

Modulhandbuch für den Bachelorstudiengang Industrial Design

zur Prüfungsordnung Nr. 233 für den Bachelorstudiengang Industrial Design der Folkwang Universität der Künste vom 24.06.2015

Stand 03.05.2016



Modulname (Modultyp)	Gestaltungsgrundlagen im ID (P)
Teilmodule (Modultyp)	Einführung in die 2- und 3-dimensionale Darstellung (P) Grundlagen des dreidimensionalen Gestaltens (P)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Keine
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Einführung in die 2- und 3-dimensionale Darstellung (MitarbeiterIn): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL)270 Grundlagen des dreidimensionalen Gestaltens (Digel): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL)270
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Digel
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Ziel ist es, über das praktische Arbeiten und kurze theoretische Einführungen ein grundsätzliches Verständnis für das gestalterische Handeln zu gewinnen und ein Grundwerkzeug für das fachspezifische Gestalten zu vermitteln. Einführung in die 2- und 3-dimensionale Darstellung: Einführung in das Darstellen im 2-Dimensionalen (z.B. Zeichnen) und 3-Dimensionalen. Vermitteln handwerklicher Grundkenntnisse im Umgang mit den Materialien Holz, Kunststoff, Pappe, Metall. Grundlagen des dreidimensionalen Gestaltens: Einführung in grundlegende Gestaltungsphänomene (Farbe, Oberfläche) und -prinzipien, sowie gestalterisches Fachvokabular.
Lern- und Qualifikationsziele	Die Studierenden erwerben grundlegende Fertigkeiten im Entwurf von Objekten und ihrer Darstellung. Einführung in die 2- und 3-dimensionale Darstellung:

	<p>Die Studierenden verfügen über praktische Erfahrungen im Darstellen von Objekten mit Hilfe von Zeichnungen, Papier, Pappe, Clay, Gips, Schaum oder anderen, einfach zu bearbeitenden Materialien. Sie werden im sicheren Umgang mit wichtigen Werkzeugen und Geräten für ein selbstständiges Arbeiten in den zugehörigen Werkstätten geschult,</p> <p>Grundlagen des dreidimensionalen Gestaltens:</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage die visuell-kommunikative Funktion von Produkten (Produktsemantik) zu verstehen und Gestaltungsprinzipien zu erkennen. Sie verfügen über grundlegende formale gestalterische Ausdrucksfähigkeiten und haben Grundkenntnisse über Form, Material, Oberfläche, Proportion und Farbe in Theorie und Praxis.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Übung
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Einführung in die 2- und 3-dimensionale Darstellung: Kolloquium, max. 20 – 30 Min., unbenotet</p> <p>Grundlagen des dreidimensionalen Gestaltens: Kolloquium, max. 20 – 30 Min., unbenotet</p>

Modulname (Modultyp)	Einführung Basiswissen (P)
Teilmodule (Modultyp)	Digitales Fotografieren (P) Einführung in das rechnergestützte Arbeiten (P)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Das Teilmodul Digitales Fotografieren wird studiengangübergreifend für die Studiengänge Kommunikationsdesign und Industrial Design angeboten. Das Teilmodul Einführung in das rechnergestützte Arbeiten wird studiengangübergreifend für die Studiengänge Industrial Design und Fotografie angeboten.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 150 h Workload (WL): 180 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Digitales Fotografieren (Pelzer): 3 Cr/ (K) 15 h/ (S) 75 h/ (WL) 90 Einführung in das rechnergestützte Arbeiten (Dell): 3 Cr/ (K) 15 h/ (S) 75 h/ (WL) 90 h
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Digel
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Dieses Modul führt in grundlegenden, im Fachbereich verwendete Technologien ein. Digitales Fotografieren Einführung in optische Aufnahme- und Wiedergabetechnologien. Einführung in das rechnergestützte Arbeiten Vermittlung von Grundlagen des computergestützten Entwerfens.
Lern- und Qualifikationsziele	Die Studierenden erhalten ein technologisches Basiswissen, das für ein selbstständiges gestalterisches Arbeiten grundlegend ist. Sie erlernen den Umgang mit verschiedenen Bestandteilen visueller Gestaltung. - Kenntnisse der grundlegenden Möglichkeiten der Gestaltung mit digitalen Mitteln in Layout- und Zeichenprogrammen, sowie der apparativen Bildgewinnung - Kenntnisse im zielgerichteten und experimentellen Umgang mit digitalen Technologien



	- Technologisches Basiswissen und sicherer Umgang mit allen Werkzeugen und Geräten für ein selbstständiges gestalterisches Arbeiten in den entsprechenden Werkstätten
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Übung
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Praktische Prüfung, max. 20-30 Min., unbenotet

Modulname (Modultyp)	Vortragsreihe Gestaltungsgrundlagen (P)
Teilmodule (Modultyp)	keine
Anrechenbarkeit des Teilmoduls für weitere Studiengänge	Das Modul wird studiengangübergreifend in den Studiengängen Industrial Design, Fotografie und Kommunikationsdesign angeboten.
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 30 h Workload (WL): 60 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Vortragsreihe Gestaltungsgrundlagen (Lausch): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Lausch
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	An der Praxis orientierte Darlegungen grundlegender Elemente und Phänomene der Gestaltung (Gestaltungsgrundlagen).
Lern- und Qualifikationsziele	Erste Orientierung im Feld der Gestaltung und Einblick in gestalterische Phänomene der jeweils anderen Studiengebiete.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vortragsreihe
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Schriftliche Hausaufgabe: Dokumentation durch die Führung eines Arbeitsheftes zur Vortragsreihe, das am Ende der Vorlesungszeit vorgelegt wird, unbenotet

Modulname (Modultyp)	Wissenschaften A (P) (2 WP von X)
Teilmodule (Modultyp)	Wissenschaftliche Einführung Fotografie (WP) Wissenschaftliche Einführung Industrial Design (WP) Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Das Modul wird studiengangübergreifend in den Studiengängen Industrial Design, Kommunikationsdesign und Fotografie angeboten.
ECTS Credits (Cr)	4 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 60 h Workload (WL): 120 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Wissenschaftliche Einführung Fotografie (Siegel): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Wissenschaftliche Einführung Industrial Design (Meier): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign (Uske): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Meier
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Im Modul Wissenschaften A wird grundlegend in die drei Wissenschaften eingeführt, die mit den Studiengängen eng verknüpft sind. Wissenschaftliche Einführung Fotografie In der Theorie und Geschichte der Fotografie verbinden sich ästhetische und technische Fragestellungen. Die Studierenden werden in die grundlegenden Positionen eingeführt und erhalten einen Überblick über verschiedene Ansätze der Fototheorie. Wissenschaftliche Einführung Industrial Design Designwissenschaft ermöglicht, die komplexen Zusammenhänge der lebensweltlichen Gegebenheiten zu analysieren. Um ein mehrschichtiges Design hervorzubringen, müssen aus

	<p>transdisziplinärer Sicht Anschauung mit Analyseverfahren verbunden werden. Als Wissenschaft des Artifizialen besiedelt die Designwissenschaft die Schnittmenge zwischen Analyse und Ästhetik.</p> <p><i>Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign</i></p> <p>Die Studierenden werden befähigt, über einen Kommunikationsbegriff zu reflektieren, wie er sich dem Design sowohl als für es selber auslösender als auch von ihm beeinflusster Faktor der lebensweltlichen und marktwirtschaftlichen Interaktion darstellt. Die Universalität von bild- und zeichengebundener Kommunikation in ihrer wirkmächtigen Funktion in mikrologischen und superstrukturellen Dimensionen wird im Spektrum ihrer vielfältigen Präsenz vorgestellt.</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Das Modul bereitet maßgeblich auf alle weiteren wissenschaftlichen Module im Bachelorstudium vor durch</p> <ul style="list-style-type: none"> - allgemeiner Überblick über wichtige Positionen der Fotografie-, Kunst- und Designgeschichte - Vermittlung von Kenntnissen der unterschiedlichen Interpretationsmethoden von fotografischen Bildern, Kunstwerken und Designobjekten - Kompetenz zu fachbezogener Argumentation - Kompetenz zu selbstständiger Informationssammlung und Urteilsfähigkeit sowie zu eigenständigem Weiterlernen - Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifende Kompetenz - Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussions-, Reflexions- und Präsentationsfähigkeiten <p><i>Wissenschaftliche Einführung Fotografie</i></p> <p>Die Studierenden kennen erste grundlegende Texte der Fototheorie und wichtige Positionen in der Fotogeschichte. Sie kennen Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens und der Textproduktion.</p> <p><i>Wissenschaftliche Einführung Industrial Design</i></p> <p>Gruppendiskussionen und Textanalysen ermöglichen das Verständnis grundlegender designwissenschaftlicher Texte. Die Studierenden sind</p>

	<p>in der Lage, komplexe Texte zu strukturieren und für die relevante Fragestellung fruchtbar zu machen. Die Fähigkeit, Informationen zu bündeln, zu reduzieren und in den jeweiligen Kontext zu stellen, ist die Haupt-Schlüsselqualifikation.</p> <p><i>Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign</i></p> <p>Die Studierenden werden befähigt, soziale Handlungsfelder und -formen sowie werbliche Aktivitäten im öffentlichen Raum als durch Bildkommunikation strukturiert zu erkennen. Ebenso die hinter kommunikationsdesignerischen Aktivitäten wirksamen Strategien samt ihren Steuerungsleistungen und Zielpunkten. Die Differenz von Handlungswissenschaft und Theorie wird dabei ebenso thematisiert wie die Begründungsfähigkeit für Innovationen im gestalterischen Kontext vermittelt.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vorlesung, Seminar, Übung
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Mündliche Prüfung (max. 20 – 30 Min.), Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von dem/ der Lehrenden bekannt gegeben), Klausur oder Hausarbeit, unbenotet

Modulname (Modultyp)	Projekt A (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang ID)
Teilmodule (Modultyp)	Design by Technology (WP) Interaktion (WP) Objekt, Raum, Farbe (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt A“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt A“ im Studiengang Kommunikationsdesign oder ein Teilmodul (außer Lab) im Modul „Projekt C“ im Studiengang Fotografie angerechnet werden, sofern das zweite Teilmodul im eigenen Studiengang belegt wird.
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Design by Technology (Neudecker): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Interaktion (Hassenzahl): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Objekt, Raum, Farbe (Digel): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt A“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	StudiengangssprecherIn
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Designprojekte zu den jeweiligen fachlichen Schwerpunkten. Sie variieren in ihrer spezifischen Thematik von Semester zu Semester. Dabei umfasst die Arbeit einen Designprozess von der inhaltlichen Recherche bis zur gestalterischen Umsetzung, dessen Reflektion und Dokumentation. Design by Technology Projekte basierend auf der gestalterischen Auseinandersetzung mit digitalen, parametrischen, generativen, biologischen, kinetischen Technologien. Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen im

	<p>Umgang mit digitalen Methoden der Fertigung, parametrischem Entwerfen, generativem Entwerfen, digitalen Formfindungsprozessen, interaktiven und performativen Materialsystemen. Vermittlung von vertiefenden Kenntnissen im Umgang mit medienübergreifenden zwei- und dreidimensionalen Entwurfs- und Darstellungsmethoden mit den Medien: Digitales Zeichnen, Digitales Modellieren, Animation, analoge und digitale Modelle, Rauminstallationen, technologische Komponenten sowie sämtliche Hybridformen davon.</p> <p>Interaktion</p> <p>Projekte mit einem Schwerpunkt auf der Interaktion mit und durch Objekte und interaktive Technologien. Dabei werden Methoden und Modelle vermittelt und angewendet, die sicherstellen, dass Konzepte optimal an die physiologischen, kognitiven, emotionalen und motivationalen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Benutzer angepasst werden.</p> <p>Objekt, Raum, Farbe</p> <p>Projekte zur ästhetischen Auseinandersetzung mit Farbe in der Anwendung im Objekt- oder Raumbezug.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt A“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifenden Kompetenz - Förderung der Fähigkeiten zur eigenständigen Entwurfs- und Projektarbeit - Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussion-, Reflexion- und Präsentationsfähigkeiten <p>Design by Technology</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage Methoden des digitalen Gestaltens und grundlegende Technologien des generativen Designs, wie z.B. digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, in einem gestalterischen Projekt anzuwenden.</p> <p>Interaktion</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage psychologisches und methodisches</p>

	<p>Wissens zur Gestaltung von Interaktionskonzepten einzusetzen.</p> <p>Objekt, Raum, Farbe</p> <p>Studierende sind in der Lage sich mit Farbe sowohl künstlerisch wie anwendungsorientiert auszudrücken und kennen entsprechende Theorien zur Farbgestaltung.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt A“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Präsentation mit Kolloquium (max. 20 – 30 Min.), ggf. Modell, benotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt A“</p>

Modulname (Modultyp)	Basiswissen A (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Einführung Design by Technology (WP) Ergonomie (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen A“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen A“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen A“ im Studiengang Kommunikationsdesign bzw. für das Modul „Basiswissen C“ im Studiengang Fotografie.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 120 h Workload (WL): 180 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Einführung Design by Technology (Neudecker): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Ergonomie (Queisser): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen A“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Im Modul Basiswissen werden die jeweiligen weiterführenden Grundlagen der einzelnen Fachdisziplinen vermittelt und mit der jeweiligen Fachtheorie und den praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten verknüpft. Diese finden in den Projektmodulen Anwendung. Einführung Design by Technology Die Studierenden erkunden in diesem Modul die Interdependenz von medial geprägten Phänomenen/Technologien und entwurflichen Methoden/Strategien und setzen diese prozessorientiert und medienübergreifend in Notationen (Entwurf von Prozessen),

	<p>Visualisierungen, Modellen und anderen geeigneten Darstellungsformen um. Die Einführung vermittelt Einblicke in grundlegende konzeptionelle Prozesse und Methoden des technologisch inspirierten Gestaltens. Grundlegende Technologien, wie z.B. digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, derer sich diese Disziplin bedient, werden vermittelt. Auf dem entwurfsabhängigen Wechsel der Medien/Technologien (analog/digital) liegt ein konzeptioneller Fokus.</p> <p>Ergonomie</p> <p>Vermittlung von ergonomischem Grundwissen zur Produkt- und Arbeitsplatzgestaltung, sowie der menschlichen Anatomie, Physiologie und der Sinnesphysiologie; Die Betrachtung von Körperbautypen, Körperhaltung und -bewegung, Zwangshaltungen, sowie relevanten Aspekten der Anthropometrie (u.a. Percentile) und der Biomechanik (Kräfte) werden in Übungen erarbeitet. Ergonomisches Regelwerk zur Arbeitsplatzgestaltung und DIN-Normen werden vorgestellt und in praktischen Übungen angewendet.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen A“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Die Studierenden verfügen über fachspezifische Grundkenntnisse in den jeweiligen Disziplinen, die sie befähigen in den Projekten gestalterisch und konzeptionell fundiert zu arbeiten.</p> <p>Einführung Design by Technology</p> <p>Die Studierenden verfügen über einen Überblick grundlegender konzeptioneller Entwurfsprozesse und Methoden des technologisch inspirierten Gestaltens und können grundlegende Technologien des generativen Designs, wie z.B. digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, identifizieren und benennen.</p> <p>Ergonomie</p> <p>Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, Produkte im Hinblick auf ergonomische Anforderungen einzuschätzen und erste angewandte Alternativen zu entwickeln.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen A“</p>

Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von der/ dem Lehrenden bekannt gegeben)/ Hausarbeit, unbenotet/ Modulportfolio mit Abschlusspräsentation Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen A“

Modulname (Modultyp)	Fachwissen und Anwendung A (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Techniken zur Visualisierung (WP) Experiment (WP) Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Fachwissen und Anwendung A“ in den Studiengängen Fotografie und Kommunikationsdesign.
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 30 h Workload (WL): 60 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Techniken zur Visualisierung (1) (N.N.): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Experiment (Schreckenberger): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Im Teilmodul „Techniken zur Visualisierung“ können die beiden Teilmodule „Techniken zur Visualisierung (1)“ und „Techniken zur Visualisierung (2)“ angerechnet werden, da sie sich inhaltlich unterscheiden. Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung A“
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Digel
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Techniken zur Visualisierung (1) Einführung in die Visualisierung mit und ohne Hilfe des Computers. Virtuelle Darstellung und Fotografie mithilfe von Software. Grundkenntnisse berufsspezifischer Software-Anwendungen – Konstruktion und Visualisierung einfacher Körper für die Präsentation von Entwürfen.

	<p>Experiment</p> <p>Die Studierenden lernen unterschiedliche Handlungsweisen des gestalterischen Experimentierens kennen.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Techniken zur Visualisierung (1)</p> <p>Optimierung des räumlichen Vorstellungsvermögens. Erkennen von Proportion, Dimension und Struktur. Erlangung von Routine im Umgang mit verschiedenen Zeichenmaterialien und -techniken. Basiskennntnisse und praktische Anwendung der generativen parametrischen Methoden.</p> <p>Experiment Stärkung der imaginativen Fähigkeiten und Erweiterung der gestalterischen Möglichkeiten.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	<p>Übung</p>
Teilnahmevoraussetzungen	<p>Keine</p>
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Präsentation, unbenotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p>

Modulname (Modultyp)	Wissenschaften B (P) (in Semestern 2-5 müssen insgesamt 4 Teilmodule belegt werden)
Teilmodule (Modultyp)	Designwissenschaft (WP) Kommunikationswissenschaft (WP) Philosophie (WP) Theorie und Geschichte der Fotografie (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Das Modul wird studiengangübergreifend in den Studiengängen Industrial Design, Kommunikationsdesign und Fotografie angeboten.
ECTS Credits (Cr)	16 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 360 h Workload (WL): 480 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Designwissenschaften (Meier): 4 Cr/ (K) 30 h/ (S) 90 h/ (WL) 120 h Kommunikationswissenschaft (Uske): 4 Cr/ (K) 30 h/ (S) 90 h/ (WL) 120 h Philosophie (N.N.): 4 Cr/ (K) 30 h/ (S) 90 h/ (WL) 120 h Theorie und Geschichte der Fotografie (Siegel): 4 Cr/ (K) 30 h/ (S) 90 h/ (WL) 120 h
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	2. bis 5. Semester/ vier Semester (4 Teilmodule à 1 Semester)
Turnus	jedes Semester
Modulbeauftragte/r	Meier
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Ziel ist eine Auseinandersetzung mit den Wissenschaften, die sich mit der Bildproduktion und der Gestaltung beschäftigen oder sich darauf beziehen. Die wesentliche Methode dabei ist die Textproduktion. Die Teilmodule können dabei eine stark fachspezifische Perspektive vermitteln, aber auch ergänzende Kontexte fokussieren, die das Perspektivspektrum erheblich erweitern. Designwissenschaft Die Kunst- und Designwissenschaft lässt die Studierenden die gestaltete Umwelt reflektiert erkennen. Ermöglicht wird dies durch die Vermittlung geschichtlicher Positionen der Gestaltung und durch die Auseinandersetzung mit aktueller Gestaltung. Verdeutlicht werden die Zusammenhänge von gestalterischen Entscheidungen und den großen kulturellen, politischen und soziologischen Entwicklungen und Themen. Die Beobachtung und Deutung alltagsästhetischer

	<p>Phänomene wird in den Veranstaltungen stetig bedacht. Auch die Geschichte der visuellen Kultur in seiner komplexen Verflechtung mit dem Industrial Design, der Fotografie, dem Kommunikationsdesign, der Kunst und sonstigen Äußerungen ästhetischer Dimensionen ist Teil der kunst- und designwissenschaftlichen Seminare. Das Lehrangebot ermöglicht die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Themen wie "Ästhetische Erfahrung und Erleben", „Zeit und Raum im Gestalten von Objekten", mit phänomenologischen Theorien oder der „Geschichte der Interaktion". Dazu bilden die Kunst- und Bildwissenschaften einen integralen Bestandteil des Lehrangebots. Weiterhin profilprägend ist die Auseinandersetzung mit Fragen der Designpädagogik. Die Studierenden erwerben Wissen über designpädagogische Konzeptionen und sind in der Lage, sie zu reflektieren und deren Didaktik und Methodik in Vermittlungsprojekten umzusetzen.</p> <p>Kommunikationswissenschaft</p> <p>Kommunikative Praktiken in Kultur, Gesellschaft und Technik sind Gegenstand der Kommunikationswissenschaft. Als theoretisch und empirisch arbeitende Sozialwissenschaft geht es ihr um Beschreibung, Analyse und Erklärung von menschlichen Kommunikationsvorgängen und das Offenlegen der dahinter verborgenen sozialen Handlungen. Funktion und Struktur von Kommunikation werden analysiert. Gleichzeitig thematisiert sie die unterschiedlichen Verarbeitungsformen von Information und Wissen. Den Teilnehmern im Teilmodul Kommunikationswissenschaft sind Grundaussagen über Kommunikation im Bereich gestaltungsrelevanter Sachverhalte bereits bekannt. Deshalb können sie jetzt mit expliziten Modalitäten von Kommunikationsprozessen in werblicher Absicht auf mikro- und makrologischer Ebene konfrontiert werden. Theorien der Ursachen und Folgen entsprechender Bewirkungs-, Verankerungs- und Dynamisierungskräfte stehen dabei im Zentrum. Gegenstand des Teilmoduls sind Quellen und Theorien, die sowohl das Gesamt der gestalterischen Kommunikation als auch Detailfragen thematisieren. Dabei findet das Zeitkontinuum des kulturellen Verlaufs von frühesten bis zu jüngsten Manifestationen Berücksichtigung. Methodologisch ist eine Kombination aus Hermeneutik und strukturalistischen Ansätzen im Verein mit systemischer Meta-Theorie relevant.</p> <p>Philosophie</p>
--	---

	<p>Philosophie als Grundlagenwissenschaft reflektiert das Wesen der Welt. Dabei ist sie primär erkenntnisgeleitet. Argumentations-, Theorien- und Hypothesenbildung sind die wesentlichen Bestandteile des systematischen Denkens über das Verhältnis von Mensch und Umwelt. Ästhetik, Erkenntnistheorie, Ethik, Kultur- und Sozialphilosophie, Logik, Metaphysik, Philosophische Anthropologie, Religions- und Geschichtsphilosophie, Sprachphilosophie, Wissenschaftstheorie und Philosophiegeschichte sind die Hauptbestandteile des Philosophieangebots.</p> <p>Theorie und Geschichte der Fotografie</p> <p>Fotogeschichte ist ein integraler Bestandteil der Wissenschafts- und Bildgeschichte. Die Verwendung des Bildmediums Fotografie in historischer und theoretischer Perspektive sind Gegenstand der Professur für Theorie und Geschichte der Fotografie. Die Veranstaltungen vermitteln vertiefende Kenntnisse über die Theorie und Geschichte der Fotografie von den Anfängen bis zur Gegenwart. Die Studierenden erhalten ein breites Wissen über die Bedeutung und Funktion von Fotografien in historischen und gegenwärtigen Kontexten, und sie werden in die Methoden des Fachs eingeführt. Geschult wird im Weiteren die Fähigkeit zur kritischen und komparativen Analyse von Fotografien und theoretischen Texten im Verhältnis zu sozialen und politischen Diskursen sowie Praktiken der Distribution. (Ausstellung, Museum, Kunsthandel, öffentliche Medien). Aspekte der Bildrhetorik finden besondere Berücksichtigung. Gleichzeitig sind die Methoden der Fotogeschichtsschreibung und die verschiedenen, zeitlich gebundenen Theorien der Fotografie Gegenstand der Veranstaltungen, die Fotografie als ein Dispositiv der Ästhetik und des Wissens definieren. Darüber hinaus gibt es eine enge Verzahnung von Praxis und Theorie, praktische Arbeiten der Studierenden werden deshalb in einzelnen Veranstaltungsformaten theoretisch analysiert, was zur Profilschärfung der Studierenden führt.</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Die Studierenden beherrschen die relevanten Terminologien, durch die sie in der Lage sind, gestalterische Entwürfe in verschiedenen theoretischen Kontexten zu beschreiben, zu reflektieren und zu interpretieren. Dabei verfügen die Studierenden über fachspezifisches und über allgemeines theoretisches Wissen und damit über die entsprechende Methoden- und Reflexionskompetenz.</p> <p>- Vermittlung von speziellem Wissen der Methoden, Prinzipien, Konzepte und Arbeitsweisen und Gegenstände der jeweiligen</p>

	<p>Fachdisziplinen unter Berücksichtigung gesellschaftlicher, historischer, rechtlicher und technischer Kontexte mit ausgeprägter Forschungsorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung des abstrakten und vernetzten, fachübergreifenden Denkens - Stärkung von Problemlösungskompetenzen, Selbstorganisations- und Teamfähigkeit - Fähigkeit zur Vermittlung komplexer Inhalte und Zusammenhänge in Wort und Schrift, Schulung von allgemeinen Präsentations- und Arbeitstechniken - Kompetenz zu selbständiger Aneignung von Wissen <p>Designwissenschaft</p> <p>Die Studierenden können die entscheidenden Aspekte transdisziplinären Arbeitens anwenden: die Vermengung lebensweltlicher Phänomene mit wissenschaftlichen Fragestellungen und umgekehrt. So sind die Studierenden in der Lage, durch die Auseinandersetzung mit (designwissenschaftlichen) Texten historisch und aktuell wichtige Phänomene der Gestaltung in ihrer gesamten Komplexität darzustellen und zu diskutieren und mit Beispielen aus der Praxis zu belegen. Durch Textanalysen und Gruppendiskussionen beherrschen die Studierenden die jeweils relevanten Terminologien. Sie sind in der Lage, komplexe und scheinbar fremde Texte zu strukturieren und für die relevante Fragestellung fruchtbar zu machen.</p> <p>Kommunikationswissenschaft</p> <p>Die Kenntnis grundlegender Mechanismen in dem hochdynamischen Bereich gestalterischer Kommunikation drückt sich im Beherrschen und Anwenden einschlägiger Begrifflichkeit aus. Ein genügend großes Maß an Sensibilisierung für Richtungstendenzen des Gegenstandsfelds kommunikationsdesignerischer Aktivitäten sollte erreicht sein.</p> <p>Die Teilnehmer sind befähigt, Tatbestände der gestalterischen Kommunikation zu identifizieren, ihre Herkunft zu analysieren, ihre Folgen zu bestimmen und die verschiedenen Konsequenzen kritisch zu beurteilen.</p> <p>Philosophie</p> <p>Kritische Reflexion, die Verwendung von Argumentationsstrukturen und das Erarbeiten von Problemlösungsansätzen sind geschult.</p>
--	--

	<p>Themen und Probleme der Philosophie sind bekannt, finden in einer vertieften kritischen Auseinandersetzung eigenständige Verwendung. Herausgebildet sind breite hermeneutische Kompetenzen bei der Analyse und Interpretation philosophischer Texte.</p> <p>Theorie und Geschichte der Fotografie Die Studierenden verfügen über sichere Kenntnisse in der Geschichte der Fotografie und ihrer Theoriebildungen. Analysen von Bild, Struktur und Herstellungsverfahren werden souverän beherrscht. Fotografische Bilder werden als Teil der visuellen Kultur verstanden und können in den Kontext der Kunstgeschichte eingeordnet werden. Die verschiedenen Interpretationsmuster, vermittelt über methodische Zugriffsmöglichkeiten bilden die Grundlage für die selbständige Produktion verschiedener wissenschaftlicher Textformen.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vorlesung, Seminar, Übung
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Mündliche Prüfung (max. 20 – 30 Min.), Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von der/ dem Lehrenden bekannt gegeben), Klausur oder Hausarbeit, benotet

Modulname (Modultyp)	Projekt B (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang ID)
Teilmodule (Modultyp)	Experimentelles Gestalten (WP) Methodischer Entwurf (WP) Strategischer Entwurf (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt B“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt B“ im Studiengang Kommunikationsdesign oder ein Teilmodul (außer Lab) im Modul „Projekt D“ im Studiengang Fotografie angerechnet werden, sofern das zweite Teilmodul im eigenen Studiengang belegt wird.
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Experimentelles Gestalten (Schreckenberger): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Methodischer Entwurf (Bernotat): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Strategischer Entwurf (Mehnert): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt B“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Bernotat
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Designprojekte zu den jeweiligen fachlichen Schwerpunkten. Sie variieren in Ihrer spezifischen Thematik von Semester zu Semester. Dabei umfasst die Arbeit einen Designprozess von der inhaltlichen Recherche bis zur gestalterischen Umsetzung, deren Reflektion und Dokumentation. Neben der fachspezifischen Vertiefung wird das transdisziplinäre Studium ebenfalls gefördert und eine breite Berufsfeldorientierung ermöglicht. Vermittelt werden fachliche Kenntnisse, Fähigkeiten und verschiedene Methoden in den vielfältigen Arbeitsfeldern. Gefördert wird die Kompetenz, individuelle Interessen und Qualitäten mit objektiven Kontexten gestalterisch-

	<p>produktiv und kognitiv-analytisch in Verbindung zu bringen. Die Verbindung experimenteller und argumentativer Techniken fördert die Kompetenzen in der künstlerisch-gestalterischen Arbeit und der praktisch-theoretischen Reflexion. Im Dialog mit den Lehrenden werden eigene Projektarbeiten entwickelt.</p> <p>Experimentelles Gestalten</p> <p>Der Fokus liegt auf dem ergebnisoffenen Entwerfen von Kunst und zwei- bzw. dreidimensionalem Design. Das Experiment mit seiner Vielfalt der Möglichkeiten steht im Mittelpunkt des Gestalterischen Tuns.</p> <p>Methodischer Entwurf</p> <p>Ein methodisches Entwurfsprojekt endet nicht mit einer Idee oder eine Konzeption sondern will verstanden umgesetzt werden in einer zukunftsweisenden wie konkreten Lösung. Verschiedene Methoden und Vorgehensweisen werden vorgestellt und anhand konkreter Aufgabenstellungen angewendet, um den Gestaltungsprozess zu strukturieren und erfolgreich durchzuführen. Schwerpunkte sind dabei zu Beginn Prozess/Methodik, Problemerkennung, –formulierung und Ideenentwicklung anschließend folgt Entwerfen, Umsetzen in machbare Gestaltungslösungen, technisches Entwickeln und Materialisieren wie Realisierung dieser Problemstellungen. Die erworbenen Methoden und Fähigkeiten werden begleitend am Fallbeispiel erprobt.</p> <p>Strategischer Entwurf</p> <p>Auch Designer finden Antworten auf die sich aufdrängenden Fragen unserer zukünftigen Gesellschaft. Sie sind in der Lage, komplexe Systeme zu begreifen und in innovative Lösungen zu transformieren. Sie recherchieren, analysieren, denken Visionen und gestalten Produkte, Systeme oder Serviceleistungen. Mit Hilfe der Anwendung von bereits erlernten Werkzeugen (Formexperimente, Zeichnen, CAD, Modellbau, Präsentationstechniken etc.) und Methoden (Basiswissen) durchläuft hier der Studierende exemplarisch einen umfassenden Gestaltungsprozess.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt B“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	- Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung

	<p>eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifenden Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung der Fähigkeiten zur eigenständigen Entwurfs- und Projektarbeit - Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussion-, Reflexion- und Präsentationsfähigkeiten <p>Experimentelles Gestalten</p> <p>Gestaltung wird als ergebnisoffener Diskurs verstanden. Die Studierenden begreifen die Mehrdimensionalität ihres Handelns und lernen, eine individuelle Haltung zu ihrem gestalterischen Tun zu entwickeln.</p> <p>Methodischer Entwurf</p> <p>Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder einzelner Phasen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit. - Bildung eines Verständnisses für unterschiedliche Ansätze eines Gestaltungsprozesses, die für nachfolgende Designprojekte als Basis für eine komplexe Entwurfsarbeit dienen. - Grundlegendes Wissen über Zeitmanagement, Selbstmotivation, Kommunikation, Präsentation und Argumentation. <p>Strategischer Entwurf</p> <p>Befähigung zum Finden und Lösen konkreter Aufgabenstellung innerhalb eines bestimmten, komplexen Themenfeldes. Schärfen der Analysefähigkeit, Kreativität und Individualität des Studierenden.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt B“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im ID“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Präsentation mit Kolloquium, max. 20 – 30 Min., ggf. Modell, benotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt B“</p>



Modulname (Modultyp)	Basiswissen B (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Aktuelle Themen im Design (WP) Methode (WP) Strategie (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen B“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen D“ des Studiengangs Fotografie und das Modul „Basiswissen B“ des Studiengangs Kommunikationsdesign.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 120 h Workload (WL): 180 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Aktuelle Themen im Design (Gastprof. Liedtke/ Lehrauftrag): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Methode (Berotat und Mitarbeiter): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Strategie (Mehnert und Mitarbeiter): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen B“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Berotat
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Im Modul Basiswissen werden die jeweiligen weiterführenden Grundlagen der einzelnen Disziplinen mit der jeweiligen Fachtheorie und den praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten verknüpft. Diese finden in den Projektmodulen Anwendung.

	<p>Aktuelle Themen im Design</p> <p>Es werden aktuelle Themen des Designs (z.B. Nachhaltigkeit) aufgenommen und ein vertiefendes, wissenschaftlich-orientiertes Angebot ermöglicht.</p> <p>Methode</p> <p>Das methodische Basiswissen fokussiert zwei Aspekte A: Design Methoden - von der Analyse zum Entwurf Verschiedene Methoden und Vorgehensweisen werden vorgestellt, um einen Gestaltungsprozess zu strukturieren und erfolgreich durchzuführen. Mögliche Projektphasen und deren Inhalte werden erläutert. Aspekte, wie Szenarioentwicklung, Selbsttest, Kreativmethoden, Konzeption, Gestaltung, Detaillieren, Technologie und Fertigung werden in Bezug auf den Gestaltungsprozess eingeführt, deren Anwendung erläutert und durch praktische Übungen vertieft. B: Design Methoden - Entwurf & Umsetzung Werkstoffkunde und Fertigungslehre: Das Seminar soll Basiswissen zu Materialien und Fertigungsverfahren für Industrial Designer vermitteln. Die Grundlagen zu den Materialien Metall, Kunststoff, Stein, Glas, Holz, Papier, Textilien und Verbundwerkstoffe werden übersichtlich dargestellt und durch praktische Übungen vertieft.</p> <p>Strategie</p> <p>Der Gestaltungsprozess der zu Produkten und/oder Systemen führt, wird von uns in einzelne Arbeitsschritte aufgeschlüsselt, analysiert und anhand von u.a. Design-/Praxistheorien erklärt. Recherche- und Gestaltungsmethoden und deren Anwendung in Kurzaufgaben vertiefen das erlangte Wissen und machen die Prozesse für den Studierenden im doppelten Wortsinn (be)greifbar.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“</p> <p>Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen B“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Die Studierenden verfügen über weiter geführte Grundkenntnisse in den jeweiligen Disziplinen, die sie befähigen in den Projekten gestalterisch und konzeptionell zu arbeiten.</p> <p>Aktuelle Themen im Design</p> <p>Einblicke in fachfremde Vorgehensweisen, Theorien, Vorstellungen zu designrelevanten, bevorzugt gesellschaftlichen Themen.</p>

	<p>Methode</p> <p>Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder einzelner Phasen sowie die Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit.</p> <p>Basiswissen über für das Industrial Design relevante Materialien und deren Verarbeitungs- und Fertigungsverfahren..</p> <p>Strategie</p> <p>Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder einzelner Phasen sowie die Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen B“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von der/ dem Lehrenden bekannt gegeben)/ Hausarbeit, unbenotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen B“</p>

Modulname (Modultyp)	Fachwissen und Anwendung B (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Techniken zur Visualisierung (2) (WP) Experiment (WP) Mensch, Arbeit, Soziales (WP) Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Fachwissen und Anwendung B“ in den Studiengängen Fotografie und Kommunikationsdesign.
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 30 h Workload (WL): 60 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Techniken zur Visualisierung (2) (N.N.): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Experiment (Schreckenberger): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Mensch, Arbeit, Soziales (Queisser): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Im Teilmodul „Techniken zur Visualisierung“ können die beiden Teilmodule „Techniken zur Visualisierung (1)“ und „Techniken zur Visualisierung (2)“ angerechnet werden, da sie sich inhaltlich unterscheiden. Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung B“
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Digel
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Techniken zur Visualisierung (2) Weiterführende Aspekte der Visualisierung mit und ohne Hilfe des Computers. Virtuelle Darstellung mithilfe von Software. Erweiterte

	<p>Grundkenntnisse berufsspezifischer Software-Anwendungen – Konstruktion und Visualisierung komplexerer Körper für die Präsentation von Entwürfen.</p> <p>Experiment</p> <p>Die Studierenden lernen unterschiedliche Handlungsweisen des Experimentierens kennen.</p> <p>Mensch, Arbeit, Soziales</p> <p>Mentale, physische und soziale Einflüsse wirken auf den arbeitenden Menschen täglich in unterschiedlicher Intensität ein. Neben individuellen Reaktionsmechanismen darauf, lassen sich auch allgemeingültige Gesetzmäßigkeiten in diesem Ursache-Wirkmechanismus beschreiben, die als Folgen der Aufgabe (u.a. Informationsverarbeitung), der Arbeitsorganisation (u.a. Schicht- und Nacharbeit) und der Arbeitsumgebung (u.a. Klima, Lärm, Raum) resultieren.</p> <p>Die emotionale Wahrnehmung von Stressoren wird anhand von praktischen Beispielen erlebbar und einschätzbar gemacht; u.a werden hierbei körpersprachliche Aspekte beispielhaft integriert.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung B“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Techniken zur Visualisierung (2)</p> <p>Vertiefung folgender Ziele: Optimierung des räumlichen Vorstellungsvermögens. Erkennen von Proportion, Dimension und Struktur. Erlangung von Routine im Umgang mit verschiedenen Zeichenmaterialien und -techniken. Basiskenntnisse und praktische Anwendung der generativen parametrischen Methoden.</p> <p>Experiment</p> <p>Stärkung der imaginativen Fähigkeiten und Erweiterung der gestalterischen Möglichkeiten.</p> <p>Mensch, Arbeit, Soziales</p> <p>Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden auf den Menschen wirkende Belastungen und resultierende Beanspruchungen einzuschätzen, Stressoren zu definieren und erste angewandte Alternativen zu entwickeln.</p>

	Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung B“
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Präsentation, unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Fachwissen und Anwendung B“

Modulname (Modultyp)	Projekt C (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang ID oder 1 Lab)
Teilmodule (Modultyp)	Experimentelles Gestalten (WP) Methodischer Entwurf (WP) Strategischer Entwurf (WP) Lab (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt C“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt C“ im Studiengang Kommunikationsdesign oder ein Teilmodul im Modul „Projekt E“ im Studiengang Fotografie angerechnet werden, sofern das zweite Teilmodul im eigenen Studiengang belegt wird.
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Experimentelles Gestalten (Schreckenberger): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Methodischer Entwurf (Bernotat): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Strategischer Entwurf (Mehnert): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Lab (N.N.): 18 Cr/ (K) 120 h/ (S) 420 h/ (WL) 540 h Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt C“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Bernotat
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Das vielfältige Angebot unterschiedlicher Lehrgebiete innerhalb des Moduls ermöglicht die individuelle Schwerpunktsetzung. Neben der fachspezifischen Vertiefung wird das transdisziplinäre Studium ebenfalls gefördert und eine breite Berufsfeldorientierung ermöglicht. Vermittelt werden fachliche Kenntnisse, Fähigkeiten und verschiedene Methoden in den vielfältigen Arbeitsfeldern. Gefördert wird die Kompetenz, individuelle Interessen und Qualitäten mit objektiven

	<p>Kontexten gestalterisch-produktiv und kognitiv-analytisch in Verbindung zu bringen. Die Verbindung experimenteller und argumentativer Techniken fördert die Kompetenzen in der künstlerisch-gestalterischen Arbeit und der praktisch-theoretischen Reflexion. Im Dialog mit den Lehrenden werden eigene Projektarbeiten entwickelt.</p> <p>Experimentelles Gestalten</p> <p>Der Fokus liegt auf ergebnisoffenem Entwerfen, der Produktionshorizont erstreckt sich von Kunst bis zu zwei- und dreidimensionalem Design. Das Experiment mit seiner gesamten Vielfalt der Möglichkeiten steht im Mittelpunkt des Gestalterischen Tuns.</p> <p>Methodischer Entwurf</p> <p>Ein methodisches Entwurfsprojekt endet nicht mit einer Idee oder eine Konzeption sondern will verstanden umgesetzt werden in einer zukunftsweisenden wie konkreten Lösung. Verschiedene Methoden und Vorgehensweisen werden vorgestellt und anhand konkreter Aufgabenstellungen angewendet, um den Gestaltungsprozess zu strukturieren und erfolgreich durchzuführen. Schwerpunkte sind dabei zu Beginn Prozess/Methodik, Problemerkennung, –formulierung und Ideenentwicklung anschließend folgt Entwerfen, Umsetzen in machbare Gestaltungslösungen, technisches Entwickeln und Materialisieren wie Realisierung dieser Problemstellungen. Die erworbenen Methoden und Fähigkeiten werden begleitend am Fallbeispiel erprobt.</p> <p>Strategischer Entwurf</p> <p>Auch Designer finden Antworten auf die sich aufdrängenden Fragen unserer zukünftigen Gesellschaft. Sie sind in der Lage, Systeme zu begreifen und in innovative Lösungen zu transformieren. Sie recherchieren, analysieren, denken Visionen und gestalten Produkte, Systeme oder Serviceleistungen. Mit Hilfe der Anwendung von bereits erlernten Werkzeugen (Formexperimente, Zeichnen, CAD, Modellbau, Präsentationstechniken etc.) und Methoden (Basiswissen) durchläuft hier der Studierende exemplarisch einen umfassenden Gestaltungsprozess.</p> <p>Lab</p> <p>Das LAB ist eine interdisziplinäre Unterrichtsform mit dem Ziel, zu forschen, zu experimentieren und die künstlerische Entwicklung</p>
--	--

	<p>voranzutreiben. Ein Lab hat ein Thema von übergeordneter Relevanz und ist ein Kooperationsprojekt von mindestens zwei unterschiedlichen Fachgebieten (im Sinne von Disziplinen). Hierzu können auch weitere Kooperationspartner treten, ggf. auch außerhalb der Folkwang Universität der Künste.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt C“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifenden Kompetenz - Förderung der Fähigkeiten zur eigenständigen Entwurfs- und Projektarbeit - Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussion-, Reflexion- und Präsentationsfähigkeiten <p>Experimentelles Gestalten</p> <p>Gestaltung wird als ergebnisoffener Diskurs gedacht. die Studierenden begreifen die Mehrdimensionalität ihres Handelns und lernen eine individuelle Haltung zu ihrem gestalterischen Tun zu beziehen.</p> <p>Methodischer Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> -Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder einzelner Phasen. -Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit. -Bildung eines Verständnisses für unterschiedliche Ansätze eines Gestaltungsprozesses, die für nachfolgende Designprojekte als Basis für eine komplexe Entwurfsarbeit dienen. -Grundlegendes Wissen über Zeitmanagement, Selbstmotivation, Kommunikation, Präsentation und Argumentation. <p>Strategischer Entwurf</p> <p>Befähigung zum Finden und Lösen konkreter Aufgabenstellung innerhalb eines bestimmten, komplexen Themenfeldes. Schärfen der</p>

	<p>Analysefähigkeit, Kreativität und Individualität des Studierenden.</p> <p>Lab</p> <p>Kooperationen und Synergien von mindesten zwei oder mehreren Disziplinen, innerhalb, wie außerhalb der Hochschule. Durch Verknüpfung und Austausch öffnen sich Denkräume, die die individuelle, kreative Entfaltung fördern und es ermöglichen, Ideen, Konzepte und das künstlerische Schaffen auf eine neue Ebene zu führen.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt C“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im ID“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Experimentelles Gestalten, Strategischer Entwurf</p> <p>Präsentation mit Kolloquium, max. 20 – 30 Min., ggf. Modell, benotet</p> <p>Methodischer Entwurf</p> <p>Präsentation mit Kolloquium, max. 20 – 30 Min., Dokumentation der Arbeit, ggf. Modell, benotet</p> <p>Lab siehe Angebote</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt C“</p>

Modulname (Modultyp)	Basiswissen C (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Methode (WP) Strategie (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen C“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen C“ im Studiengang Kommunikationsdesign bzw. für das Modul „Basiswissen E“ im Studiengang Fotografie.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 120 h Workload (WL): 180 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Methode (Bernotat, Mitarbeiter): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Strategie (Mehnert, Mitarbeiter): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen C“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Bernotat
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Im Modul Basiswissen werden die jeweiligen weiterführenden Grundlagen der einzelnen Disziplinen mit der jeweiligen Fachtheorie und den praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten verknüpft. Diese finden in den Projektmodulen Anwendung. Hier haben die Studierenden Gelegenheit, in Ergänzung oder Erweiterung ihrer Projektarbeit ihre technischen und gestalterischen Kenntnisse und Fertigkeiten zu vertiefen und ihre Arbeitsvorhaben praktisch umzusetzen. Besonders wird ihnen hier Gelegenheit gegeben, die Angebote der anderen Studiengänge wahrzunehmen und sich weitere Arbeitsprozesse und Methoden anzueignen.

	<p>Methode</p> <p>Das methodische Basiswissen fokussiert zwei Aspekte</p> <p>A: Design Methoden - von der Analyse zum Entwurf</p> <p>Verschiedene Methoden und Vorgehensweisen werden vorgestellt, um einen Gestaltungsprozess zu strukturieren und erfolgreich durchzuführen. Mögliche Projektphasen und deren Inhalte werden erläutert. Aspekte, wie Szenarioentwicklung, Selbsttest, Kreativmethoden, Konzeption, Gestaltung, Detaillieren, Technologie und Fertigung werden in Bezug auf den Gestaltungsprozess eingeführt, deren Anwendung erläutert und durch praktische Übungen vertieft.</p> <p>B: Design Methoden - Entwurf & Umsetzung</p> <p>Werkstoffkunde und Fertigungslehre: Das Seminar soll Basiswissen zu Materialien und Fertigungsverfahren für Industrial Designer vermitteln. Die Grundlagen zu den Materialien Metall, Kunststoff, Stein, Glas, Holz, Papier, Textilien und Verbundwerkstoffe werden übersichtlich dargestellt und durch praktische Übungen vertieft.</p> <p>Strategie</p> <p>Der Gestaltungsprozess der zu Produkten und/oder Systemen führt, wird von uns in einzelne Arbeitsschritte aufgeschlüsselt, analysiert und anhand von u.a. Design-/Praxistheorien erklärt. Recherche- und Gestaltungsmethoden und deren Anwendung in Kurzaufgaben vertiefen das erlangte Wissen und machen die Prozesse für den Studierenden im doppelten Wortsinn (be)greifbar.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen C“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Die Studierenden verfügen über weiter geführte Grundkenntnisse in den jeweiligen Disziplinen, die sie befähigen in den Projekten gestalterisch und konzeptionell zu arbeiten. Sie haben Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit verschiedenen Produktionstechnologien und Arbeitsprozessen.</p> <p>Methode</p> <p>Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder</p>

	<p>einzelner Phasen sowie die Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit.</p> <p>Basiswissen über für das Industrial Design relevante Materialien und deren Verarbeitungs- und Fertigungsverfahren.</p> <p>Strategie</p> <p>Stärkung der reflektorischen und analytischen Fähigkeiten zur selbstständigen Durchführung eines Gestaltungsprojektes oder einzelner Phasen sowie die Erlangung von gestalterischer Kompetenz zur Entwicklung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen C“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von dem/ der Lehrenden bekannt gegeben)/ Hausarbeit, unbenotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen C“</p>

Modulname (Modultyp)	Optionale Studien A (P)
Teilmodule (Modultyp)	Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Angebot aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Ergibt sich nicht
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 30 h Workload (WL): 60 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Melters
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Das Modul bietet den Studierenden ein breites Angebot. Entweder können Angebote aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste belegt werden um den künstlerischen Horizont zu erweitern. Oder es können Kurse des Instituts für Lebenslanges Lernen oder des Instituts für Optionale Studien belegt werden. Die Angebote dieser Institute fokussieren den Erwerb von Schlüsselkompetenzen, die in Fach-, Sozial-, und Selbstkompetenz unterteilt werden und die sich in den Handlungsdimensionen Wissen, Einstellungen und Fertigkeiten manifestieren.
Lern- und Qualifikationsziele	Fachkompetenz gliedert sich in studiengangübergreifende Fertigkeiten, wie zum Beispiel Fremdsprachen. Sozialkompetenz bezeichnet den Umgang mit anderen Menschen in verschiedenen Kommunikationssituationen und Selbstkompetenz bezieht sich auf den Umgang mit Facetten der eigenen Person. Im Professionalisierungsbereich Sozialkompetenz geht es um Themen wie Sensitivität, Empathie, Teamfähigkeit, Team-/Projektmanagement, Interkulturelle Sensibilität, Überzeugungsfähigkeit und Durchsetzungsfähigkeit. Im Professionalisierungsbereich Selbstkompetenz geht es zunächst primär um Kompetenzen, die die eigene Person fokussieren. Hierzu

	<p>gehören einerseits Selbstbewusstsein sowie innere Einstellung, Wissens Elemente und Erfahrungen. Auf der anderen Seite geht es um persönliche Arbeitstechniken, welche zu einem bedeutenden Maß die Effektivität und Effizienz jedes Einzelnen bestimmen</p> <p>Im Zentrum des Angebots Körperbewusstsein steht ganzheitliches Lernen. Das Angebot bietet allen Studierenden die Möglichkeit, während des Studiums mit dem eigenen Körperbewusstsein in Kontakt zu kommen, um die Qualität der Wahrnehmung, der Körperstellung und Bewegung zu erhöhen.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	<p>Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste</p> <p>Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste</p>
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste</p> <p>Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste</p>

Modulname (Modultyp)	Projekt D (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang ID oder ein Lab)
Teilmodule (Modultyp)	Design by Technology (WP) Interaktion (WP) Objekt, Raum, Material (WP) Lab (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt D“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt D“ im Studiengang Kommunikationsdesign oder ein Teilmodul im Modul „Projekt F“ im Studiengang Fotografie angerechnet werden, sofern das zweite Teilmodul im eigenen Studiengang belegt wird.
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Design by Technology (Neudecker): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Interaktion (Hassenzahl): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Objekt, Raum, Material (Digel): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Lab (N.N.): 18 Cr/ (K) 120 h/ (S) 420 h/ (WL) 540 h Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt D“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Designprojekte zu den jeweiligen fachlichen Schwerpunkten. Sie variieren in Ihrer spezifischen Thematik von Semester zu Semester. Dabei umfasst die Arbeit einen Designprozess von der inhaltlichen Recherche bis zur gestalterischen Umsetzung, deren Reflektion und Dokumentation.

	<p>Design by Technology</p> <p>Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen im Umgang mit digitalen Methoden der Fertigung, Parametrischem Entwerfen, generativem Entwerfen, digitalen Formfindungsprozessen, interaktiven und performativen Materialsystemen. Vermittlung von vertiefenden Kenntnissen im Umgang mit medienübergreifenden zwei- und dreidimensionalen Entwurfs- und Darstellungsmethoden mit den Medien: Digitales Zeichnen, Digitales Modellieren, Animation, analoge und digitale Modelle, Rauminstallationen, technologische Komponenten sowie sämtliche Hybridformen davon.</p> <p>Interaktion</p> <p>Produkte ermöglichen das Erledigen konkreter Aufgaben (z.B. einen Telefonanruf zu tätigen) und befriedigen dadurch grundlegende menschliche Bedürfnisse (z.B. Kontakt zu anderen Menschen). Diese Befriedigung ergibt sich aus der Interaktion mit dem Produkt - sie ist die Folge produktvermittelnden Handelns. Diese Handlungsmöglichkeiten sind es, die Gestalter gestalten. Um dies qualitativ hochwertig tun zu können, muss man den Menschen, den zukünftigen Benutzer, kennen, seine Ziele und Bedürfnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Im Rahmen des Projektes werden Interaktionskonzepte für spezifische Fragestellungen erarbeitet. Dabei werden Methoden und Modelle vermittelt und angewendet, die sicherstellen, dass das Konzept optimal an die physiologischen, kognitiven, emotionalen und motivationalen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Benutzer angepasst wird.</p> <p>Objekt, Raum, Material</p> <p>Projekte zur ästhetischen Auseinandersetzung mit Materialialität in der Anwendung im Objekt- oder Raumbezug.</p> <p>Lab</p> <p>Schwerpunktthema wird vom Lab-Initiator bestimmt, der auch die Lab-Partner aus anderen Disziplinen auswählt.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt D“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Design by Technology</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage Methoden des digitalen Gestaltens und grundlegende Technologien des generativen Designs, wie z.B.</p>

	<p>digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, in einem gestalterischen Projekt anwenden.</p> <p>Interaktion</p> <p>Konkreter Einsatz psychologischen und methodischen Wissens zur Gestaltung von Interaktionskonzepten.</p> <p>Objekt, Raum, Material</p> <p>Studierende sind in der Lage sich materialspezifisch künstlerisch oder anwendungsorientiert auszudrücken. Sie sind in der Lage, in der gestalterischen prozessualen Auseinandersetzung neue Materialanwendungen und Einsatzgebiete zu entdecken und zu entwickeln.</p> <p>Lab</p> <p>Kooperationen und Synergien von mindesten zwei oder mehreren Disziplinen, innerhalb wie außerhalb der Hochschule. Durch Verknüpfung und Austausch öffnen sich Denkräume, die die individuelle, kreative Entfaltung fördern und es ermöglichen, Ideen, Konzepte und das künstlerische Schaffen auf eine neue Ebene zu führen.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt D“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im ID“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Präsentation mit Kolloquium (max. 20 – 30 Min.), ggf. Modell, benotet</p> <p>Lab</p> <p>Siehe Angebot</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Projekt D“</p>

Modulname (Modultyp)	Basiswissen D (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Design by Technology (WP) Ergonomie (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ (WP) Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen D“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen D“ im Studiengang Kommunikationsdesign bzw. für das Modul „Basiswissen F“ im Studiengang Fotografie.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 120 h Workload (WL): 180 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Design by Technology (Neudecker): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Ergonomie (Queisser): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Alle Teilmodule können im Studienverlauf nur ein Mal angerechnet werden! Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen D“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Im Modul Basiswissen werden die jeweiligen weiterführenden Grundlagen der einzelnen Disziplinen mit der jeweiligen Fachtheorie und den praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten verknüpft. Diese finden in den Projektmodulen Anwendung. Hier haben die Studierenden Gelegenheit, in Ergänzung oder Erweiterung ihrer Projektarbeit ihre technischen und gestalterischen Kenntnisse und Fertigkeiten zu vertiefen und ihre Arbeitsvorhaben praktisch umzusetzen. Besonders wird ihnen hier Gelegenheit gegeben, die Angebote der anderen Studiengänge wahrzunehmen und sich weitere Arbeitsprozesse und Methoden anzueignen.

	<p>Design by Technology</p> <p>Die Studierenden erkunden in diesem Modul die Interdependenz von medial geprägten Phänomenen/Technologien und entwerflichen Methoden/Strategien und setzen diese prozessorientiert und medienübergreifend in Notationen (Entwurf von Prozessen), Visualisierungen, Modellen, interaktiven Struktursystemen und anderen geeigneten Darstellungsformen um. Das Projekt vermittelt erweiterte Einblicke in konzeptionelle Prozesse und Methoden des technologisch inspirierten Gestaltens. Technologien, wie z.B. digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, derer sich diese Disziplin bedient, werden vermittelt. Auf dem entwurfsabhängigen Wechsel der Medien/Technologien (analog/digital) liegt ein konzeptioneller Fokus.</p> <p>Ergonomie</p> <p>Vermittlung von ergonomischem Wissen zur Arbeitsplatzgestaltung sowie der menschlichen Anatomie, Physiologie und der Sinnesphysiologie; die Betrachtung von Körperbautypen, Körperhaltung und -bewegung, Zwangshaltungen, sowie relevanten Aspekten der Anthropometrie (u.a. Percentile) und der Biomechanik (Kräfte) werden in praktischen Übungen erarbeitet. Ergonomisches Regelwerk zur Arbeitsplatzgestaltung und DIN-Normen werden vorgestellt und im Rahmen ergonomischer Vertiefung anhand eines praktischen Versuchskurzprojektes angewendet.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen D“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden verfügen über weiter geführte Grundkenntnisse in den jeweiligen Disziplinen, die sie befähigen in den Projekten gestalterisch und konzeptionell zu arbeiten. Sie haben Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit verschiedenen Produktionstechnologien und Arbeitsprozessen.</p> <p>Design by Technology</p> <p>Die Studierenden verfügen über einen erweiterten Überblick grundlegender konzeptioneller Entwurfsprozesse und Methoden des technologisch inspirierten Gestaltens und können grundlegende Technologien des generativen Designs, wie z.B. digitale, kinetische, generative, interaktive oder biologische, identifizieren und anwenden.</p>

	<p>Ergonomie</p> <p>Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, einen Arbeitsplatz im Hinblick auf ergonomische Anforderungen faktisch im Rahmen eines Versuches zu analysieren, einzuschätzen und angewandte Alternativen zu entwickeln.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen D“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Referat (Dauer wird zu Veranstaltungsbeginn von dem/der Lehrenden bekannt gegeben)/ Hausarbeit, unbenotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Kommunikationsdesign, Modul „Basiswissen D“</p>

Modulname (Modultyp)	Optionale Studien B (P)
Teilmodule (Modultyp)	Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Ergibt sich nicht
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 30 h Workload (WL): 60 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	5. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Melters
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Das Modul bietet den Studierenden ein breites Angebot. Entweder können Angebote aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste belegt werden um den künstlerischen Horizont zu erweitern. Oder es können Kurse des Instituts für Lebenslanges Lernen oder des Instituts für Optionale Studien belegt werden. Die Angebote dieser Institute fokussieren den Erwerb von Schlüsselkompetenzen, die in Fach-, Sozial-, und Selbstkompetenz unterteilt werden und die sich in den Handlungsdimensionen Wissen, Einstellungen und Fertigkeiten manifestieren.
Lern- und Qualifikationsziele	Fachkompetenz gliedert sich in studiengangübergreifende Fertigkeiten, wie zum Beispiel Fremdsprachen. Sozialkompetenz bezeichnet den Umgang mit anderen Menschen in verschiedenen Kommunikationssituationen und Selbstkompetenz bezieht sich auf den Umgang mit Facetten der eigenen Person. Im Professionalisierungsbereich Sozialkompetenz geht es um Themen wie Sensitivität, Empathie, Teamfähigkeit, Team-/Projektmanagement, Interkulturelle Sensibilität, Überzeugungsfähigkeit und Durchsetzungsfähigkeit. Im Professionalisierungsbereich Selbstkompetenz geht es zunächst primär um Kompetenzen, die die eigene Person fokussieren. Hierzu



	<p>gehören einerseits Selbstbewusstsein sowie innere Einstellung, Wissens Elemente und Erfahrungen. Auf der anderen Seite geht es um persönliche Arbeitstechniken, welche zu einem bedeutenden Maß die Effektivität und Effizienz jedes Einzelnen bestimmen</p> <p>Im Zentrum des Angebots Körperbewusstsein steht ganzheitliches Lernen. Das Angebot bietet allen Studierenden die Möglichkeit, während des Studiums mit dem eigenen Körperbewusstsein in Kontakt zu kommen, um die Qualität der Wahrnehmung, der Körperstellung und Bewegung zu erhöhen.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	<p>Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste</p> <p>Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste</p>
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste</p> <p>Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste</p>



Modulname (Modultyp)	Studienabschließendes Modul (P)
Teilmodule (Modultyp)	Bachelor Projekt Präsentation, Vortrag, Kolloquium Prozess (Analyse, Recherche, Dokumentation) Bachelor Thesis
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	keine
ECTS Credits (Cr)	Bachelor Projekt: 12 Cr Präsentation, Vortrag, Kolloquium: 6 Cr Prozess (Analyse, Recherche, Dokumentation): 4 Cr Bachelor Thesis: 8 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 30 h Selbststudium (S): 870 h Workload (WL): 900 h
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Bachelor Projekt (Lehrende des Studiengangs, siehe PO): 12 Cr/ (K) 10 h/ (S) 350 h/ (WL) 360 h Präsentation, Vortrag, Kolloquium (Lehrende des Studiengangs, siehe PO): 6 Cr/ (K) 3 h/ (S) 177 h/ (WL) 180 h Prozess (Analyse, Recherche, Dokumentation) (Lehrende des Studiengangs, siehe PO): 4 Cr/ (K) 2 h/ (S) 118 h/ (WL) 120 h Bachelor Thesis (Lehrende des Studiengangs, siehe PO): 8 Cr/ (K) 15 h/ (S) 225 h/ (WL) 240 h
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	6. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Die Bachelorprüfung bildet den ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Im studienabschließenden Teilmodul Bachelor-Projekt wird eine eigenständige gestalterische Arbeit entwickelt, konzipiert und realisiert. Das Studium vermittelt insbesondere Kenntnisse und Fähigkeiten, die dazu dienen gestalterische Methoden anzuwenden, praxismgerechte Problemlösungen zu erarbeiten und zu realisieren sowie die disziplinübergreifenden Zusammenhänge zu berücksichtigen. Die Studierenden erhalten sowohl gestalterisch-ästhetische Kompetenz als auch Umsetzungskompetenz. Die Bachelor-Absolventinnen und Absolventen sind fähig, in den gestalterischen Berufsfeldern Prozesse kreativ und wissenschaftlich

	<p>fundiert zu realisieren, in Designprozessen eine teamfähige Position sowie Führungsaufgaben auf operativer Ebene zu übernehmen.</p> <p>In der Bachelor Thesis werden die Differenzen und Korrespondenzen zwischen den textlichen und gestalterischen Kommunikationsformen herausgearbeitet und auf die eigenen Arbeiten angewandt. Die schriftliche Arbeit kann sich mit wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Positionen auseinandersetzen, die im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit wichtig sind, oder das eigene Vorhaben aus theoretisch-wissenschaftlicher Perspektive reflektieren und dokumentieren.</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Mit dem Bachelorabschluss wird nachgewiesen, dass die Absolventinnen und Absolventen unter Berücksichtigung der Veränderungen und Anforderungen der Berufswelt fachliche Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden erworben haben, die zur selbständigen künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit und zu verantwortlichem Handeln befähigen. Die Absolventinnen und Absolventen sollen in der Lage sein – dem Leitbild der Folkwang Hochschule entsprechend – transdisziplinär zu arbeiten und einen impulsgebenden Beitrag für die kulturelle und wirtschaftliche Entwicklung der Gesellschaft zu leisten. Die Studierenden werden durch das Studienabschließende Modul dazu befähigt, eigene Ideen selbstständig über einen längeren Zeitraum zu entwickeln, umzusetzen und kontinuierlich aus praktischer sowie aus theoretisch-wissenschaftlicher Perspektive zu reflektieren. Sie sind weiterhin in der Lage, die eigene Arbeit rhetorisch zu reflektieren und zu präsentieren. Sie verfügen damit über eine vorbereitende Methoden-, Reflexions-, Entwurfs- und Präsentationskompetenz für ein weiterführendes Studium.</p> <p>Durch die Bachelorprüfung wird nachgewiesen, ob die Studierenden die Ziele des Studiums erreicht haben.</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Kolloquium
Teilnahmevoraussetzungen	<p>Erreichen von 120 Cr auf der Basis des Studienverlaufsplans</p> <p>Bachelor Thesis</p> <p>Zum Zeitpunkt der Anmeldung zum Studienabschließenden Modul müssen insgesamt 120 Cr vorliegen – somit meldet sich die oder der Studierende „unter Vorbehalt“ an. Die fehlenden 30 Cr sind spätestens</p>

	3 Wochen nach der Anmeldung im Prüfungsamt vorzulegen, die Anmeldung wird somit erst dann wirksam, die Bearbeitungszeit verlängert sich jedoch nicht um weitere 3 Wochen.
	Bestehen der Modulprüfung.
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	<p>Das Thema des Bachelor Projekts sowie der Umfang der praktischen Arbeit muss in einem Exposé dargelegt werden, das circa 1 DIN-A4-Seite umfasst.</p> <p>Die Prüfung des Studienabschließenden Moduls besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) einem Gestaltungsentwurf (Modulteil Bachelor Projekt), der in begründeten Fällen einen theoretischen Schwerpunkt haben kann; b) einer wissenschaftlichen, schriftlichen Ausarbeitung des Gestaltungsentwurfs (Modulteil Bachelor Thesis); c) einer hochschulöffentlichen Präsentation des Bachelor Projekts mit Vortrag und Kolloquium. <p>Die Bachelor Thesis ist in deutscher oder in einer vom Prüfungsausschuss akzeptierten Fremdsprache abzufassen und fristgemäß beim Prüfungsausschuss in dreifacher Ausfertigung in gedruckter und gebundener Form sowie als elektronische pdf-Datei einzureichen. Die Bachelor Thesis soll in der Regel circa 30 Seiten umfassen.</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss der Bachelorprüfung verleiht die Folkwang Universität der Künste den Bachelorgrad „Bachelor of Arts“, abgekürzt „B.A.“.</p>