umfeld der übrigen relevanten geschichtlichen Entwicklung vermittelt. Sie haben Erkenntnisse über die Interpretation der formalen Entwicklungen von Schrift und Schriftbild unter Einfluss technischer und kultureller Aspekte. Ein Grundlagenwissen über Satzarten, typografischem Layout, Formate, Flächenaufteilung ist ihnen vertraut. Gleichzeitig erlernen die Studierenden Grundlagen sowohl der spontanen als auch der methodischen Ideenentwicklung und Bildgestaltung. Ihnen sind Möglichkeiten bekannt, diese Ideen in eine angemessene visuelle Sprache zu übersetzen und in einem angewandten Kommunikationsmedium zu visualisieren. Die Studierenden unterscheiden zwischen dekorativen und abstrakten, transformalen und didaktischen Komponenten und wissen Erstellungsaufwand und Nutzen gegeneinander abzuwägen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, Inhalte in eine angemessene, eigenständige und effektive visuelle Sprache zu übersetzen. Sie kennen technische und handwerkliche Grundvoraussetzungen und können methodisch differenziert ihre Entwurfswerkzeuge auswählen. Sie können mit einfacher Ausrüstung und wenig Hilfsmitteln wirksame Resultate entwickeln.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind sensibilisiert für die unterschiedlichen Voraussetzungen von Lese- und Rezeptionsverhalten der jeweiligen Zielgruppen. Sie setzten sich mit den sozialen und ethischen Aspekten im Zusammenhang mit einer Kommunikationsmaßnahme auseinander, um sie im Gestaltungsprozess zu berücksichtigen. Die Studierenden können sich mit konstruktiver Kritik gegenseitig unterstützen und in Kleingruppen Gestaltungsmethoden diskutieren.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden können Probleme erkennen, die eigenen Defizite benennen und entsprechende Schlüsse daraus ziehen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen der Typografie	24	36

Grundbegriffe der Schriftgeschichte:
Stationen der Schriftentwicklung, Formentwicklung, Bedeutung der Schreibwerkzeuge.

Makrotypografie: Architektur der Buchstaben, Elemente der Typografie, Schriftrhythmus, -duktus, -textur, Komposition und Weißraum, manuelle Schreibübungen, differenziertes Sehen, ästhetische Kategorien, pragmatische Aspekte.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Entwurfsgestaltung	36	54

Kognitives Gestalten:
Visuelles Denken als Gestaltungsgrundlagen des Entwurfes. Figuren der visuellen Rhetorik wie Metapher, Metonymie, Figuren der Steigerung und visuelle Synektik.

Methoden der Ideenentwicklung z.B. Mind-Mapping, Moodboard, Affinitäten-Diagramm, kollaboratives Skizzieren, Collage, Morphologischer Kasten.

Plakatgestaltung: Einführung in Geschichte, Gestalt und Geometrie des Plakates, exemplarische Kompositionsübungen, Entwurf mit vorwiegend analogen Mitteln.

Crossmediales Entwerfen: Visuelle Synektik als Grundlage für die Entwicklung crossmedialer Kommunikation: visuelle Codes und Strukturen; Entwicklung einer medienspezifischen visuellen Rhetorik.

Angewandte Typografie	36	54

Grundlagen der Satztypografie: Kriterien zur Schriftwahl, Schrifttypen und ihre assoziative Anmutung, Funktion und Form, Symmetrie, Asymmetrie und Kinetik, Komposition und Gliederung, Ästhetik und visuelle Wirkung, Information und Stil. Intrinsische und extrinsische Faktoren der Schrift, Konventionen der Typografie.

Text-Bild-Interaktion: Integration verschiedener Informationsebenen und Gestaltungselemente.

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Aicher, O.: Die Welt als Entwurf, Berlin: Ernst & Sohn
Bringhurst, R.: The elements of typographic style, Point Roberts, WA: Hartley & Marks
Cheng, K.: Anatomie der Buchstaben, Mainz: Schmidt
de Jong, S./de Jong, R.: Schriftwechsel, Mainz: Schmidt
Elam, K.: Grid Systems, New York: Princeton Architectural Press
Forssman, F./de Jong, R.: Detailtypografie, Mainz: Schmidt Gavin, A./Harris, P.: Layout: Entwurf, Planung und Anordnung aller Elemente der Seitengestaltung, München: Stiebner
Heller, S./Anderson, G.: Illustration. Das Ideenbuch, Grünwald: Stiebner
Hildebrand, G./Williams, J.: Schrift wirkt! Mainz: Schmidt
Kinross, R.: Modern typography, London: Hyphen Press
Poschauko, T./Poschauko, M.: Nea Machina, Mainz: Schmidt
Pricken, M.: Kribbeln im Kopf, Mainz: Schmidt
Ruder, E.: Typographie, Sulgen: Niggli
Shane R.J., Walter: onedotzero, London: Laurence King
Tschichold, J.: Meisterbuch der Schrift, Hamburg: Nikol
Weidemann, K.: Wahrnehmen, Ideen finden, Gestalt geben, Ostfilder-Ruit: Hatje Cantz
Willberg, H.-P.: Wegweiser Schrift, Mainz: Schmidt

Entwurf Digitale Medien (W3ME_MD103)

Digital Media Design

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD103	1. Studienjahr	2	Prof. Mathias Hassenstein	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
210	84	126	7

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über ein Grundwissen relevanter Beispielarbeiten in den Bereichen Bild- und Interfacegestaltung. Sie kennen wesentliche Einflussfaktoren der fotografischen Bildgestaltung und wenden diese in eigenen Entwürfen an. Dabei berücksichtigen sie gleichermaßen technische Belange (Belichtungszeiten, Blenden, Kompressionseinstellungen, Dateiformate Auflösung u.a.) sowie gestalterische Aspekte (gezielter Umgang Perspektive, Licht, Struktur/ Textur, Formatwahl, Kontraste, Komposition u.a.). Sie wissen um die gestalterischen Charakteristika einer Interfacegestaltung sowie deren Kontext- und zielgruppenspezifischen Ausprägungen. Die Bedeutung aktiver gestalterischer Auseinandersetzung für eine gelungene Informationsaufnahme bzw. die Steuerung der Aufmerksamkeit des Betrachters ist ihnen bekannt. Sie kennen relevante Quellen zur Recherche aktueller gestalterischer sowie technischer Lösungen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, eine konzeptionelle Idee oder eine Gestaltungsabsicht schrittweise zu konkretisieren und in ein sichtbares Format (Bild- oder Screengestaltung) zu überführen. Im Rahmen einer Rezeptionsanalyse der eigenen Entwurfsarbeit erkennen sie sowohl Defizite als auch Potenziale des Entwurfs und können diese im Sinne der angestrebten Aussage- oder Funktionsabsicht vorteilhaft verwerten. Es gelingt ihnen, visuelle und funktionale Bezüge gestalterischer Elemente durch aktives und variantenreiches Experimentieren zu entwerfen und diese im Dialog zu begründen bzw. ggf. zu rechtfertigen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Durch kooperative und/oder kollaborative Aufgabenbearbeitung reflektieren sie eigene Stärken und Schwächen. Sie handeln zuverlässig bei Absprachen von z.B. gestalterischen, inhaltlichen oder terminlichen Aspekten. Sie schätzen den Wert kritischer Besprechungen gestalterischen Fortschrittes für die Förderung von Feedbackverhalten, Verantwortungsbewusstsein und Kritikfähigkeit.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden können gestalterische Anforderungen in der Bild- und Interfacegestaltung und Animation erfolgreich entwerfen oder prototypisch umsetzen bzw. im Sinne benannter Kriterien kontinuierlich zu verbessern. Sie haben gelernt, die Ergebnisse unterschiedlichen Phasen von Gestaltungsprojekten hinsichtlich der Qualität bzw. dem Projektfortschritt zunehmend realistischer einzuschätzen. Sie sind in der Lage, zukünftige Aufgaben hinsichtlich des erforderlichen Aufwandes abzuschätzen und hinsichtlich der Wechselwirkung zwischen angestrebtem Design und verfügbarer Technik zu bewerten.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Bildgestaltung	36	54
Kennenlernen digitaler fotografischer Bilderstellung und Komposition. Umgang mit Kamera und Bildbearbeitung: Inszenierung, Bildausschnitt, Bildebenen, Bildserien, visuelle Komposition, Lichtgestaltung, Tiefenräumlichkeit, Schwarz-Weiss- und Farbgestaltung.		

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Interface & Interaction	48	72

Gestaltung und Technik zweidimensionaler Nutzerschnittstellen für digitale Interfaces im Bereich App-, Website- oder Gamedesign, Navigationsparadigmen und UI Patterns, Layout von Interface-Elementen, Interaction-States und Transitions, Microinteractions/Microanimations, Visual User Feedback, Aufmerksamkeitssteuerung durch visuelle Mittel, Animation Loops, Anlegen einfacher Interaktionen, Kennenlernen gängiger Gestaltungswerkzeuge und Dateiformate

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Elam, K.: Geometry of design, New York: Princeton Architectural Press
Giogoli, A.: Schwarzweiß-Fotografie, Bonn: Galileo Press
Hogl, M.: Digitale Fotografie, Bonn: Vierfarben
Khazaeli, C. D.: Systemisches Design, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Kriegelstein, M.: Die Kunst des Sehens: Fotografie – Verborgenes sichtbar machen, Heidelberg: dpunkt.verlag
Krug, S.: Don't make me think!, Heidelberg: Redline
Küpper, J.: Dimensionen ästhetischer Erfahrung, Frankfurt am Main: Suhrkamp
Raskin, J.: The humane interface, Bosten/München: Addison-Wesley
Sachs-Hombach, K.: Bildgrammatik, Magdeburg: Scriptum
Stapelkamp, T.: Screen- und Interfacedesign, Berlin/Heidelberg: Springer
Tidwell, J.: Designing interfaces, Beijing/Köln: O'Reilly
Westphalen, C.: Die große Fotoschule: Handbuch digitale Fotopraxis, Bonn: Rheinwerk
White, T.: Digitale Animation: Vom Bleistift zum Pixel, Berlin: Spektrum
Woeste, H.: Panoramafotografie: Theorie und Praxis, Heidelberg: Dpunkt

Technik Printmedien (W3ME_MD104)

Technology Print Media

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD104	1. Studienjahr	2	Prof. Andrea Hennig	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Klausur	120	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
180	72	108	6

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden kennen Anwendungsbereiche und Funktionen der aktuellen Versionen der jeweiligen Software sowie die elementaren Arbeitsschritte an Entwurfs- und Produktionswerkzeugen. Sie benennen sowohl wesentliche Techniken sowie grundlegende Zusammenhänge bei der Entwurfs- und Produktionsarbeit. Sie sind in der Lage, fertige Beispielarbeiten zu analysieren und die zur Rekonstruktion notwendigen Arbeitsschritte aufzulisten. In der jeweiligen Software kennen sie den Aufbau von Arbeitsdateien. Sie können diese im Laufe des Arbeitsprozesses modifizieren. Entsprechend des Einsatzzweckes wählen sie die richtigen Ausgabe- und Speicherformate.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden kennen die wichtigsten Schritte in der Erstellung von digitalen Entwürfen. Sie nutzen das Wissen zur Anfertigung von Entwurfsvarianten. Wo nötig, arbeiten sie non-destruktiv und sorgen durch entsprechenden Aufbau, entsprechende Versionierung und Benennung der Dateien für Transparenz im Arbeitsprozess.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden erfahren durch den Umgang mit der Software eine Erweiterung ihres gestalterischen Potenzials und erlangen daher eine verbesserte Selbstwirksamkeitsüberzeugung. Sie sind sensibilisiert für das Potenzial der Applikationen, Medienrealität herzustellen und Realität zu interpretieren. Sie reflektieren die dadurch entstehende Notwendigkeit der Verantwortungsübernahme durch den Mediendesigner für die Gesellschaft und stimmen ihre Handlungen darauf ab.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage in den aktuellen Versionen der jeweiligen Software die elementaren Arbeitsschritte selbständig durchzufu¨hren. Sie beherrschen die wesentlichen Techniken.
Sie sind nach der Analyse fertiger Beispielarbeiten in der Lage, die zu deren Rekonstruktion notwendigen Arbeitsschritte größtenteils selbständig durchzufu¨hren. Sie können in der jeweiligen Software Arbeitsdateien so aufbauen, dass diese im Laufe des Arbeitsprozesses komfortabel modifiziert sowie zu einem späteren Zeitpunkt aktualisiert werden können.
Sie können aus den Arbeitsdateien digitale Reinzeichnungen erstellen und damit im Rahmen der Low Tech Printing-Maschinen der Mediendesign-Druckwerkstatt Kleinauflagen unter Anleitung selbst produzieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Digitale Bildbearbeitung	24	36
Pixelgrafik-Vektorgrafik, Scan, Farbmanagement, Retouche, Bildkorrektur, Einsatz von Filtern, Unterschiede, Erstellen von Auswahlen, Freistellen, Bildkomprimierung, Speicherformate, Arbeit mit Ebenen und Masken, Farbräume, Entwerfen für unterschiedliche Auflösungen, non-destruktives Arbeiten		

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Zeichen- und Layout-Programme	24	36
Einführung DTP, Schrift und Satz, Computerschriften und Typemanagement. Umgang mit professionellen Layout-, Satz- und Zeichenprogrammen, Import-/Export-Funktionen, Formate, Druckvorstufe		
Produktionstechnik	24	36
Drucktechnik: Produktionsprozess, digitaler Workflow im DTP, lithographische Grundlagen (Farbräume, Farbsyteme, Bildbearbeitung), Druckverfahren (Hochdruck, Flachdruck, Tiefdruck, Durchdruck), Einführung in Low Tech Printing in den Produktionsbereichen Siebdruck, Buchdruck und Prägedruck in der Mediendesign-Druckwerkstatt sowie in Kontrollmittel und Kontrollverfahren Materialtechnik: Papier (Herstellung, Kategorisierung, Anwendung), Druckfarben (Kategorisierung, Anwendung), Materialien der Weiterverarbeitung. Buchbindetechnik: Papierverarbeitung, Oberflächenveredelung, Kaschier-, Binde- und Verpackungstechniken		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Ambrose, G.: Grafikdesign, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Asunción, J.: Das Papierhandwerk, Bern/Stuttgart/Wien: Haupt
Johannson, K./Lundberg, P./Ryberg, R.: Printproduktion well done!, Mainz: Schmidt
Morlok, F./ Waszelewski, M.: Vom Blatt zum Blättern: Falzen, Heften, Binden für Gestalter, Mainz: Schmidt
Mu¨hlke, S.: Adobe Photoshop CC: das umfassende Handbuch, Bonn: Rheinwerk
Print Club London: Siebdruck: das Handbuch zu allen Materialien und Methoden, Köln: DuMont
Schurr, U.: Prepress-Knowhow für Grafikdesigner, Heidelberg: Dpunkt
Steinmu¨ller, B./Steinmu¨ller, U.: Die digitale Dunkelkammer, Heidelberg: dpunkt
Williamson, C.: Low-tech print: contemporary hand-made printing, London: Laurence King Publishing

Kunst und Medien (W3ME_MD105)

Art and Media

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD105	1. Studienjahr	2	Prof. Dr. Holger Lund	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Referat	20	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	60	90	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Kenntnisse der zentralen Entwicklungen und Umbrüche in der Kunst des 19.–21. Jahrhunderts liefern eine Grundlage für gestalterisches Denken und dessen Reflexion. Die Neu- und Umdefinierungen von Kunst in besagtem Zeitraum dienen der Bewertung gestalterischen Arbeitens sowie der Referenzierung und Verortung des eigenen gestalterischen Arbeitens. Die Studierenden erhalten ein Verständnis für die historische Basis der digitalen Medien, ihre geschichtliche Entwicklung und ihre theoretische Aufarbeitung. Die Studierenden werden mit ästhetischen Entwicklungen und damit verbundenen Fragestellungen konfrontiert, welche analoge, digitale und analogitale Medien umfassen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden entwickeln die Fähigkeit, gestaltete Kommunikate unter kunsthistorischen bzw. medientheoretischen Gesichtspunkten zu bewerten. Sie wissen ihre eigene visuelle Sprache, deren Konfiguration und mediale Vermittlung kritisch im Bewusstsein eines aktuellen sowie historischen Kontextes einzuordnen. Grundlage dafür ist die Kenntnis und kritische Bewertung der Ziele und Methoden in der Kunst- und Mediengeschichte.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden erhalten ein grundlegendes Verständnis von Kunst als Kommunikationsform und von Medien als Kommunikationsmittel. Dieses Verständnis einzubeziehen und zu nutzen, um Kommunikationsprozesse und -produkte zu entwerfen, zu verargumentieren und sozial zu integrieren, ist zentraler Bestandteil ihres Schaffens.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Das Bewusstsein unterschiedlicher kunsthistorischer Ansätze und Konzepte gibt der eigenen gestalterischen Arbeit Orientierung. Die Studierenden kennen die Ziele und ästhetischen Strategien der historischen und aktuellen Avantgarden, können diese bewerten und für die eigene Arbeit kritisch einsetzen. Die Studierenden sind in der Lage, Entwicklungsschritte der Medien zu benennen sowie das Phänomen der Medialität als medialer Verfasstheit von Kommunikation zu erfassen und daraus Schlüsse für die eigene Arbeit zu ziehen. Sie können mit gestalterischen medialen Erzeugnissen kritisch, historisch und medienreflexiv umgehen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Kunstgeschichte	36	54

Geschichte der Kunst des 19.–21. Jahrhunderts, mediale Entwicklungen in Film und digitalen Medien, Diskussion verschiedener Kunstbegriffe anhand zentraler Entwicklungen wie temporäre und prozesshafte Kunst. Prognoseentwicklung zukünftiger Kunsttendenzen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Theorie und Geschichte der Medien	24	36

Geschichte der Medien, Möglichkeiten und Folgen technischer Massenreproduzierbarkeit im Kontext von Kunst- und Designgeschichte, Diskussion medientheoretischer Ansätze, aktuelle Diskussionsforen, spezifische Leistungen verschiedener Medien und ihrer Kombinationen, Verhältnis von analogen zu digitalen Medien, Digitalität, Postdigitalität, Hyperdigitalität, Post-Internet

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Aristoteles: Poetik, Stuttgart: Reclam
Barthes, R.: Die helle Kammer, Frankfurt am Main: Suhrkamp
Benjamin, W.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt am Main: Suhrkamp
Beyer, T./Burkhalter, T./Liechti H. (Hrsg.): Seismographic sounds. visions of a new world, Bern: Norient
Carvalho, A./Lund C. (Hrsg.): The audiovisual breakthrough, Berlin: collin&Maierski
Ende offen: Kunst und Anti-Kunst. Provokation – Lebensstoff der Gesellschaft, Fernseh-Diskussion des WDR mit Joseph Beuys, Max Bense, Max Bill, Arnold Gehlen, Mod. Wieland Schmied, Köln: WDR
Febel, G./Joly J.-B./Schröder G. (Hrsg.): Kunst und Medialität, Stuttgart: Merz Solitude
Frieling R./Herzogenrath, W. (Hrsg.): 40 Jahre Videokunst, Ostfildern: Hatje Cantz
Keitz, U. v./Stiasny P. (Hrsg.): Alles dreht sich … und bewegt sich. Der Tanz und das Kino, Marburg: Schüren
Kulle D./Lund, C./Schmidt O., et al. (Hrsg.): Post-digital Culture, Hamburg: Universität Hamburg
Manovich L.: What is digital cinema?, New York: edu McLuhan, M.: Understanding Media, Cambrigde: The MIT Press Mersch, D.: Medientheorien zur Einführung, Hamburg: Junius
Nadeau, M.: Geschichte des Surrealismus, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt
Nekes, W.: Media Magica VI, Wundertrommel, Mühlheim/Ruhr: Nekes
Nöth, W.: Handbuch der Semiotik, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler Schweppenhäuser, G.: Medien – Theorie und Geschichte für Designer, Stuttgart: avedition
Striedter, J.: Russischer Formalismus, München: Fink
Youngblood, G.: Expanded cinema, London: Studio Vista

Schlüsselqualifikationen I (W3ME_MD701)

Key Qualifications I

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD701	1. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Laborübung, Planspiel/Simulation, Rollenspiel

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Unbenoteter Leistungsnachweis	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	60	90	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über erste Basisqualifikationen für das wissenschaftliche Studium und können deren Anwendbarkeit für praktische Situationen kritisch einschätzen. Des Weiteren sind sie in der Lage, eine betriebliche Problemstellung in strukturierter wissenschaftlicher Herangehensweise zu bearbeiten.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden können
- Methoden und Techniken in verschiedenen Situationen reflektiert und kompetent in angemessener Weise einsetzen,
- Literaturrecherchen durchführen und quellenkritische Auswertungen der Literatur vornehmen,
- geeignete wissenschaftliche Untersuchungsmethoden und -techniken auswählen und anwenden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können
- offen kommunizieren,
- eigene und fremde Kommunikationsmuster erkennen, kritisch analysieren und einschätzen,
- autonom und selbstsicher eigene Positionen vertreten und andere Positionen zu verstehen,
- die erlernten Methoden in rationaler, verständnisorientierter und fairer Weise und nicht-manipulativ einsetzen,
- Konflikte in ausgleichender Weise bewältigen,
- erkennen, welche ethischen Implikationen und Verantwortung Forschung hat,
- Pluralität von Theorien und Methoden sinnvoll einsetzen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden
- können sich schnell in neuen Situationen zurechtzufinden, in neue Aufgaben einarbeiten sowie sich in Teams und Kulturen integrieren,
- überzeugen als selbstständig denkende und verantwortlich handelnde Persönlichkeiten mit kritischer Urteilsfähigkeit in Wirtschaft und Gesellschaft,
- zeichnen sich aus durch fundiertes fachliches Wissen, Verständnis für übergreifende Zusammenhänge sowie die Fähigkeit, theoretisches Wissen in die Praxis zu übertragen,
- lösen Probleme im beruflichen Umfeld methodensicher sowie zielgerichtet und handeln dabei teamorientiert.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens	30	45

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
- Akademische Arbeitstechniken (u.a. Kompetenzen, Lerntheorie, Lernstrategien und -techniken (z.B. Mind Map, Memotechniken/Behaltensstrategien), Arbeitsplatz- und Lernorganisation, Lesen, Schreib-/Präsentationstechniken und -methoden, Stressbewältigung (z.B. Zeitmanagement, Selbstmanagement), Kommunikation und Zusammenarbeit mit anderen - Wissenschaft, Zielspektrum wissenschaftlichen Arbeitens, Wissenschaftliche Methoden der Humanwissenschaften - Anforderungen an wissenschaftliches Arbeiten (u.a. Objektivität, Ehrlichkeit/Redlichkeit, Überprüfbarkeit, Reliabilität, Validität, logische Argumentation, Nachvollziehbarkeit) - Grundlegender Bearbeitungsprozess eines Themas (Ausgangssituation: Problem-/Fragestellung, Analyse/Präzisierung, Lösungen suchen und finden, Umsetzung, Ergebnisse aufbereiten) - Bearbeitungsphasen einer wissenschaftlichen Arbeit (Themenwahl/Zielsetzung, Themenabgrenzung/-präzisierung, Zielsetzung der Arbeit und Ableitung der Forschungsfrage) - Wissenschaftliches Exposé - Projektplanung (Kommunikation mit den Betreuenden, Zeit-/Ressourcenplanung, Zeitmanagement, Arbeitshilfen) - Einarbeitungsphase (Literaturstudium, -auswahl, -recherche), Haupt- und Erstellungsphase (Gestaltung einleitender Kapitel, Gliederungsalternativen, Schlusskapitel), Überarbeitungsphase - Formale Gestaltung (Deckblatt/Titelblatt (gegebenenfalls inklusive Sperrvermerk), Verzeichnisse, Ausführungsteil, Anhang, Literaturverzeichnis, Ehrenwörtliche Erklärung), Gestaltungselemente - Zitation (u.a. Arten von Zitate, Zitierregeln, Plagiate), Literaturgattungen, Literaturverzeichnis und Quellenangaben		
Präsentations- und Kommunikationskompetenz	30	45
Präsentationskompetenz - Einsatzbereiche und Zielsetzungen einer Präsentation - Inhaltliche Gliederung einer Präsentation/Präsentationsdramaturgie - Medieneinsatz und Visualisierungstechniken (z.B. Textbilder, Grafiken und Symbole) - Präsentationstechniken - Stimmarbeit und Rhetorik - Nonverbale Kommunikation: Körpersprache, Mimik und Gestik - Umgang mit Lampenfieber - Nachbereitung der Präsentation - Spezifika von wissenschaftlichen Präsentationen - Übungen mit Bezug zur jeweiligen Studienrichtung Kommunikationskompetenz - Kommunikationspsychologische Forschung und Kommunikationstheorien - Kommunikation und Interaktion - Rhetorik - Vermittlung kommunikativer und rhetorischer Fähigkeiten - Verhandlungstechniken - Aktives Zuhören - Fragetechnik - Einwandbehandlung - Kommunikationsstörungen - Konfliktgespräche, Moderation, Feedback- und Mitarbeitergespräche, Kommunikation in Teams - Übungen vor dem Hintergrund aktueller Themen der jeweiligen Studienrichtung mit anschließender Diskussion		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Renner, H.-G. u. Strasmann, J. Das Outdoor-Seminar in der betrieblichen Praxis, Hamburg:Verlag Windmühle
- Schnell, R./Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M./Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C. /Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen

Praxismodul I (W3ME_MD801)

Practical Module I

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD801	1. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Projekt

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Projektarbeit	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden
Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
600	0	600	20

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über einen Überblick zu ihrem Ausbildungsbetrieb hinsichtlich aller wichtigen betriebswirtschaftlichen, rechtlichen und sozialen Gegebenheiten. Sie verstehen den Unternehmenszweck und haben einen Überblick über das relevante Marktumfeld. Sie sind in der Lage, praktische Problemstellungen unter Anleitung in ihrer Komplexität zu erfassen, zu analysieren, um darauf aufbauend unter Hinzuziehung vermittelter Lehrveranstaltungsinhalte Lösungsvorschläge zu entwickeln.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden können mit Abschluss des Moduls, unter Anleitung für komplexe Praxisanwendungen angemessene Methoden auswählen und anwenden. Sie können die Möglichkeiten, Praktikabilität und Grenzen der eingesetzten Methoden nach anleitender Diskussion einschätzen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind dafür sensibilisiert, mit an ihre Rolle geknüpften Erwartungshaltungen in ihrem Arbeitsumfeld umzugehen. Sie tragen durch ihr kooperatives Verhalten in Teams dazu bei, dass die gemeinsamen Ziele erreicht werden. Für übertragene Aufgaben übernehmen sie weitestgehend die Verantwortung.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden sind unter Anleitung in der Lage, auf der Basis weitgehend selbstständig vorgenommener Situationsanalysen unter Hinzuziehung ihrer theoretischen Kenntnisse und Kompetenzen, zielführende Handlungsprogramme umzusetzen, zu kontrollieren und gegebenenfalls zu modifizieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Praxismodul I - Projektarbeit I	0	600

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Lehr- und Lerneinheit Grundlagen der visuellen Kommunikation: Typografie: Grundlagen der Typografie, Satzlayout, Kriterien der Schriftwahl Layout: Gestaltungsraster, Entwurf, Text-Bild-Integration, Form- und Farbgestaltung Grundlagen der Corporate Identity: Corporate Design: Logo, Wort-Bildmarken, Corporate Behaviour, Corporate Communication, Service Design Bildgestaltung: Fotografie, Composing, Bildformate Satz- und Drucktechnik: Umgang mit Layout-, Satz- und Zeichenprogrammen, Buchbinde- und Verpackungstechniken, Papiertechnik, Oberflächentechnik, Steuerung des Prozessablaufs Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung Lehr- und Lerneinheit Digitale Medien: Screendesign Interfacegestaltung, Usability Projektmanagement: Strukturierung, Systemisches Design, Mediaplanung, Storyboarding Animation: Grundlagen der Animation Programmierung : HTML, CSS, Grundlagen PHP Marketing-Mix: Produktenwicklung und -gestaltung, Planung, Realisation und Kontrolle von Marketingmaßnahmen		
Praxismodul I - Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	0	0

-

BESONDERHEITEN

Anfertigung der Projektarbeit I.

Die Inhalte des Praxismoduls I orientieren sich an den jeweiligen studienrichtungsspezifischen theoretischen Schwerpunkten in den einzelnen Semestern und dienen als Grundlage für den Rahmenausbildungsplan für das Studium am Lernort Praxis, der inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Dualen Partners angepasst wird. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen und Anpassungen sinnvoll und es kann auch von der zeitlichen Abfolge des Rahmenausbildungsplans abgewichen werden.

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius-
- Schnell, R./Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M./Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C./Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen

Medienprojekt: Systeme (W3ME_102)

Media Project: Systems

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_102	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Arnulf Mester	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Case Study

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Projektbericht (mit Präsentation)	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
300	110	190	10

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden haben sich projektthemenspezifisches Fachwissen angeeignet (fachinhaltliche Perspektive). Sie haben methodenspezifisches Fachwissen für Mediensysteme mittlerer Komplexität erworben (Projektmanagement-Perspektive).

METHODENKOMPETENZ

Es wurden fach- und projektspezifische Methoden für Medienprojekte mittlerer Komplexität erlernt und angewendet. Die Studierenden sind in der Lage, Methoden zur Vernetzung komplexer Mediensysteme zu entwickeln.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden haben in Medienprojekten mittleren Komplexitätsgrads Erfahrungen gesammelt. Sie haben Verantwortung für sich und andere übernommen und reflektiert. Sie können eigene und gruppenbezogene Stärken und Defizite erkennen, an ihren Defiziten arbeiten und Synergieeffekte in der Gruppenarbeit reflektieren.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden erproben und erfahren Schlüsselqualifikationen im Kontext von Projekten mittleren Komplexitätsgrads.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Medienprojekt: Systeme	110	190

Spezifische fachliche Inhalte sind projektabhängig;
Allgemeine Inhalte umfassen das Arbeiten in und das Management von Projekten mittlerer Komplexität,
Ergebnis-/Ziel- und Kundenorientierung, Kooperation, Kommunikation, Prozesse, methodische Fundierung, Reflexion

BESONDERHEITEN

- Für die vor Lehrveranstaltungsbeginn durchzuführende konkrete Konfiguration eines Projektmoduls (z.B. Konkretisierung der Lernziele, Konkretisierung der Projekte/Themen, zugrundeliegende Literatur, Art und Umfang des Beitrags von Lehrenden) ist für einen konkreten Durchlauf die Studiengangsleitung oder ein von ihr lokal benannter Projektmodulbeauftragter oder ein lokal benanntes Projektlehregremium verantwortlich.
- Projektmodule verbinden Theorie und Praxis.
- Ein Projektmodul behandelt ein einzelnes Projekt oder mehrere entsprechend kleinere (Teil-)Projekte.
- Ein Projektmodul beinhaltet im Regelfall Gruppenprojekte, im Einzelfall auch Einzelprojekte.
- Es können – insbesondere bei interdisziplinären Projekten – mehrere Lehrende (auch zeitgleich) beteiligt sein. I.d.R. werden Projekte durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Lehrende betreut.
- Lehrende können projekt- und projektthemaspezifische Lehrveranstaltungen im Modul anbieten.
- Lehrende können insbesondere über Coaching-Elemente als Berater in Projekte eingebunden sein.
- Neben Gruppen können auch direkt einzelne Studierende Ziel von Coaching- und Reflexionselementen durch Lehrende und Mitstudierende sein.
- Ein Projektmodul kann sich fachlich und inhaltlich auf andere Module beziehen oder mit anderen Modulen verbunden sein.

Die Prüfungsdauer gilt für die Präsentation.

VORAUSSETZUNGEN

Das vorherige Medienprojektmodul sowie die für das Projektthema relevanten fachlichen Module.

LITERATUR

Fachspezifische Literaturangaben richten sich nach den konkreten Projektthemen der Lehreinheit bzw. konkreten Coaching-Anlasses

Becker, F.: Teamarbeit, Teampsychologie, Teamentwicklung, Berlin: Springer

GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement/Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0, Nürnberg: GMP

Kuster, J. et al: Handbuch Projektmanagement: Agil – klassisch – hybrid, Berlin: Springer Gabler

Siwon, P.: Die menschliche Seite des Projekterfolgs, Heidelberg: dpunkt

Grundlagen des Managements (W3ME_201)

Basics of Management

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_201	2. Studienjahr	2	Prof. Herbert Moser	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Planspiel/Simulation, Case Study

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Klausur	120	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	55	95	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Nach Abschluss des Moduls sind die Teilnehmer in der Lage, wirtschaftliche und rechtliche Fachbegriffe in Beziehung zu konkreten Problemstellungen zu setzen. Die wichtigsten betriebswirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen ihres Berufsfelds sind ihnen bekannt. Sie können die Grundbegriffe und Modelle an Beispielen erläutern.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden können nach Abschluss des Moduls grundlegende betriebswirtschaftliche Modelle und Instrumente im Modulkontext anwenden (z.B. eine Marketingkonzeption entwickeln, Kostenstrukturen gestalterischer Leistungen planen). In dem erlernten Themenbereich sind sie darüber hinaus methodisch in der Lage, selbständig Fälle von Rechtsverletzungen zu erkennen, wobei sie bei schwierigen Rechtsproblemen die Problematik benennen, die richtigen rechtlichen Vorschriften auffinden und zu vertretbaren Beurteilungen kommen können.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind sensibilisiert für die sich auf den Modulkontext beziehenden ökonomischen, sozialen wie auch ethischen Spannungsfelder. Gleichermaßen sind ihnen die Grenzen der erlernten Methoden bewusst.
Die Studierenden können konstruktiv in einer Arbeitsgruppe mitarbeiten und sind offen für Anregungen. Sie haben gelernt, ihren Standpunkt unter Heranziehung von betriebswirtschaftlichen und rechtlichen Argumentationen zu verteidigen. Sie können hierbei mit Kritik umgehen und adäquat kritisieren.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden stellen gezielt Verständnisfragen, beteiligen sich aktiv an fachlichen Diskussionen und übernehmen zunehmend Mitverantwortung für den Lernerfolg. Sie können ihren Standpunkt unter Heranziehung einer fundierten betriebswirtschaftlichen bzw. rechtlichen Argumentation begründen und sind in der Lage, die Anwendungsprämissen der einzelnen erlernten Verfahren vor dem Hintergrund konkreter Problemstellungen kritisch zu reflektieren und zu bewerten.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen des Managements	55	95

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Branchenspezifische Auswahl aus betriebswirtschaftlichen Grundlagen, aus juristischen Grundlagen und Marketing. Betriebswirtschaftliche Grundlagen, Einführung in die Kostentheorie / Kosten / Kostenarten, Kalkulation von medialen Maßnahmen. Rechtliche Grundlagen: rechtliche Verfassung wirtschaftlicher Existenzen / Rechte und Pflichten von Freiberuflern und Firmen, Grundlagen des Vertragsrechts. Medienrecht: Presse- und Verlagsrecht, Rundfunkrecht, Recht Digitaler Medien, Datenschutz, Recht der künstlerischen Berufe / Urheberrecht, Vertragsrecht, Schuldrecht, Nutzungsrecht, Verantwortlichkeit und Haftung. Marketing: Grundbegriffe, Marktforschung, Marketing-Konzeption, Marketingziele, Marketingstrategie, Operatives Marketing, Online-Marketing.		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Bleicher, K.: Das Konzept Integriertes Management. Berlin/New York: Campus
Bruhn, M./Meffert, H.: Exzellenz im Dienstleistungsmarketing, Fallstudien zur Kundenorientierung, Wiesbaden: Gabler
Covey, S. R.: Die effektive Führungspersönlichkeit, Frankfurt am Main: Campus
Fechner, F.: Medienrecht, Tübingen: Mohr Siebeck
Hackenberg, H.: Was kostet Grafik-Design? Vergütung für Visuelle Kommunikation, Frankfurt am Main: Verl. Form 2000
Homburg, C./Krohmer, H.: Marketingmanagement, Wiesbaden: Gabler
Josse, G.: Basiswissen Kostenrechnung, München: C. H. Beck
Kotler, P.: Grundlagen des Marketing, München: Pearson Studium
Meffert, H./Burmann, C./Kirchgeorg, M./Eisenbeiß, M.: Marketing, Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung, Wiesbaden: Springer Gabler
Rogner, A.: Medienrecht in der Praxis, München: UVK Lucius
Rosenstiel, L.v./Regnet, E./Domsch, M.E.: Führung von Mitarbeitern: Handbuch für erfolgreiches Personalmanagement, Stuttgart: Schäffer & Co.
Schulze, G.: Meine Rechte als Urheber, München: Beck
Welge, M./Al-Laham, A.: Strategisches Management. Grundlagen - Prozess – Implementierung, Wiesbaden: Gabler, Stuttgart: Schaeffer-Poeschel
Wöhe, G.: Einführung in die Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, München: Vahlen
Zollondz, H.-D.: Marketing-Mix, Berlin: Cornelsen

Entwurfsmethoden (W3ME_MD201)

Design Methods

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD201	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Markus Rathgeb	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
210	77	133	7

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden kennen illustrative Gestaltungsmöglichkeiten und Techniken und können diese anwenden. Sie können ein überschaubares und systemfähiges Repertoire an grafischen Elementen definieren. Sie sind in der Lage aus numerischen oder geometrischen Gesetzmäßigkeiten Regeln für die Entwicklung von gestalterischen Gesetzmäßigkeiten und den methodischen Umgang mit den Elementen abzuleiten. Sie können relevante Daten sammeln und diese nach Gesichtspunkten der Informationsvermittlung richtig strukturieren. Sie beherrschen dazu einen disziplinierten Umgang mit Element und Fläche hinsichtlich einer eindeutigen visuellen Struktur und Rhetorik. Sie besitzen die Fähigkeit der feintypografischen Beurteilung und Entscheidung.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, eigenständige und formal angemessene Werke in individueller Handschrift zu gestalten. Eine Sensibilität für die Interaktion zwischen Form und Inhalt wurde entwickelt. Sie sind fähig, sowohl objektive (nicht geschmacksabhängige) wie auch subjektive (emotional expressive) Lösungen eigenständig zu erarbeiten. Methodenbewusstsein ist vorhanden, um grafisches Repertoire und Möglichkeiten der Konfiguration nachvollziehbar herzuleiten und exemplarisch anzuwenden. Die Studierenden sind insbesondere in der Lage, durch methodische Arbeitsschritte Informationen systematisch und benutzerfreundlich zu präsentieren. Variationen wurden erprobt, die Arbeiten zeigen Experimentierfreude, Intensität und Weiterentwicklung.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können Probleme erkennen, die eigenen Defizite benennen und entsprechende Schlüsse daraus ziehen. Die Studierenden sind sensibilisiert für die individuellen Fähigkeiten ihrer Kommilitonen, können durch konstruktive Kritik andere bei ihrem Gestaltungsprozess unterstützen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Den Studierenden ist die Relevanz der fachspezifischen Inhalte und Methoden im Kontext von angewandten Designaufgaben bewusst. Sie können die erlernten Methoden und Fähigkeiten in einem erweiterten und spezifischen Kontext anwenden.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Illustration	22	38

Grundlagen illustrativen Gestaltens:
Perspektive, Licht, Materialität, Bewegung, Stimmung, Visualisierung von Textinhalten und Thematiken mit den Möglichkeiten grafischer Darstellungsmedien, Entwurfsverfahren, Media-Mix (Collage, Übermalung, Kopigrafie etc.), Bearbeitung unterschiedlicher illustrativer Serien, Storyboards

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Informationstypografie	22	38
Typografie in Informationsmedien: Arten der Symbolisierung/Arten der Konfiguration, Funktion, Form und Rezeption, Organisation und Ordnung, Auszeichnungen und grafische Elemente		
Visuelle Systeme	33	57
Methodische Beziehungsmodelle in der Gestaltung: Definition grafischer Elemente und deren methodischen Vernetzung als Bausteine von visuellen Systemen, Intervalltheorien als Entwurfsmethode, Unit und System, Dialektik zwischen Kontinuität und Variation, Kohärenz von Form, Inhalt und Methode.		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Art-Directors-Club für Deutschland (ADC): Jahrbuch, Mainz: Schmidt
Bossert, J. (Hrsg.): Illustrators, New York: HBI Ruddigkeit, R.: Freistil, Mainz: Schmidt
Doczi, G.: Die Kraft der Grenzen: Harmonie und Proportion in Kunst, Natur und Architektur, Stuttgart: Engel Eco, U.: Die Geschichte der Schönheit, München: Hanser
Edmondson, A. C.: A Fuller Explanation: the synergetic geometry of R. Buckminster Fuller; Boston: Birkhäuser
Elam, K.: Geometry of design, New York: Princeton Architectural Press
Elam, K.: Grid Systems, New York: Princeton Architectural Press
Gombrich, E. H.: The sense of order, London: Phaidon Press Holland, DK (Hrsg.): Design issues, New York: Allworth Press Frutiger, A.: Der Mensch und seine Zeichen, Wiesbaden: Marix Kunz, W.: Typography: formation + transFormation, Sulgen: Niggli
Hurlburt, A.: The grid, New York: Wiley
Müller-Brockmann, J.: Rastersysteme für die visuelle Gestaltung, Sulgen: Niggli
Olins, W.: Corporate identity, Frankfurt: Campus
Rathgeb, M.: Otl Aicher: design as a method of action
Zec, P.: Orientierung im Raum, Essen: red dot edition

Entwurf Cross Media (W3ME_MD202)

Cross Media

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD202	2. Studienjahr	2	Prof. Mathias Hassenstein	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
210	77	133	7

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden haben einen Überblick über aktuelle Entwicklungen auf dem Gebiet der Live-Kommunikation (Event, Messe, Ausstellung/Happening, Media, Guerilla oder Promotion), des Sounddesigns. Sie kennen eine Vielzahl umsetzungsrelevanter Techniken und Produktionsverfahren. Sie sind vertraut mit den Grundlagen räumlichen Gestaltens, mit den Eigenschaften des Lichts, mit der Wirkung von Bewegung und mit der emotionalen Kraft von Sound und können diese Elemente in cross-medialen Inszenierungen absichts- und wirkungsvoll einsetzen. Wesentliche Zusammenhänge, Funktionen und Wirkungsmöglichkeiten von Musik können benannt und an konkreten Beispielen erläutert werden.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden erlangen Kenntnis der eingängigen Methoden beim Design von Bildschirmoberflächen. Sie lernen zu reflektieren, dass ein Entwurf sich in Abhängigkeit eines jeweiligen Ausgabemediums dynamisch anpassen kann und kennen entsprechenden Werkzeuge zur Darstellung verschiedener Bildschirmgrößen. Im Rahmen einer Entwurfsarbeit sammeln sie Erfahrung in der Anwendung folgender methodischen Vorgehensweisen: Erstellung von Uses Cases und Personas; Definieren von Nutzungsanforderungen; Erstellung von und Arbeiten mit Styletiles, Struktogramm, Wireframes und Flowchart; Erstellung einfacher funktionaler und visueller Prototypen (sowohl analog und digital); Recherchemethoden zur Informationsbeschaffung und Fehlerbehebung; Anwendung von Methoden der Ideenfindung (Kreativitätstechniken); kriterienbasierte Analyse bestehender Arbeiten; Analyse didaktischer Konzepte; Ideenvisualisierung durch Skizzen; Präsentationsgestaltung von Live-Kommunikations- und Museumskonzepten; Übungen zum richtigen Hören, Sound-Bearbeitung (Schnitt, Mehrspur-Bearbeitung, akustische Optimierung, Anwendung von Toneffekten).

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind sensibilisiert für die unterschiedlichen Rezeptionsverhalten der jeweiligen Zielgruppen. Sie setzten sich mit den sozialen und ethischen Aspekten im Zusammenhang mit audiovisueller Kommunikation auseinander. Die Studierenden können sich gegenseitig mit konstruktiver Kritik unterstützen. Im Rahmen von Gruppenarbeiten nehmen die Gruppenmitglieder eigenverantwortlich ihren Arbeitsbereich wahr und liefern der Gruppe die erwarteten Teilergebnisse.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Ergebnisse lassen erkennen, dass die Studierenden in der Lage sind, eine Idee, audiovisuelle Gestaltungsmittel wie Text-, Bild-, Bewegtbild- und Tonelemente mit räumlicher Gestaltung und einer vorher definierten Dramaturgie in eine schlüssige Verbindung zu bringen. Eine experimentelle gestalterische Auseinandersetzung mit Variationen im Lösungsansatz hat stattgefunden. Weiterhin können sie Audio-Titel oder Samples schneiden, sie an unterschiedliche Tempi anpassen, sie editieren und synchronisieren. Desweiteren sind die Studierenden befähigt, Strategien der auditiven Werbung und der Informationsvermittlung beispielsweise in Hörspielen oder Rundfunkspots zu konzipieren und zu betreuen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Screen Design	22	38

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Interaktionskonzepte für stationäre und mobile Interfaces, Einführung in Template-basierte Gestaltung für Content Management Systeme, Anmutungsqualitäten von Interface-Kategorien, Entwurf und Einsatz medienspezifischer Elemente im Interfacedesign, Gestaltung von Bedien-, Anzeige- und Informationselementen, Erarbeiten von Navigationselementen, Microinteractions, Festlegen einer visuellen Hierarchie, Flowchart und Wireframing, visuelles und funktionales Prototyping mit Hilfer gängiger Simulations-Werkzeuge, Aspekte von Software-Ergonomie und Usability, Web Styleguide Systematik und UI/UX Patterns.		
Kommunikation im Raum	33	57
Aspekte von "Kommunikation im Raum" (Event, Messe, Ausstellung/ Performance, Media, Guerilla, Promotion), Analyse realisierter Live-Kommunikationsmaßnahmen und Ausstellungen, Einführung in didaktische Systeme und museale Konzepte, Formulierung einer Idee und skizzenhafte Umsetzung, Dramaturgie und Inszenierung im Raum, Konzeption und beispielhaftes Gestalten einer Präsentation		
Audio/Sound	22	38
Musik, Sprache, Klang und deren Verständnis im Zusammenhang mit Multimediasystemen (z.B. Internetpräsentationen und Homepages), Fernsehen und Funk (Werbung), Einführung der Arbeit mit einem Audiosequenzer; Fachbegriffe. Praktische Anwendungen im medialen Berech, Einführung in Audio-Ebenen und deren Wirkung auf den Rezipienten anhand von Fall-Beispielen, Einführung in die Tonaufnahme (Tonstudio, portable Geräte), Praktische Übungen: Schnitt, Mischung, Erstellung eines Mini-Hörspiels.		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

Screen Design, Kommunikation im Raum, Audio/Sound

LITERATUR

Andryk, U.: Musikrechts-Lexikon, Neustadt/Wied: Alfred Publishing
Biebeler, R.: Arbeiten mit Bild und Ton. Ein Leitfaden für auszubildende Mediengestalter Bild/Ton, Berlin: Schiele & Schön
Bolter, J. D./Grusin, R.: Remediation, Cambridge: MIT Press
Chion, M.: Audio-Vision: Ton und Bild im Kino, Berlin: Schiele & Schön
De Oliviera, N.: Installation art of the new millennium, London: Thames and Hudson
Friedrich, H. J.: Tontechnik für Mediengestalter, Berlin/Heidelberg: Springer
Görne, T.: Sounddesign: Klang, Wahrnehmung, Emotion, München: Hanser
Henle, H.: Das Tonstudio Handbuch, München: Carstensen
Khazaeli, C. D.: Systemisches Design, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Klanten, R.: Projects 3Deluxe, Berlin: Die-Gestalten-Verlag
Knuth, D. E.: Digital typography, Stanford: CSLI
Kommer, I./Mersin, T./Lankau, R.: Typografie und Layout für digitale Medien, München/Wien: Hanser
Krug, S.: Don't make me think!, Heidelberg: Redline
Küpper, J.: Dimensionen ästhetischer Erfahrung, Frankfurt am Main: Suhrkamp
Lyng, R.: Die Praxis im Musikbusiness, Bergkirchen: PPV-Medien
Morgan, C. L. (Hrsg.): Atelier Brückner: "form follows content", Ludwigburg: avedition
Morgan, C. L. (Hrsg.): Atelier Markgraph, Ludwigburg: avedition
Morgan, C. L.: Triad Berlin: culture media environment, Ludwigsburg: avedition
Neutzling, U.: Typo und Layout im Web, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Raffaseder, H.: Audiodesign: Akustische Kommunikation, akustische Signale und Systeme, psychoakustische Grundlagen, Klangsynthese, Audioediting und Effektbearbeitung, Sounddesign, Bild-Ton-Beziehungen, München/Wien: Hanser
Raskin, J.: The humane interface, Bosten/München: Addison-Wesley
Stapelkamp, T.: Screen- und Interfacedesign, Berlin/Heidelberg: Springer
Tidwell, J.: Designing interfaces, Beijing/Köln: O'Reilly
Woolman, M.: Digital information graphics, London: Thames & Hudson

Entwurf Motion Design (W3ME_MD203)

Motion Design

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD203	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Klaus Birk	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Laborübung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
270	99	171	9

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden werden an die spezifischen Kriterien der Narration und Dramaturgie in Bewegtbildmedien herangeführt und wenden entsprechende audiovisuelle Gestaltungsgrundlagen anhand konkreter Aufgabenstellungen in praktischen Übungen an. Sie sind in der Lage, entsprechende gestalterische Repertoires (bildgestalterisch, auditiv, dynamisch, räumlich) zur Kommunikation zu schaffen und die einzelnen Elemente nach methodischen Ordnungsprinzipien zu komponieren. Dabei spielen narrative, funktionale und ästhetische Aspekte eine gleichbedeutende Rolle. Die Studierenden sind vertraut mit den theoretischen und praktischen Schritten der Entwicklung narrativer Motion-Design-Formate sowohl als Realfilm, lineare und generative Animation, als auch in der kreativen Verknüpfung dieser Umsetzungsformate. Die Studierenden verfügen über entsprechendes Basiswissen über Geschichte, Technologien und Fachterminologien des Motion Designs. Sie erhalten praktisches Einsteigerwissen über die unterschiedlichen Methoden und Techniken des visuellen Storytellings und der Vorvisualisierung von Animationen. Sie können einfache 3D-Szenerien modellieren, Objekte animieren sowie generative Werkzeuge zur Simulation physikalischer Charakteristiken nutzen.

METHODENKOMPETENZ

Die Ergebnisse lassen erkennen, dass die Studierenden in der Lage sind, eine konzeptionelle Idee über iterative Entwicklungsschritte in reale und virtuelle Bewegtbild- und Tonsequenzen zu übersetzen, sowie diese anhand einer vorher definierten Dramaturgie in eine schlüssige Verbindung zu bringen. Zusammenhänge, Funktionen und Wirkungsmöglichkeiten dynamischer, audiovisueller und dreidimensionaler Darstellungsformen können analysiert, und daraus gewonnene Erkenntnisse in die Entwicklung exemplarischer und angewandter Aufgaben gewinnbringend eingebracht werden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden setzen sich eigenständig mit theoretischen und historischen Hintergründen der jeweiligen Aufgabenstellung auseinander. Sie sind fähig, konzeptionelle Überlegungen in einen medienadäquaten narrativen und formalen Zusammenhang zu stellen und gesellschaftliche Nutzungsszenarien zu antizipieren. Die Aufgabenverteilung im Team fördert neben fachlichem Erkenntnisgewinn soziale Kompetenzen wie Verantwortungsbewusstsein und Kritikfähigkeit.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden lernen die unterschiedlichen Phasen komplexerer narrativer Gestaltungsprojekte kennen und vertiefen ihre Kenntnisse, Interessen und Fähigkeiten innerhalb der Aufgabenstellung. Sie können eigene Kompetenzen objektiv beurteilen und zielführend im Team einbringen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen Motion Design	33	57

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Bewegen: Gestaltung und Techniken (zweidimensionaler) Animationen, dynamische Animationsprinzipien, Kennenlernen von Animations-Workflows: Analoge Illustration, Vektoranimation, Pixilation, Frame-by-Frame und Keyframe Animation, Transitions: Attribution Tweening (Motion, Color, Opacity etc.), Morphing Timeline-basierte Software, z.B. Adobe After-Effects/Adobe Premiere Erzählen: Kennenlernen von Prinzipien und Perspektiven des Erzählens (Storytelling): Analyse grundlegender dramaturgischer Genres und deren Charakteristica, Heranführung an Grundlagen der filmischen Bildgestaltung und Komposition, Grundzüge der filmischen Planung: Exposé, Treatment, Drehbuch, Storyboard, Styleframes, Animatic, Einführung filmische Produktion: Aquisition und Kadrierung, Handlungsachsen (Dramaturgie), Filmachsen, Perspektive, Licht, Ton, Gestalterische Möglichkeiten der Postproduktion: Bildschnitt, Tonschnitt, Effektbearbeitung, Grading		
Methoden Motion Design	33	57
Vertiefung der methodischen Herangehensweisen und experimentelle Möglichkeiten der Bewegtbildgestaltung. Bewusste Reduktion der formalen Mittel und Exploration der narrativen Mittel und Anwendungsmöglichkeiten. Bewegte Schrift in digitalen 2D-Formaten sowie in 3D-Szenografie (real und/oder virtuell): Technologien, spezifisches Rezeptionsverhalten und daraus ableitbare Gestaltungsprinzipien. Linear: Exploration visueller Abstraktion (narrativ und formal), Vertiefung filmische Planung: Exposé, Styleframes, Animatic, Exploration von Methoden für verschiedene Anwendungsformen, z.B. Bewegte Plakate, Opening Title, Motion Ident etc. Non-linear: Exploration von interaktiven Animationstechniken, Medienspezifika für non-lineare Anwendungsfelder: z.B. Immersive Location-based Media, 360°-Video, AR/Interface-Design, Interactive Plakate Generativ: Exploration von parametrischen und generativen Animationssequenzen und deren Integration in die Gestaltung bewegter Ereignisse, Nutzung von Technologien wie Realtime-Rendering, VJ-Tools oder Game-Engines, Anwendungsfelder: z.B. Szenografie und Bühnenbespielungen, Virtual Reality-Anwendungen.		
3D-Visualisierung	33	57
Wirkung und Zusammenspiel dreidimensionaler Gestaltungsmöglichkeiten und ihre Einbindung in die filmische Produktion (z.B. Kurzfilm/Opening Titels/VR und AR). Illustrativer Bereich: Grundlagen der digitalen 3-dimensionalen Visualisierung: Nurbs-Modelling, Texturierung und Shading, Rendering, Kamerafahrten und Animationsgrundlagen, dreidimensionale gestalterische Auseinandersetzung mit virtuellen Licht und Raumdimensionen. Generativer Bereich: Simulation von physikalischen Prinzipien und Objektverhalten, Parametrische Variantenbildung für lineare Ausgabeformate, Vorbereitung und Einbindung von 3D-Objekten und virtuellen Szenerien in Interaktive 3D Environments (z.B. für Unity, Unreal Engine etc.).		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Bartholdy, B.: Broadcast Design, Köln: daab
Bellantoni, J./Woolman, M.: Type in motion, Mainz: Schmidt
Beller, H.: Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, München: TR-Verl.-Union
Campbell, J.: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt am Main: Insel Drate, S./Robbins, D./ Salavetz, J.: Motion by design, London: Laurence King
Creighton, R. H.: Unity 3D game development by example: beginner's guide, Birmingham: Packt Pub
Dringenberg, R./ Ludwig, A./ Stöffler, A.: Moving Types - Lettern in Bewegung: eine Retrospektive von den Anfängen des Films bis heute, Mainz: Gutenberg-Museum
Dunker, A: Licht- und Schattengestaltung im Film, München: TR-Verl.-Union
Elam, K.: Geometry of design, New York: Princeton Architectural Press
Jackson, C.: After Effects and Cinema 4D lite, Burlington: Focal Press
Kandorfer, P.: Lehrbuch der Filmgestaltung, Gau-Heppenheim: mediabook
Katz, S. D.: Die richtige Einstellung: shot by shot, Frankfurt am Main: Zweitausendeins
Krasner, J.: Motion graphic design: applied history and aesthetics, Oxford: Focal
Krautkrämer, F.: Schrift im Film, Münster/Hamburg/Berlin/London: LIT
Mercado, G.: The filmmaker's eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition, Oxford: Focal Murch, W.: Ein Lidschlag, ein Schnitt, Berlin: Alexander
Scheffer, B.:Schriftfilme: Schrift als Bild in Bewegung, Ostfildern: Hatje Cantz
Seifert, C./Wislaug, J.: Spiele entwickeln mit Unity 5: 2D- und 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile, München: Hanser
Stöffler, A./Dringenberg, R.: Gutenberg goes Media – Schrift und Poesie in Bewegung, Mainz: zg zentrum zeitbasierte gestaltung
Vogler, C.: Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Frankfurt, M.: Zweitausendeins
Von Koenigsmarck, A.: Cinema 4D: Das Kompendium, Menden: Rodenburg
Von Koenigsmarck, A.: Insiderbuch 3D-Design: Grundlagen der Gestaltung in der dritten Dimension, St. Gallen/Zürich: Midas
Wells, P.: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven, München: Stiebner
Wendling, E.: Filmproduktion: eine Einführung in die Produktionsleitung, Konstanz: UVK
Woolman, M.: Motion design: moving graphics for television, music video, cinema and digital interfaces, Mies: RotoVision

Technik Digitale Medien (W3ME_MD204)

Technology Digital Media

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD204	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Klaus Birk	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Klausur	150	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
210	77	133	7

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Grundzüge des Creative Codings: Die Studierenden kennen die grundlegende Syntax einer an höhere Sprachtypen angelehnten Programmiersprache. Sie erfassen eine Aufgabenstellung aus der Sicht der Programmierung und wissen die damit verbundenen Problemstellungen zu formulieren sowie die sich daraus ableitenden Teilaufgaben konzeptionell vollständig zu beschreiben. Sie haben einen Überblick über den Entwicklungsstand aktueller Webtechnologien sowie über entsprechende Autorenwerkzeuge und deren spezifische Möglichkeiten, kreative Eignung sowie Aufwand für die prototypische Umsetzung browserbasierter Anwendungen.

Die Studierenden verfügen über Basiswissen über Geschichte, Technologien und Fachterminologien in den Bereichen Schnitt/VfX/Postproduction. Sie erhalten praktisches Grundlagenwissen über die unterschiedlichen Methoden und Techniken der Bild-Ton-Gestaltung sowie der technischen Vorbereitung und Nachbearbeitung einzelner Szenen und audiovisueller Sequenzen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, einfache Aufgabenstellungen im Bereich browserbasierter Webtechnologien zu lösen sowie erforderliche Funktionen eigenständig zu implementieren, Interaktive Prototypen zu simulieren, die ihre gestalterischen Ansätze hinsichtlich Interaktion, Animation und Dramaturgie anschaulich zum Ausdruck bringen, Beiträge im Bereich Motion Graphics, Animation und Kurzfilm eigenständig zu planen und präsentierfähig auszuarbeiten sowie den fachlichen Dialog mit Regisseuren, Cuttern und Postproduction Units zu führen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind sensibilisiert für das Potenzial der Applikationen, Medienrealität zu manipulieren und reflektieren die dadurch entstehende Notwendigkeit der Verantwortungsübernahme für den Mediendesigner.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden erfahren durch den kreativen Umgang mit Nachbearbeitungs-Software und Developer-Tools eine Erweiterung ihres gestalterischen Potenzials und erlangen daher eine verbesserte Selbstwirksamkeitsüberzeugung.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Programming Tools	44	76

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen und Kreativpotential der Programmierung und deren Relevanz für den Designer, Technische Grundlagen browserbasierter Applikationen, Einblick in aktuelle Frontend-Technologien (HTML5/CSS3, JavaScript/Python, Frontend-Frameworks), Developer-Tools, Libraries und Umgang mit Editoren und Anwendungsprogrammen für interaktives Prototyping (z.B. Hype, FramerX/React, p5.js), Erstellen von Präsentationen unter Berücksichtigung verschiedener audiovisueller Medienformate, Grundlagen des Creative Coding, Einblick in Node-basierte Authoring-Werkzeuge (z.B. Touchdesigner, Magic, VVVV), User-Interaktion für Funktionsdummies und Prototypen in unterschiedlichen Anwendungsbezügen.		
Editing/Postproduction	33	57
Erstellung und Beurteilung filmischer Sequenzen auf Basis unterschiedlicher Editingmethoden, Grundzüge spezifischer audiovisueller Aufnahmetechniken und Aufnahmeformate, Beleuchtungstechnik, digitaler Videoschnitt und Editingprinzipien, 360° Video Editing, digitale Nachbearbeitung wie Colorcorrection, Soundeffects. Einblick in grundlegende VFX-Werkzeuge und Vorgehensweisen: z.B. Motion Tracking und Keying, Generative Visual Effects.		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Ascher, S./Pincus, E.: The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age, New York: Plume
Barth, J./Grasy, R. S./Leinberger, J./Lukas, M./Schilling, M. L.: Prototyping Interfaces: interaktives Skizzieren mit vvvv, Mainz: Schmidt
Beller, H.: Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts, München: TR-Verl.-Union
Brinkmann, R.: The art and science of digital compositing: techniques for visual effects, animation and motion graphics, Amsterdam/Heidelberg: Elsevier, Morgan Kaufmann
Dunker, A: Licht- und Schattengestaltung im Film, München: TR-Verl.-Union
Goold, A.: The video editing handbook
Groß, B./Bohnacker, H./Laub, J./ Lazzeroni, C.: Generative Gestaltung: Creative Coding im Web. Entwerfen, Programmieren und Visualisieren mit Javascript in p5.js, Mainz: Schmidt
Khazaeli, C. D.: Systemisches Design, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Lanier, L: Compositing Visual Effects in After Effects: Essential Techniques, Burlington: Focal Press
Lipp, Lauritz L.: Interaktion zwischen Mensch und Computer im ubiquitous computing, Münster: LIT
Niederst Robbins, J.: HTML5 – kurz & gut, Beijing/Köln: O'Reilly
Okun, J. A.: The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures, Amsterdam/Boston: Focal Press
Peterke, L.: Vue.js kurz & gut, Heidelberg: O'Reilly
Puscher, F.: Das Usability-Prinzip, Heidelberg: dpunkt
Raskin, J.: The humane interface, Bosten/München: Addison-Wesley
Reas, C./Fry, B.: Processing: a programming handbook for visual designers and artists, Cambridge: MIT Press
Reas, C./McWilliams, C.: Form+code in design, art, and architecture, New York: Princeton Architectural Press
Saffer, D.: Designing for interaction, Berkeley: New Riders
Shiffman, D.: The nature of code: simulating natural systems with processing
Stellman, A./Greene, J.: Agile Methoden von Kopf bis Fuß, Heidelberg: O'Reilly
Verou, L.: CSS Secrets. Heidelberg: O'Reilly

Schlüsselqualifikationen II (W3ME_MD702)

Key Qualifications II

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD702	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Laborübung, Planspiel/Simulation, Rollenspiel

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Unbenoteter Leistungsnachweis	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	55	95	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über erweiterte Qualifikationen für das wissenschaftliche Studium und können deren Anwendbarkeit für praktische Situationen kritisch einschätzen. Des Weiteren sind sie in der Lage eine betriebliche Problemstellung in strukturierter wissenschaftlicher Herangehensweise zu bearbeiten.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden können
- Methoden und Techniken in verschiedenen Situationen reflektiert und kompetent einsetzen,
- Literaturrecherchen durchführen und quellenkritische Auswertungen der Literatur vornehmen,
- geeignete wissenschaftliche Untersuchungsmethoden und -techniken auswählen und anwenden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können
- offen kommunizieren,
- eigene und fremde Kommunikationsmuster erkennen, kritisch analysieren und einschätzen,
- autonom und selbstsicher eigene Positionen vertreten und andere Positionen verstehen,
- Konflikte in ausgleichender Weise bewältigen,
- erkennen, welche ethischen Implikationen und Verantwortung Forschung hat,
- die erlernten Methoden in rationaler, verständnisorientierter und fairer Weise und nicht-manipulativ einsetzen,
- Pluralität von Theorien und Methoden sinnvoll einsetzen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden
- können sich schnell in neuen Situationen zurechtzufinden, in neue Aufgaben einarbeiten sowie sich in Teams und Kulturen integrieren,
- überzeugen als selbstständig denkende und verantwortlich handelnde Persönlichkeiten mit kritischer Urteilsfähigkeit in Wirtschaft und Gesellschaft,
- zeichnen sich aus durch fundiertes fachliches Wissen, Verständnis für übergreifende Zusammenhänge sowie die Fähigkeit, theoretisches Wissen in die Praxis zu übertragen,
- lösen Probleme im beruflichen Umfeld methodensicher sowie zielgerichtet und handeln dabei teamorientiert.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
IT-Kompetenz	28	48

- Spektrum der IT-Anwendungen der jeweiligen Studienrichtung
- Anwendung und Übung mit verschiedenen Tools

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Kreativitäts- und Problemlösungstechniken	27	47

Kreativitätstechniken:

- Theoretische und konzeptionelle Verankerung
- Zielsetzung und Nutzen von Kreativitätstechniken
- Verschiedene Kreativitätstechniken: Dreamteam/Kreativ Arbeiten im Meeting
- CLICKING
- Trigger für geniale Kommunikation. Idee
- Visuelle Synektik - Ablauf, Regeln, Einsatzmöglichkeiten, Chancen und Risiken
- Brainstorming
- Brainwriting
- Mindmapping
- Osborn-Checklist
- Morphologische Matrix
- Anwendungsbereiche von Kreativitätstechniken mit konkreter Bezugnahme auf realtypische ökonomische Problemstellungen der Berufspraxis
- praktische Übungen zur Anwendung ausgewählter Kreativitätstechniken
- Design-Thinking

Problemlösungstechniken:

- Konfliktursache
- Konfliktsignale
- Konfliktsymptome
- Konfliktmechanismen
- Positive Funktionen von Konflikten
- Mediation (informelle Konfliktvermittlung)
- Schlichtung
- psychologische und kommunikationstheoretische Zusammenhänge
- Reframing von Konfliktsituationen
- positive Konfliktgesprächsführung
- Umgang mit Aggressionen
- intrapersonelle Konflikte
- Ausdruck und Wahrnehmung von nonverbalen Signalen

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Oppel,K.: Business Knigge International. Freiburg: Haufe
- Schneider, D.: Betriebswirtschaftslehre, Band 4: Geschichte und Methoden der Wirtschaftswissenschaften. München: Oldenbourg
- Schnell, R./Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M./Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C. /Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen

Praxismodul II (W3ME_MD802)

Practical Module II

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD802	2. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Projekt

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Projektarbeit	Siehe Pruefungsordnung	ja
Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden
Präsentation	30	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
600	0	600	20

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über vertiefte Einblicke in den für die Studienrichtung relevanten Bereichen im Kontext gesellschaftlicher und digitaler Herausforderungen. Sie sind in der Lage, praktische Problemstellungen in ihrer Komplexität zu erfassen, zu analysieren, um darauf aufbauend unter Hinzuziehung vermittelter Lehrveranstaltungsinhalte Lösungsvorschläge zu entwickeln.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind mit Abschluss des Moduls in der Lage, für komplexe Praxisanwendungen angemessene Methoden auszuwählen und anzuwenden. Sie können die Möglichkeiten, Praktikabilität und Grenzen der eingesetzten Methoden einschätzen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind dafür sensibilisiert, mit an ihre Rolle geknüpften Erwartungshaltungen in ihrem Arbeitsumfeld umzugehen. Sie tragen durch ihr kooperatives Verhalten in Teams dazu bei, dass die gemeinsamen Ziele erreicht werden. Für übertragene Aufgaben übernehmen sie die Verantwortung.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, auf der Basis weitgehend selbstständig vorgenommener Situationsanalysen unter Hinzuziehung ihrer theoretischen Kenntnisse und Kompetenzen, zielführende Handlungsprogramme umzusetzen, zu kontrollieren und gegebenenfalls zu modifizieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Praxismodul II - Projektarbeit II	0	600

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Lehr- und Lerneinheit Cross Media: Strategisches Gestalten: Konzeption von Werbekampagnen, Orientierungs- und Informationssysteme Messe- und Ausstellungsdesign: Dramaturgie und Inszenierung im Raum, Vorbereitung und Durchführung von Ausstellungen und Messen sowie Verkaufsförderungsaktionen Kalkulation und Angebot: Kalkulation von gestalterischen Produkten, Grundlagen des Rechnungswesens, Vergütungstarifvertrag für Designleistungen Medienrecht: Recht der künstlerisch-gestalterischen Berufe: Urheberrecht, Vertragsrecht, Schuldrecht, Nutzungsrecht, Verantwortlichkeit und Haftung Präsentation: Präsentationssysteme und ihre Spezifikationen, Entwerfen von Präsentationsmaterialien und Bildschirmpräsentationen, Teilnahme an Wettbewerbspräsentationen: Konzeptionelle Herleitung, Entwurfsvarianten, Dokumentation Lehr- und Lerneinheit Motion Design: Grundlagen filmischen Gestaltens: Nonlineare und lineare Dramaturgien, Drehbuch/Storyboard, filmische Einstellungen, Montage, Editing, Visual Effects Tongestaltung: Sounddesign, Bedeutung und Einsatz von Musik, Ton und gesprochenes Wort in der medialen Kommunikation, Tontechnik. Visualisierung: Modelling, Rendering Mobile Communication - Ablauforganisation: Instrumente der Ablauforganisation, Ablauforganisatorische Untersuchungen (z.B. Agenturorganisation, interne und externe Kommunikation) Lehr- und Lerneinheit Präsentation: Vorstellung der Projektaufgabe, Angaben zur Methodik Analyse der Kontexte (gesellschaftlich-sozialer Kontext, Designkontext, Konkurrenzkontext) Ableiten einer Designkonzeption aus der Analyse der genannten Kontexte Gestalterische Umsetzung Testings Kritische und vergleichende Beurteilung der Gestaltungsleistung		
Praxismodul II - Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	0	0
-		
Praxismodul II - Präsentation	0	0
-		

BESONDERHEITEN

Anfertigung der Projektarbeit II und Präsentation der Projektarbeit II.

Die Inhalte des Praxismoduls II orientieren sich an den jeweiligen studienrichtungsspezifischen theoretischen Schwerpunkten in den einzelnen Semestern und dienen als Grundlage für den Rahmenausbildungsplan für das Studium am Lernort Praxis, der inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Dualen Partners angepasst wird. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen und Anpassungen sinnvoll und es kann auch von der zeitlichen Abfolge des Rahmenausbildungsplans abgewichen werden.

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Schnell, R. / Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M. / Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C. / Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen

Medienprojekt: Strategien (W3ME_103)

Media Project: Strategies

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_103	3. Studienjahr	2	Prof. Dr. Arnulf Mester	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Projekt, Case Study

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Projektbericht (mit Präsentation) oder Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
300	100	200	10

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden haben sich projektthemenspezifisches Fachwissen angeeignet (fachinhaltliche Perspektive). Sie haben medienstrategisches Fachwissen für Projekte höherer Komplexität erworben (Projektmanagement-Perspektive).

METHODENKOMPETENZ

Es wurden fach- und projektspezifische Strategien für Medienprojekte höherer Komplexität erlernt und angewendet.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden haben in Projekten höheren Komplexitätsgrads Erfahrungen gesammelt. Sie haben individuelle Projektverantwortung übernommen und reflektiert. Sie können eigene und gruppenbezogene Stärken und Defizite erkennen und im Projektgeschehen zielführend berücksichtigen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden erproben und erfahren strategische Schlüsselqualifikationen im Kontext von Projekten höheren Komplexitätsgrads.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Medienprojekt: Strategien	100	200

Spezifische fachliche Inhalte sind projektabhängig;
Allgemeine Inhalte umfassen das Arbeiten in und das Management von Projekten höheren Komplexitätsgrads, Ergebnis-/Ziel- und Kundenorientierung, Kooperation, Kommunikation, Prozesse, methodische Fundierung, Reflexion

BESONDERHEITEN

- Für die vor Lehrveranstaltungsbeginn durchzuführende konkrete Konfiguration eines Projektmoduls (z.B. Konkretisierung der Lernziele, Konkretisierung der Projekte/Themen, zugrundeliegende Literatur, Art und Umfang des Beitrags von Lehrenden) ist für einen konkreten Durchlauf die Studiengangsleitung oder ein von ihr lokal benannter Projektmodulbeauftragter oder ein lokal benanntes Projektlehregremium verantwortlich.
- Projektmodule verbinden Theorie und Praxis.
- Ein Projektmodul behandelt ein einzelnes Projekt oder mehrere (kleinere) Projekte.
- Ein Projektmodul beinhaltet im Regelfall Gruppenprojekte, im Einzelfall auch Einzelprojekte.
- Bei Gruppenarbeit sind auch kleine Gruppen unter 5 Teilnehmern möglich. Insbesondere in den ersten Gruppenprojekt-Semestern ist dies zur Einübung notwendig. I.d.R. sind bei Gruppenprojekten im ersten Studienjahr 3-4 Teilnehmer, im zweiten Studienjahr 4 bis 5 Teilnehmer und im dritten Studienjahr 5 bis 6 Teilnehmer einzuplanen.
- Es können – insbesondere bei interdisziplinären Projekten – mehrere Lehrende (auch zeitgleich) beteiligt sein. I.d.R. werden Projekte durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Lehrende betreut.
- Lehrende können projekt- und projektthemaspezifische Lehrveranstaltungen im Modul anbieten.
- Lehrende können insbesondere über Coaching-Elemente als Berater in Projekte eingebunden sein.
- Neben Gruppen können auch direkt einzelne Studierende Ziel von Coaching- und Reflexionselementen durch Lehrende und Mitstudierende sein.
- Ein Projektmodul kann sich auf andere Module beziehen oder mit anderen Modulen verbunden sein.

- Projektmodule verbinden Theorie und Praxis.
- Ein Projektmodul behandelt ein einzelnes Projekt oder mehrere (kleinere) Projekte.
- Ein Projektmodul beinhaltet im Regelfall Gruppenprojekte, im Einzelfall auch Einzelprojekte.
- Bei Gruppenarbeit sind auch kleine Gruppen unter 5 Teilnehmern möglich. Insbesondere in den ersten Gruppenprojekt-Semestern ist dies zur Einübung notwendig. I.d.R. sind bei Gruppenprojekten im ersten Studienjahr 3-4 Teilnehmer, im zweiten Studienjahr 4 bis 5 Teilnehmer und im dritten Studienjahr 5 bis 6 Teilnehmer einzuplanen.
- Es können – insbesondere bei interdisziplinären Projekten – mehrere Lehrende (auch zeitgleich) beteiligt sein. I.d.R. werden Projekte durch mehrere sich fachlich, methodisch und rollenspezifisch ergänzende Lehrende betreut.
- Lehrende können projekt- und projektthemaspezifische LV im Modul anbieten.
- Lehrende können insbesondere über Coaching-Elemente als Berater in Projekte eingebunden sein.
- Neben Gruppen können auch direkt einzelne Studierende Ziel von Coaching- und Reflexionselementen durch Lehrende und Mitstudierende sein.
- Ein Projektmodul kann sich auf andere Module beziehen oder mit anderen Modulen verbunden sein.

Die Prüfungsdauer gilt für die Präsentation.

VORAUSSETZUNGEN

Die vorherigen Medienprojektmodule sowie die für das Projektthema relevanten fachlichen Module.

LITERATUR

Fachspezifische Literaturangaben richten sich nach den konkreten Projektthemen der Lehreinheit bzw. konkreten Coaching-Anlasses

Becker, F.: Teamarbeit, Teampsychologie, Teamentwicklung. Springer

GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement, Gessler, M., SPM Swiss Project Management Association (Hrsg.): Kompetenzbasiertes Projektmanagement (PM3): Handbuch für die Projektarbeit, Qualifizierung und Zertifizierung auf Basis der IPMA Competence Baseline Version 3.0

Kuster, J. et al: Handbuch Projektmanagement: Agil – klassisch – hybrid. SpringerGabler

Siwon, P.: Die menschliche Seite des Projekterfolgs, dPunkt

Integriertes Management (W3ME_202)

Integrated Management

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_202	3. Studienjahr	2	Prof. Herbert Moser	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung, Case Study, Rollenspiel

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Mündliche Prüfung oder Portfolio	20	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	50	100	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden sind mit verschiedenen Führungsansätzen vertraut und können dieses Wissen mit Ansätzen der neueren Managementforschung verknüpfen. Sie haben sich mit den zentralen Einflussgrößen auf den Führungserfolg auseinandergesetzt und ein Verständnis für eine situative Interpretation des Führens entwickelt. Sie sind in der Lage, anhand von Fallstudien managementbezogene Probleme mehrdimensional zu analysieren, in ihrer sachlich-inhaltlichen wie sozial-motivationalen Vernetzung zu verstehen, ergebnisorientiert aufzubereiten und Lösungsstrategien selbstständig zu entwickeln. Die Studierenden wissen um die zunehmende Unternehmenskultur von "Startups" innerhalb der Organisationen und reflektieren deren Auswirkungen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen nach Abschluss des Moduls über umfassende und detaillierte Kenntnisse der wichtigsten Führungstheorien und ihrer Implikationen auf die Realisierung praktischer integrativer Führungskonzeptionen, insbesondere von Methoden und Techniken.
Sie sind in der Lage, alternative Ansätze zu bewerten, kritisch miteinander zu vergleichen und auf ihre praktische Arbeit, sowie auf die Situation ihres Ausbildungsunternehmens zu übertragen. Die Studierenden sind mit den grundlegenden Fragestellungen, Methoden und Techniken zur Initiierung und Steuerung von unternehmerischen Änderungsprozessen vertraut.
Die Studierenden können alle zur Verfügung stehenden Lern- und Arbeitsmittel zum Wissenserwerb nutzen. Dabei können sie Routineforschungsaufgaben mit minimaler Anleitung übernehmen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden haben ein Gefühl für vielschichtige und komplexe Probleme im Führungsalltag von Unternehmungen entwickelt und können konstruktiv mit dieser Situation umgehen. Sie sind sich ihrer besonderen Verantwortung im Prozess der Unternehmens- wie Mitarbeiterführung bewusst und haben sich mit normativen Fragestellungen einer umfassenden Managementethik auseinandergesetzt. Sie sind in der Lage unternehmerisches Verhalten als Führungskräfte innerhalb von Organisationen, sowie verantwortungsbewusstes, eigenverantwortliches und strategisches Denken und Handeln zu übernehmen.
Die Studierenden können effektiv in einer Arbeitsgruppe mitarbeiten und sind in der Lage, die Gruppenleitung zu übernehmen. Sie haben gelernt, ihren Standpunkt unter Heranziehung einer theoretisch fundierten Argumentation zu begründen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden können Verantwortung für die eigene Arbeit übernehmen und diese kritisch evaluieren. Sie können auch mit kritischen Kommentaren über die eigene Leistung konstruktiv umgehen. Sie stellen gezielt Verständnisfragen, beteiligen sich theoretisch fundiert an differenzierten fachlichen Diskussionen und übernehmen Mitverantwortung für den Lernerfolg. Sie können dem Lehrenden angemessen Feedback geben. Sind sich aber auch zugleich der Grenzen der Erklärungskraft sowie theoretischer wie praktischer Konzepte im Führungsalltag bewusst.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Integriertes Management	50	100

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Grundlagen der Mitarbeiterführung: Organisationsdynamik, Aufgaben, Verantwortungen und Elemente, Agiles Management, Startup-Methoden, Modelle, Intracorporate und Entrepreneurship, Konzeptionen und Theorien der Personalführung, Methoden der Personalauswahl. Kommunikation, Rhetorik und Gesprächsführung: Kritik-, Konflikt-, Personalentwicklungs-, Beurteilungs- und Bewerbungsgespräche, Verhandlung, Persönlichkeitstypen.		

BESONDERHEITEN

Die Prüfungsdauer gilt nur für die mündliche Prüfung.

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Bartscher, T./Nissen, R.: Personalmanagement, Hallbergmoos: Pearson
Bauer, J.: Arbeit – Warum unser Glück von ihr abhängt und wie sie uns krank macht, München: Blessing
Bauer, J.: Selbsteuerung - Die Wiederentdeckung des freien Willens, München: Blessing
Frey, B. S./Osterloh, M.: Managing Motivation, Wiesbaden: Gabler
Goleman, D./Boyatzis, R./McKnee, A.: Emotionale Führung, Berlin: Ullstein
Hofert, S.: Das agile Mindset: Mitarbeiter entwickeln, Zukunft der Arbeit gestalten, Wiesbaden: Springer Gabler
Schulz von Thun, F./Ruppel, J./Stratmann, R.: Miteinander reden: Kommunikationspsychologie für Führungskräfte, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Schwarz, G.: Konfliktmanagement – Konflikte erkennen, analysieren, lösen, Wiesbaden: Springer Gabler
Shapiro, D. M./Neubauer, J.: Verhandeln, Frankfurt/New York: Campus

Strategische Gestaltung (W3ME_MD301)

Design Strategies

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD301	3. Studienjahr	1	Prof. Andrea Hennig	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

-

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
300	100	200	10

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden kennen fachliche Grundlagen und Methoden zum Entwurf von Design- und Interaktionskonzepten sowie zum Prototyping und Usability Engineering medialer Entwürfe. Sie wissen um die Zusammenhänge von Systemen und Prozessen in der medialen Gestaltung.

METHODENKOMPETENZ

Durch methodisches Vorgehen gelingt es den Studierenden, komplexe Interaktions- oder Designkonzepte eigenständig zu planen, zu entwickeln und zu evaluieren. Sie realisieren die jeweiligen Beiträge prototypisch und sind dadurch in der Lage, die grundlegenden Ideen fokussiert zu kommunizieren. Sie verfügen über eine ausreichende Methodenkompetenz, um angemessene Medienstrategie, Medienkonzeption sowie ungewöhnliche Sichtweisen zum jeweiligen Kontext gezielt in die Gestaltung einzubinden. Es gelingt den Studierenden, die in vorherigen Modulen entwickelten Fähigkeiten und Kenntnisse hier zur Anwendung zu bringen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden reflektieren die Informations-, Orientierungs- und Meinungsbildungsfunktion von Designbeiträgen und treffen verantwortbare Entscheidungen in den jeweiligen inhaltlichen wie formalen Kontexten. Sie erlangen kritische Distanz zu der Einschätzung eigener Entwurfsarbeiten und respektieren Nutzer-Meinungen als ebenso gültige Wahrnehmung. Die Studierenden sind in der Lage, im Entwicklungsprozess getroffene eigene Entscheidungen entweder argumentativ zu vertreten oder selbstkritisch zu hinterfragen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden wissen um Anspruch und Komplexität vielschichtiger Medien- und Designprodukte. Sie erleben sich wirksam als Schaffende anspruchsvoller Medien- und Designbeiträge. Sie können die erlernten Methoden und Fähigkeiten in einem professionellen Kontext anwenden.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Designkonzeption	50	100

Multimediale Designkonzeption: Vermittlung von Strategien zur Entwicklung innovativer Lösungen für Erscheinungsbilder, Räume und mediale Umgebungen. Planung und vielfältiges Ausgestalten mehrdimensionaler visueller Systeme.
Strategisches Design: Strategisches Denken und Handeln im Spannungsfeld von Elementen der Kontinuität (grafisches Repertoire) und Faktoren des Wandels (Multiplikation, Reduktion, Variation, Plastizität, Bewegung).
Experimenteller Designprozess : Intermediales Experimentieren mit medialen Eigenschaften als Stil prägende Faktoren sowie medienspezifische formale Eigenschaften. Verarbeitung von Daten visueller, haptischer, akustischer Herkunft zu einer unkonventionellen konzeptionellen Strategie und einer zielgerichteten angewandten Gesamtmaßnahme.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Human-Centered Design	50	100

Modelle: Interaktionskonzepte, Navigationsparadigmen sowie Prototyping-Methoden im Prozess des Usability Engineering. Entwurf und partielle Umsetzung einer eigenen medialen Projektidee als Testgegenstand. Phasen der Problemlösungsprozesse aus Nutzerperspektive. Human Factors als steuernder Aspekt bei der Wahrnehmung von Kommunikations- und Designlösungen und im Bereich interaktiver Anwendungen.
User Research: Aktives Einbeziehen der Perspektiven und Nutzungsvorgänge verschiedener Nutzer durch empathische und experimentelle Zugänge. Exploration psychischer, emotionaler und medienspezifischer Faktoren. Einbindung von Testpersonen als potenzielle Nutzer zum Vermeiden „blinder Flecken" im Entwurf. Dabei werden Methoden zur Überprüfung für non-lineare Dramaturgien und experimentelle Steuerungen interaktiver Anwendungen ebenso erprobt wie zur Exploration von Blickverläufen zwei- oder dreidimensionaler Designate.

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Baetzgen, A. (Hrsg.): Brand experience, Stuttgart: Schäffer-Poeschel
Hofmann, M. L.: Human centered design, Paderborn: Wilhelm Fink
Jacobsen, J./Meyer, L.: Praxisbuch Usability und UX: was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt, Bonn: Rheinwerk
Johnson, M.: Branding in five and a half steps, London: Thames & Hudson Van Nes, I.: Dynamic identities, Amsterdam: BIS
Klanten, R./Sinofzik, A.: Introducing: Cultural identities: design for museums, theatres and cultural institutions, Berlin: Die Gestalten Klanten, R.: Erratic: visual impact in current design, Berlin: Gestalten
Lipp, Lauritz L.: Interaktion zwischen Mensch und Computer im ubiquitous computing, Münster: LIT
Preim, B./Dachselt, R.: Interaktive Systeme, Berlin/Heidelberg: Springer
Saffer, D.: Designing for interaction, Berkeley: New Riders

Medienperzeption (W3ME_MD302)

Media Perception

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD302	3. Studienjahr	1	Prof. Dr. Holger Lund	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Referat	20	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	50	100	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Erkenntnisse zur Funktionsweise und Strukturierung menschlicher Wahrnehmung als Grundlage zur Bewertung gestalterisch-kommunikativer Akte. Wissen um die Wirkung von Wahrnehmungsmustern (Gestalttheorie). Kenntnisse der Geschichte der Propaganda und der Public Relations als Mittel zur Beeinflussung der kollektiven Wahrnehmung mit Bezug zu Werbung/Marketing. Kenntnisse der Grundlagen ethischer Fragen und ethischer Bewertungen. Die Studierenden haben Einblick in medienethische Fragestellungen und können diese benennen und sie kritisch reflektieren.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden entwickeln die Fähigkeit, Kommunikation unter wahrnehmungstheoretischen Gesichtspunkten zu bewerten. Sie wissen ihre eigene visuelle Sprache, deren Konfiguration und mediale Wirkung kritisch im Kontext aktueller Wahrnehmungstheorien einzuordnen.
Die Studierenden wissen um die Komplexität von Projekten und mit ihnen verbundener ethischer Fragestellungen. Sie kennen Methoden zur Lösung bzw. Balancierung verschiedener Interessen. Es gelingt Ihnen, zwischen den Notwendigkeiten, die mit dem Projektziel verbunden sind, und den Bedürfnissen einzelner Anspruchsgruppen einen angemessenen Kompromiss zu finden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden erhalten ein grundlegendes Verständnis von der menschlichen Wahrnehmung. Dieses Vertsändnis zu berücksichtigen und zu nutzen, um – z.B. auch barrierearme – Kommunikationsprodukte zu entwerfen ist integrativer Bestandteil ihres Arbeitens.
Die Studierenden können die Diskussion medienethischer Fragestellungen moderieren bzw. qualifiziert daran teilnehmen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Das Bewusstsein unterschiedlicher wahrnehmungstheoretischer Ansätze und Konzepte gibt der eigenen gestalterischen Arbeit und ihrer Wirkung Orientierung. Auf der Grundlage der Erfahrung bezüglich medienethischen Fragestellungen und der Lösung medienethischer Konfliktsituationen, erfahren sich die Studierenden als verantwortlich und umsichtig denkende und handelnde Menschen, die in der Lage sind, alle relevanten Anspruchsgruppen zu berücksichtigen.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Wahrnehmungstheorie/Medienethik	50	100
Sinne und Prozesse der Wahrnehmung, Bezug zu gestalterischen Aspekten, Theorie der Kommunikation, Wahrnehmungspsychologische Aspekte, aktuelle Formen der ästhetischen Transformation von kulturellen Lebensstilen, neurowissenschaftliche Theorien des Bewusstseins, seiner Strukturierung und Beeinflussung. Reflexion von Aufgaben sowie möglicher Einflussnahmen von Medienprodukten auf die Weltwahrnehmung, Verantwortungsübernahme bei der Beschaffung und Bearbeitung von Informationen, Aufgaben und Projekten, Erhöhen der Selbstreflexivität bei der Auswahl, Gestaltung und Produktion von Medienprozessen und Medienprodukten.		

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Antonelli P./Hunt J. (Hrsg.): Design and violence, New York: Museum of Modern Art
Banz C.: Social Design, Bielefeld: Transcript
Curtis A.: The century of the self, Rockford: BN Publishing
Eco, U.: On Ugliness, New York/Paris/London/Milan: Rizzoli
Fezer J./Studio Experimentelles Design: Alle Themen und Probleme können zum Gegenstand von Design-Prozessen werden, Hamburg, Universität Hamburg
Franck, G.: Ökonomie der Aufmerksamkeit, München/Wien: Hanser
Goldstein, E. B.: Wahrnehmungspsychologie, Heidelberg: Spektrum
Gombrich E.H.: Kunst und Illusion, Berlin: Phaidon
Hogarth, W.: The Analysis of Beauty, London: J. Reeves
Klein A./Kries M. (Hrsg.): Making Africa. A Continent of Contemporay Design, Weil am Rhein: Vitra Design Museum
Kroeber-Riel, W./Weinberg, P.: Konsumentenverhalten, München: Vahlen
Kunert, N./Ngo, A.-L. (Hrsg.): ARCH+ Nr. 222 Projekt Bauhaus 1: Kann Gestaltung Gesellschaft verändern? Aachen/Berlin: ARCH+ Verlag
Metzinger, T.: Der Egotunnel. Eine neue Philosophie des Selbst: Von der Hirnforschung zur Bewusstseinsethik, Berlin: Berlin Verlag
Sonntag, S.: Kunst und Antikunst, Frankfurt a.M.: Fischer

Mediale Vermittlungsstrategien (W3ME_MD303)

Media Strategies

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD303	3. Studienjahr	1	Prof. Dr. Klaus Birk	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Übung

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Portfolio	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
300	100	200	10

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über umfassende Kenntnisse zeitgemäßer Integrated Media Maßnahmen. Sie können auf Basis professioneller Aufgabenstellungen innovative medienübergreifende Storytellingkonzepte entwickeln und diese anhand funktionaler und audiovisueller Design-Prototypen überzeugend präsentieren. Die Studierenden kennen aktuelle Referenzbeispiele didaktischer Medienformate und zeitgemäßer transmedialer Narration. Sie schöpfen aus einem umfassenden Repertoire an wissenschaftlichen, methodischen, ästhetischen und technischen Erkenntnissen für die Entwicklung vernetzter Kommunikationsbotschaften. Hierbei spielen insbesondere Experience Design als Schlüssel für vernetzte, individualisierte Kommunikation sowie die Prinzipien digitalen, non-linearen Storytellings eine wesentliche Rolle, um daraus innovative gestalterische Konzepte für Multi-Device-Umgebungen abzuleiten. Die Studierenden sind mit dem aktuellen Stand der Informations- und Wissensvermittlung an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technik, Kultur und Mensch vertraut. Psychologische und didaktische Aspekte werden dabei gleichermaßen berücksichtigt wie emotionale, explorative Kernmotive zur medialen Erzählung.

METHODENKOMPETENZ

Durch methodisches Vorgehen gelingt es den Studierenden, einen experimentellen Zugang zu innovativer Gestaltung zu instrumentalisieren und in einen strategischen Kommunikationszusammenhang zu bringen. Sie verfügen über die Kompetenz, anhand von Experience Design Methoden integrierte Kommunikationsszenarien zu entwickeln, die Originalität, Eigenständigkeit und ungewöhnliche Sichtweisen gezielt in den Vordergrund zu stellen. Es gelingt den Studierenden, die in vorherigen Modulen entwickelten Fähigkeiten und Kenntnisse hier übergreifend zur Anwendung zu bringen. Die Studierenden berücksichtigen ihr Wissen im Bereich Storytelling und Didaktik bei Konzeption, Entwurf oder Produktion von z.B. Museums- oder Ausstellungskonzepten, interaktiven Bewegtbildformaten oder Wissensmedien.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind sich der gesellschaftlichen Relevanz ihrer Kommunikationsmaßnahmen und damit ihrer Verantwortung in der Gesellschaft bewusst. Sie sind in der Lage, die getroffenen Entscheidungen im Entwicklungsprozess gegenüber Dozenten und Kommilitonen zu vertreten und konstruktives Feedback in die weitere Bearbeitung zu integrieren. Sie treten mit ihren Arbeiten bewusst in den Wettbewerb zu externen Leistungen und sind in der Lage, auch explorative Ansätze und Sonderformate sachlich-argumentativ in einem öffentlichen Kontext zu vermitteln. Die Studierenden reflektieren die Informations-, Orientierungs- und Meinungsbildungsfunktion von Designbeiträgen und treffen verantwortbare Entscheidungen in den jeweiligen inhaltlichen Kontexten.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Den Studierenden ist die Relevanz der fachspezifischen Inhalte und Methoden im Kontext von konkurrierenden Mitbewerbern bewusst. Sie erkennen ihre Rolle innerhalb interdisziplinärer Kreativteams und sie können die erlernten Methoden und Fähigkeiten in einem professionellen Kontext anwenden. Die Studierenden verfügen über eine Sensibilisierung für transmediale Kommunikationsformen, Wahrnehmungsphänomene und didaktische Zusammenhänge und gewinnen dadurch einen erweiterten Horizont bei der Konzeption von zeitgemäßen Storytellingformaten und Vermittlungsmedien.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Didaktisches Design	50	100

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Konzept und Visualisierung in der Wissensvermittlung in multimedialen Anwendungen, Informationskontexten, Lehr-Lern-Szenarien oder Ausstellungsgestaltungen; Aspekte der visuellen Gestaltung aus pädagogisch-didaktischer Perspektive. Entwurf und Ausgestaltung eines Anwendungsbeispiels.		
Transmediales Erzählen	50	100
Experimentelle transmediale Medienkonzeption und -realisation, innovative synektische Verknüpfungen in der Entwicklung kommunikativer Ideen, Gestaltung nichtlinearer offener Prozesse, Verarbeitung von Daten visueller, haptischer, akustischer Herkunft zu einer konzeptionellen Strategie und angewandten Gesamtmaßnahme für Single- und Multi-Device-Umgebungen. Digitale Dramaturgie und Storytelling, Ideationsmethoden und Vorgehensweisen zur Entwicklung ineinandergreifender und non-linearer Narrative, Einsatz audiovisueller, filmischer, interaktiver und generativer Gestaltungsmittel: Stimmung, Stimmen, Rhythmus, Sprache, Musik, Bild, Interaktion und Ihr dramaturgisches Zusammenwirken, Umsetzungsformen im Bereich Bewegtbild-Produktion, etwa Spot, Animations- oder Kurzfilm, Virtual Reality und Interactive Storytelling etc. Produktionsablauf und Handling		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Baetzgen, A./Tropp, J. (Hrsg.): Brand Content. Die Marke als Medienereignis, Stuttgart: Schäffer-Poeschel
Barowski, M.: Textgestaltung, Berlin: Cornelsen
Caldwell, C./Zappaterra, Y. (Hrsg.): Editorial Design: Digital and Print. London: Laurence King
Dernie, D.: Ausstellungsgestaltung: Konzepte und Techniken, Ludwigsburg: avedition
Eich, D.: Digitales Erzählen: die Dramaturgie der Neuen Medien, Konstanz/München: UVK
Franchi, F.: Designing News: changing the world of editorial design and information graphics, Berlin: Gestalten
Gaede, W.: Vom Wort zum Bild, München: Langen-Müller/Herbig
Groß, B./Bohnacker, H./Laub, J./ Lazzeroni, C.: Generative Gestaltung: Creative Coding im Web. Entwerfen, Programmieren und Visualisieren mit Javascript in p5.js, Mainz: Schmidt
Hallet, W.: Didaktische Kompetenzen: Lehr- und Lernprozesse erfolgreich gestalten, Stuttgart: Klett-Lernen-und-Wissen
Institute for Information Design Japan (Hrsg.): Information Design Source Book, Basel/Berlin: Birkhäuser
Kracke, B. (Hrsg.): Expanded Narration. Das Neue Erzählen. Bielefeld: transcript
Krisztian, G./Schlempp-Ülker, N.: Ideen visualisieren, Mainz: Schmidt
Nagel, W. und Fischer, V.: Multiscreen Experience Design. Prinzipien, Muster und Faktoren für die Strategieentwicklung und Konzeption digitaler Services für verschiedene Endgeräte. Stuttgart: digiparden
Renner, K. N. et al: Medien–Erzählen–Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz, Berlin/Boston: De Gruyter
Spies, M.: Branded Interactions: Digitale Markenerlebnisse planen und gestalten, Mainz: Schmidt

Integrationsseminar zu Medienthemen (W3ME_MD304)

Integration Seminar Media Topics

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD304	3. Studienjahr	2	Prof. Dr. Holger Lund	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Seminar

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Referat	20	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	50	100	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden erhalten einen zeitlichen und thematischen Überblick über wesentliche Stationen, Einflüsse und Zusammenhänge der designgeschichtlichen und designtheoretischen Entwicklungen. Chronologisch konzentriert sich das Wissensspektrum der Designgeschichte auf das 19.–21. Jahrhundert. Neben Kenntnis und Verständnis grundlegender ästhetischer und designtheoretischer Konzepte und deren Umsetzungen, soll der Fokus auf den Funktionsweisen von Design in sozialen, ökonomischen und medialen Kontexten liegen.
Analytische und interpretatorische Fähigkeiten im Umgang mit Design und Designtheorie sowie deren gegenseitigen diskursive Einflussnahme in Geschichte und Gegenwart bilden zentrale Kompetenzbereiche.

METHODENKOMPETENZ

Entwicklung, Korrektur und Festigung der eigenen Urteilskraft. Sensibilisierung für eine qualitative Bezugnahme des eigenen gestalterischen Schaffens mit existierenden Werken. Entwicklung einer Haltung und Positionierung im Designdiskurs.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden haben einen reflektierten Umgang mit Produkt- und Kommunikationsdesign sowie deren Theorien erfahren und erkennen dabei auch gesellschaftliche Kontexte, die Verantwortung mit sich bringen. Aufgrund dieser Perspektive werden sie fähig, ihre eigenen Arbeiten ebenfalls in einen sozial-ethischen Kontext zu stellen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, Design sowie dazugehörige diskursiv-theoretische Positionen dem jeweiligen historischen Kontext korrekt zuzuordnen. Sie erkennen gesellschaftliche Dimensionen gestalterischer Arbeiten und können sie terminologisch benennen. Sie können aktuelle Gestaltung und deren theoretische Reflexion in einem historischen Kontext wahrnehmen und beurteilen.
Zusammenhänge zwischen einem kulturellen, soziologischen und politischen Umfeld und der Entwicklung bzw. Ausprägung einer gestalterischen Sprache werden erkannt und kritisch beurteilt. Unser gegenwärtiges Konzept- und Formenrepertoire kann auf medien- und gestaltungsgeschichtliche Einflüsse zurückgeführt werden.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Themen aus dem Designdiskurs	50	100

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Kommunikation im Raum (Kunstausstellungen, Weltausstellungen, Multimedialität, Urban Design (Archigram, Superstudio), Psychedelic – Natur-Mensch-Moderne (Arts & Crafts, Jugendstil/Reformbewegung, Futurismus, Art Deco), Design-Positionen (Kunst+Design+Architektur: Bauhaus, American Styling, Dieter Rams/Braun, HFG Ulm, Space Age-Design: Design zukünftiger Interfaces und Medien in der Vgh., Science Dreaming, Speculative Design, Design Fiction, Critical Design: Design zukünftiger Interfaces und Medien heute), aktuelle Diskursthemen (Boosting by Design, Retromania, Decolonizing Design, Design & Gender, Designforschung)		

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Baudrillard, J.: Das System der Dinge, Frankfurt/New York: Campus
Borries, F. v.: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie, Berlin: edition suhrkamp
Dautrey J./Quinz E. (Hrsg.): Strange Design, Villeurbane: it:éditions
Fezer, J.: Studio Experimentelles Design: Alle Themen und Probleme können zum Gegenstand von Design-Prozessen werden, Berlin: Sternberg Press Feige, D. M.: Design – eine philosophische Analyse, Berlin: Suhrkamp
Fisher, M.: Ghosts of my life, Alresford: Zero Books
Gordon, A.: Spaced Out: Radical Environments of the Psychedelic Sixties, New York: Rizzoli Hegewisch, K./Klüser, B. (Hrsg.): Die Kunst des Ausstellens, Frankfurt a. M.: Insel
Holten, J. (Hrsg.): Ausstellen des Ausstellens. Von der Wunderkammer zur kuratorischen Situation, Berlin: Hatje Cantz Verlag Lund, C./Lund, H. (Hrsg.): Audio.Visual. On Visual Music and Related Media, Stuttgart: Arnoldsche Lund C./Lund H. (Hrsg.): Design der Zukunft, Stuttgart: avedition Marinetti, F.: Critical Writings, New York: Farrar, Straus & Giroux
Mbembe, A.: Kritik der schwarzen Vernunft, Berlin: Suhrkamp
Müller, J. (Hrsg.)/Spitz, R.: HfG Ulm: Concise History of the Ulm School of Design, Zürich: Müller
Reynolds S.: Retromania, Mainz: Ventil
Ruskin, J.: On Art and Life, London: Penguin Books
Sadler, S.: Archigram: Architecture without Architecture, Cambridge: The MIT Press
Ullrich, W.: Alles nur Konsum: Kritik der warenästhetischen Erziehung, Berlin: Klaus Wagenbach

Schlüsselqualifikationen III (W3ME_MD703)

Key Qualifications III

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD703	3. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Vorlesung, Seminar, Laborübung, Planspiel/Simulation, Rollenspiel

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Unbenoteter Leistungsnachweis	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	50	100	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über alle Qualifikationen für das wissenschaftliche Studium und können deren Anwendbarkeit für praktische Situationen kritisch einschätzen. Des Weiteren sind sie in der Lage eine betriebliche Problemstellung in strukturierter wissenschaftlicher Herangehensweise zu bearbeiten.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden können
- Methoden und Techniken in verschiedenen Situationen reflektiert und kompetent in angemessener Weise einsetzen,
- Literaturrecherchen durchführen und quellenkritische Auswertungen der Literatur vornehmen,
- geeignete wissenschaftliche Untersuchungsmethoden und -techniken auswählen und anwenden.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden können
- offen kommunizieren
- eigene und fremde Kommunikationsmuster erkennen, kritisch analysieren und einschätzen,
- autonom und selbstsicher eigene Positionen vertreten und andere Positionen zu verstehen,
- die erlernten Methoden in rationaler, verständnisorientierter und fairer Weise und nicht-manipulativ einsetzen,
- Konflikte in ausgleichender Weise bewältigen,
- erkennen, welche ethischen Implikationen und Verantwortung Forschung hat,
- Pluralität von Theorien und Methoden sinnvoll einsetzen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden
- können sich schnell in neuen Situationen zurechtzufinden, in neue Aufgaben einarbeiten sowie sich in Teams und Kulturen integrieren,
- überzeugen als selbstständig denkende und verantwortlich handelnde Persönlichkeiten mit kritischer Urteilsfähigkeit in Wirtschaft und Gesellschaft,
- zeichnen sich aus durch fundiertes fachliches Wissen, Verständnis für übergreifende Zusammenhänge sowie die Fähigkeit, theoretisches Wissen in die Praxis zu übertragen,
- lösen Probleme im beruflichen Umfeld methodensicher sowie zielgerichtet und handeln dabei teamorientiert.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Projektskizze zur Bachelorarbeit	25	50

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
- Selbstständige Planung eines Forschungsprozesses und Erarbeitung eines Forschungsdesigns (Exposé) für ein mögliches Bachelorarbeitsthema (dieses muss nicht das spätere Thema der Bachelorarbeit sein) - Themenwahl/-eingrenzung, Problemstellung und Zielformulierung, Literaturrecherche und Informationsbeschaffung, Auswahl und Ausarbeitung einer Untersuchungsmethode, Festlegung des Aufbaus und der Gliederung der Arbeit		
Selbstmanagement	25	50

Theoretische Grundlagen

- Vergleich verschiedener Konzepte des Selbstmanagements
- Psychologische, pädagogische, handlungstheoretische und wirtschaftswissenschaftliche Perspektiven
- Selbstmanagement als Kompetenz
- Bezug zu nahen Ansätzen wie z. B. Zeitmanagement, Arbeits- und Lerntechniken, Work-Life-Balance, Stressmanagement, persönliches Wissensmanagement
- Bedeutung des Selbstmanagements in unterschiedlichen Rollen (z. B. Berufliche Rollen, Privatrollen)
- Neue Anforderungen in einer digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt (Future Work Skills)
- Kritische Analyse des Konzeptes Selbstmanagement

Praktische Ansätze, Methoden und Techniken des Selbstmanagements (im Folgenden Beispiele)

- Emotionale, volitionale und motivationale Selbstregulation
- Selbstreflexion
- Sinn- und Wertebildung
- Methoden für …
• Prioritäten erkennen, Ziele setzen,
• Strategien und Pläne bilden,
• Selbstmotivation, Pläne umsetzen
• Fortschritte in der Umsetzung kontrollieren
• Selbstkritik, aus Erfahrungen lernen

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Hollinger,T.: Führungskräftetraining mit Pferden. Können Menschen von Tieren lernen? Hamburg:igel
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Schneider, D.: Betriebswirtschaftslehre, Band 4: Geschichte und Methoden der Wirtschaftswissenschaften. München: Oldenbourg
- Schnell, R./Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M./Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C. /Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen

Praxismodul III (W3ME_MD803)

Practical Module III

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3ME_MD803	3. Studienjahr	2	Prof. Dr. Joachim Weber	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

Projekt

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Mündliche Prüfung	30	ja
Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	Siehe Pruefungsordnung	Bestanden/ Nicht-Bestanden

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
240	0	240	8

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden verfügen über tiefgehende und umfassende Erkenntnisse in den für die Studienrichtung relevanten Bereichen im Kontext gesellschaftlicher und digitaler Herausforderungen, insbesondere auch im Themenbereich der belegten Wahlmodule. Sie sind in der Lage, praktische Problemstellungen in ihrer Komplexität zu erfassen, zu analysieren, um darauf aufbauend unter Hinzuziehung vermittelter Lehrveranstaltungsinhalte effiziente und effektive Lösungsvorschläge zu entwickeln.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind mit Abschluss des Moduls in der Lage, für komplexe Praxisanwendungen angemessene Methoden auszuwählen und anzuwenden. Sie können die Möglichkeiten, Praktikabilität und Grenzen der eingesetzten Methoden einschätzen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden sind dafür sensibilisiert, mit an ihre Rolle geknüpften Erwartungshaltungen in ihrem Arbeitsumfeld umzugehen. Sie tragen durch ihr kooperatives Verhalten in Teams dazu bei, dass die gemeinsamen Ziele erreicht werden. Für übertragene Aufgaben übernehmen sie die Verantwortung.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, auf der Basis selbstständig vorgenommener Situationsanalysen unter Hinzuziehung ihrer theoretischen Kenntnisse und Kompetenzen, zielführende Handlungsprogramme umzusetzen, zu kontrollieren und gegebenenfalls zu modifizieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Praxismodul III - Mündliche Prüfung	0	240
Vertiefte Ausbildung in verschiedenen Designbereichen: Die praktische Ausbildung in der 5. und 6. Praxisphase soll in mindestens zwei von drei nachfolgend genannten Designbereichen erfolgen: Grafik-Design, Motion Design, Interaction Design. Die Auswahl richtet sich nach den jeweiligen Arbeitsschwerpunkten des Dualen Partners.		
Praxismodul III - Bericht zum Ablauf und zur Reflexion des Praxismoduls	0	0

-

BESONDERHEITEN

Die Inhalte des Praxismoduls III orientieren sich an den jeweiligen studienrichtungsspezifischen theoretischen Schwerpunkten in den einzelnen Semestern und dienen als Grundlage für den Rahmenausbildungsplan für das Studium am Lernort Praxis, der inhaltlich an die Besonderheiten des jeweiligen Dualen Partners angepasst wird. Dabei sind betriebliche Schwerpunktsetzungen und Anpassungen sinnvoll und es kann auch von der zeitlichen Abfolge des Rahmenausbildungsplans abgewichen werden.

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

- Bortz, J./Döring, N.: Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg: Springer
- Kornmeier, M.: Wissenschaftstheorie und wissenschaftliches Arbeiten. Heidelberg: Physica
- Kromrey, H.: Empirische Sozialforschung. Stuttgart: Lucius & Lucius
- Schnell, R./Hill, P. B. / Esser, E.: Methoden der empirischen Sozialforschung. München: Oldenbourg
- Schwaiger, M./Meyer, A.: Theorien und Methoden der Betriebswirtschaft. München: Vahlen
- Stickel-Wolf, C./Wolf, J.: Wissenschaftliches Arbeiten und Lerntechniken, Wiesbaden: Gabler
- Theisen, M. R.: Wissenschaftliches Arbeiten. München: Vahlen