



Modulbeschreibungen
Studiengang Industrial Design
BA / 8. Semester
Stand: 27.10.2011

1.Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Einführung Werkstätten (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	6
Workload (WL)	8 SWS 96h Kontakt + 84h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Modellbau-Atelier, Labor Werkstatt (Thorsten Poppe / Markus Weiß) Grundlagen rechnergestützter Entwurf (Dipl. Des. Franz-Josef Koncel) Foto-Labor (Dipl. Des. Peter Lütkemeyer) Im Wechsel
	180h / 6 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	60 Studierende
Veranstaltungsort	Modellbau-Atelier, Labor Werkstatt, Computerwerkstatt, Fotolabor
Modulbeauftragte/r	Prof. Marion Digel, Prof. Stefan Lausch, Dipl. Des. Peter Lütkemeyer
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Modellbau-Atelier, Labor Werkstatt: - und Wiedergabetechnologien Handwerkliche Grundkenntnisse in den Materialien Holz, Kunststoff, Gips, Ton, Pappe, Metall etc. Computerwerkstatt: Vermittlung von Grundlagen des computergestützten Entwerfens Fotolabor und Studio der Fotografie: Parameter optischer Aufnahme- und Wiedergabetechnologien
Lern- und Qualifikationsziele	- Sicherer Umgang mit allen Werkzeugen und Geräten für ein selbstständiges gestalterisches Arbeiten in den jeweiligen Werkstätten - Technologisches Basiswissen
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übungen begleitend: Einführung in das gestalterische Arbeiten ID, KD und FOTO
Teilnahmevoraussetzungen	- (für ID Studenten bestandener Maschinenkurs)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Keine Prüfung, Leistungsnachweis unbenotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Modellbau-Atelier, Labor Werkstatt:

-
- Fachkunde Modellbau, Verlag Europa Lehrmittel (ISBN 3-8085-1224-X)
 - Handbuch Material Technologie, Nicola Stratmann (ISBN 3-929638-44-4)
 - Ultra Light, super strong, neue Stoffe für Gestalter, Nicola Stratmann (ISBN 3-7643-2417-1)

Computerwerkstatt:

- keine

Fotolabor und Studio der Fotografie:

- John Hedgcoe – Die neue große Fotoschule
- Ansel Adams – Die Kamera, Das Negativ, Das Positiv
- Jost Marchesi – Photokollegium

Sonstiges

-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign / KD / FOTO
Modulname (Modultyp)	Einführung in das gestalterische Arbeiten (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	20
Workload (WL)	246h Kontakt + 114h SSt. Vor- und Nachbereitung + 240h Prüfungsvorbereitung (Auflistung immer in dieser Reihenfolge)
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	<u>Phase 1: Zeichnen und Plastisches (Wochen 1 und 2)</u> 1 Woche Block Zeichnen 5 Tage á 6h = 30h (N.N. + Prof. S. Lausch) 30h+10h+5h 1 Woche Plastisches Gestalten 5 Tage á 6h = 30h (N.N. + Prof. M. Digel) 30h+10h+5h 90h / 3 CP <u>Phase 2: Einführung praktische Fächer (Wochen 3 - 8 = 6 Wochen)</u> KD: Grundlagen bildnerischer Gestaltung (Prof. S. Lausch) ID: Grundlagen dreidimensionale Gestaltung (Prof. M. Digel) Foto: Grundlagen der Fotografie (Prof. G. Bullacher / Dipl. Des. P. Lütkemeyer) 102h+46h+92h 510h / 17CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester / ein Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	60
Veranstaltungsort	
Modulbeauftragte/r	Prof. Marion Digel / Prof. Stefan Lausch / Prof. Gisela Bullacher
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	<u>Gemeinsame Grundlagen Kommunikationsdesign, Industrial Design und Fotografie</u> Ziel ist es, über das praktische Arbeiten in den drei Fächern des Fachbereiches Gestaltung ein grundsätzliches Verständnis für gestalterisches Handeln zu gewinnen. Phase 1: Jeweils eine Woche Zeichnen bzw Plastisches Gestalten. Hier wird der Grundstein gelegt für ein praktisches Verständnis von Gestaltung. Phase 2: Während fachspezifische Grundlagen der drei Fächer vermittelt werden, wird das Zeichnen und Plastisches Gestalten in Korrespondenz mit den Inhalten dieser Fächer an grundsätzlichen Themen erprobt. Das Modul wird beendet durch ein Kolloquium, an dem alle in den Grundlagen des ersten Semesters beteiligten Lehrenden teilnehmen und somit den Studierenden ein ausführliches Feedback ihrer Leistungen geben.
Lern- und Qualifikationsziele	- Einfache gedankliche Konzeptionen anschaulich skizzieren - Grundformen der zeichnerischen Darstellung - Grundformen des dreidimensionalen Gestaltens - Grundformen des fotografischen Bildes - Grundkenntnisse über Gestaltungsprinzipien - Basistermini der fachspezifischen Grundlagen und selbständiger Umgang mit diesen - Überblick über die drei Berufsfelder KD ID und Fotografie - Selbstsicherheit im „Beginnen“ - Umgang mit offenen Fragestellungen in Verbindung mit diesen Fähigkeiten
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Praktische Übungen mit theoretischem Background
Teilnahmevoraussetzungen	-

Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	15-minütige Präsentation am Ende des Semesters Leistungsnachweis unbenotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie
Sprache	deutsch
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign / KD / FOTO
Modulname (Modultyp)	Theoretische Grundlagen der gestalterischen Arbeit (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	4 SWS 52h Kontakt + 68h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (Dipl. Des. (Fh) Anne Caplan) Pflicht 2 SWS 26h Kontakt + 34h SSt. 2 CP Psychologie für Gestalter (Prof. Dr. Marc Hassenzahl) Pflicht 2 SWS 26h Kontakt + 34h SSt. 2 CP
	120h / 4 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	60 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Cordula Meier
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: Von der Auswahl des Themas über die Literatursuche und -bearbeitung bis hin zu den Zitierregeln und der Erstellung der Rohfassung werden alle relevanten Themen rund um die wissenschaftliche Arbeit und das wissenschaftliche Arbeiten behandelt – verständlich, praxisnah und sofort anwendbar. Darunter wird der Vorgang verstanden, bei dem ein Thema, ein Problem auf wissenschaftliche Art und Weise, d.h. nach wissenschaftlichen Standards und Prinzipien mit wissenschaftlichen Verfahren und Techniken, behandelt und zu lösen versucht wird. Psychologie für Gestalter: Sensorik, Wahrnehmung, Lernen, Gedächtnis Problemlösen Urteilen und Entscheiden Motivation und Handeln Emotion und Stress Persönlichkeit Soziale Prozesse, Beziehungen
Lern- und Qualifikationsziele	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: Die Studierenden beherrschen wissenschaftliche Arbeitsweisen: u.a. Recherche, Analyse, Exzerpieren, Schreiben, Gliedern, Rhetorik. Psychologie für Gestalter: Das Gestalten ist eine Aktivität, ausgeführt von Menschen für Menschen. Dem entsprechend ist ein Verständnis menschlichen Denkens und Handelns unverzichtbar. Zum einen kann der Gestalter so den Adressaten seiner Gestaltungs-bemühungen besser verstehen, zum anderen ist das Gestalten selbst ein komplexer Problemlöseprozess. Einsichten in diesen Prozess können dem Gestalter helfen, sein eigenes kreatives Tun besser zu verstehen. Psychologie ist die Wissenschaft vom menschlichen Verhalten und mentalen Prozessen. Sie stellt eine Reihe wissenschaftlich fundierter

	Einsichten und Erkenntnisse über menschliches Denken und Handeln zur Verfügung. Die Vorlesung gibt eine Einführung in das für Gestalter und das Gestalten relevante psychologische Wissen.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Übung, Gruppenarbeit, Lerngruppen, Übungen
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Regelmäßige, aktive Teilnahme an den Veranstaltungen, das erfolgreiche Absolvieren der Modulteilprüfungen, Pünktlichkeit
Prüfungsformen und -dauer	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten: (Gruppen-)Referate, mündliche Prüfung, Leistungsnachweis unbenotet Psychologie für Gestalter: Klausur oder mündliche Prüfung, Leistungsnachweis unbenotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Psychologie für Gestalter: Zimbardo, P. G. & Gerrig, R. J. (2004). Psychologie. Eine Einführung. Pearson. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2004). Design. Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung. München: Stiebner-Verlag.
Sonstiges	-

2.Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Fachspezifische Darstellungsgrundlagen 1 (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	6
Workload (WL)	6 SWS 78h Kontakt + 102h SSt (Auflistung immer in dieser Reihenfolge)
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Analoge und Digitale Darstellung Zeichnen- Analog und Digital, Technisches Zeichnen (Ostd. Hermann Meyer) 180h / 6 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Maximal 20 Studenten im Wechsel
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Nachfolge Prof. Junginger
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Allgemeine Einführung in die zeichnerische Darstellung Übungen zum Augenmaßtraining und Präzisierung der Zeichenhand Grundlagen von Perspektive und räumlicher Wahrnehmung Übungen zum analytischen Erfassen bezüglich Proportion und Dimension Verknüpfung zum Technischen Zeichnen (Projektion/Durchdringung/Abwicklung) Darstellen von Objekten unterschiedlicher Größe in maßstäblicher Perspektive Grundlagen der Beleuchtungslehre (Schatten/Reflexion/Refraktion) Tonwertmodulationen bei Objekten unterschiedlicher Helligkeit Übungen im Umgang mit diversen Zeichenmaterialien und Untergründen
Lern- und Qualifikationsziele	Optimierung des räumlichen Vorstellungsvermögens Erkennen von Proportion, Dimension und Struktur Erlangung von Routine im Umgang mit verschiedenen Zeichenmaterialien.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vortrag mit Übungen
Teilnahmevoraussetzungen	Bestandenes Aufnahmeverfahren
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation mit Kolloquium, Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	- Technisches Zeichnen - Hoischen ISBN 3-464-48006-2 - Der Äugel-die Kunst des räumlichen Zeichnens H. Peters ISBN 3-363-0806-6 - Perspektivisches Zeichnen Mark Way ISBN 3-7654-2387-4 - Technisches Freihandzeichnen U. Viebahn ISBN 3-540-56418-7
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Grundlagen des Industrial Design (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	10
Workload (WL)	300h
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Phase 1 Blockveranstaltung Phase 2 Seminar und Exkursion Gestaltungs- und Entwurfsgrundlagen ID analog und generativ parametrisch (Prof. Marion Digel) Pflicht 6 SWS 78h Kontakt + 162h SSt. 8 CP Grundlagen der Farbgestaltung (Prof. Marion Digel / N.N) Pflicht 60h Kontakt, 2 CP
	300h / 10 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Gestaltungs- und Entwurfsgrundlagen ID: 20 -25 Studenten Grundlagen der Farbgestaltung: 20 - 25 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Prof. Marion Digel
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	- Beobachtung und Analyse von Gestaltungsphänomenen an Hand von Alltagsobjekten - Zwei- und dreidimensionale praktische Übungen am abstrakten Objekt zur Veranschaulichung und zum Einsatz grundlegender Gestaltungsphänomene wie Fläche, Form, Farbe, Kontrast, Proportion, Textur, Material etc. - Theoretische Auseinandersetzung mit Gestaltungsphänomenen und -gesetzmäßigkeiten. - Praktische Übungen zum Einsatz der erlernten Gestaltungsprinzipien und -mittel an der abstrakten dreidimensionalen Form - Einfache Entwurfsübungen zum Kennenlernen von konstruktiven Prinzipien - Dokumentation der Übungen und Kursinhalte
Lern- und Qualifikationsziele	Nach der Veranstaltung verfügen die Studierenden über ein Vokabular der grundlegenden Gestaltungsphänomene und -mittel, das es Ihnen ermöglicht, zwei – und dreidimensionale Formen, Körper und Objekte zu untersuchen und zu entwickeln. Sie sind in der Lage Gestaltungsprinzipien in Produkten die sie umgeben zu erkennen und ihre visuelle kommunikative Funktion (Produktsemantik) zu verstehen. Sie verfügen über grundlegende Kenntnisse des Themenfeldes Farbe in Theorie und Praxis. Sie verfügen über die ersten praktischen Erfahrungen im Bau von dreidimensionalen Objekten aus Papier, Pappe, Clay, Gips, Schaum oder anderen einfach zu bearbeitenden Modellbaumaterialien.

	Die Studierenden sind in der Lage ihre gestalterischen Absichten zu kommunizieren und zu präsentieren.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Vortrag und Übungen
Teilnahmevoraussetzungen	Teilnahmeschein für das Modul Einführung in das Gestalterische Arbeiten
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über die absolvierten Modulteile Gestaltungs- und Entwurfsgrundlagen ID und Grundlagen der Farbgestaltung
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation / Kolloquium / Dokumentation, benoteter Leistungsnachweis
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	- Visual Grammar; Christian Leborg ISBN 1-56898-581-9, 978-1-56898-581-7 (in englisch, gibt es evtl. auch inzw. In deutscher Sprache) - Manuskript – Essentials für Innenarchitekten und Designer; Axel Müller-Schöll ISBN-10: 3-7643-7819-0, ISBN-13: 978-3-7643-7819-6 - Transformation- Grundlagen und Methodik des Gestaltens; Roland Knauer ISBN-13: 978 3-7643-6760-2 - Gestaltungs- und Formenlehre; Itten, Johannes ISBN 3 – 473 -61560 - Interaction of colours – Grundlegung einer Didaktik des Sehens; Albers, Josef, ISBN 3 – 7701 – 4014 – 1 - Kompendium des Industrial Design – Grundlagen der Gestaltung; Habermann, Heinz ISBN 3 – 7643 – 0511 – 8 - Donald Judd; Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, Serota, Nicholas (Hrsg) ISBN 3 – 8321 – 7430 – 3 - Elemente des Designs – Farben, Strukturen und Formen neu entdecken; Oei, Ioan und De Kegel, Cecile ISBN 3 – 258 – 06411 – 3 - Hochschule für Gestaltung Ulm – Die Moral der Gegenstände; Lindinger, Herbert (Hrsg.) ISBN 3 – 433 – 02272 – 0
Sonstiges	-

Modulnummer		
Studiengang	Industrialdesign	
Modulname (Modultyp)	Präsentation I (Pflichtmodul)	
Credit Points (CP)	2	
Workload (WL)	60 h	
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Grundlagen der Typographie (N.N) 2 SWS 14h Kontakt + 46h SSt.	60h / 2 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester (Bachelor)	
Turnus	Jährlich im SS	
Teilnehmeranzahl	Maximal 20 Studenten im Wechsel	
Veranstaltungsort	Seminarraum	
Modulbeauftragte/r	N.N	
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Layout und Typo, Dokumentation und Portfolio, Bildschirmpräsentation, Ausstellungsplakat, Datenarchivierung und -aufbereitung	
Lern- und Qualifikationsziele	Die Studierenden verfügen über eine grundlegende fachspezifische Präsentations- Kernkompetenz	
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Übungen	
Teilnahmevoraussetzungen	Bestandenes Aufnahmeverfahren	
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile	
Prüfungsformen und -dauer	Kolloquien Präsentation, Leistungsnachweis benotet	
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie	
Sprache	Deutsch	
Literaturhinweise	-	
Sonstiges	-	

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Designwissenschaften I (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	12
Workload (WL)	9 SWS 126h Kontakt + 234h SSSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Ergonomie (Dr. Stefan Queisser) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSSt. 4 CP Designgeschichte oder Kunstgeschichte (Prof. Dr. Cordula Meier, N.N) Wahlpflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSSt. 4 CP Werkstoffkunde und Fertigungslehre (Dipl. Des. Ulrich Scholz) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSSt. 4 CP
	360h / 12 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Ergonomie: Max. 50 Studierende Designgeschichte oder Kunstgeschichte: Max. 60 Studierende Werkstoffkunde und Fertigungslehre: Max. 30 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Cordula Meier
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Ergonomie: Zunehmend verliert das Produkt im Sinne eines konkreten, physischen, greifbaren "Dings" seine Wichtigkeit. Vielmehr sind Produkte in "Erleben" und "Erlebnisse" eingebettet. Sie sind Teil einer Aktivität oder Situation und entfalten dort – so das Ziel – ihre positive, freudvolle Wirkung. In diesem Sinne muss sich ein Produktdesigner nicht mehr nur mit der Frage der Form und Funktion eines Produkts beschäftigen, sondern auch mit Erlebensqualitäten. Aus einer "Experience Design"-Sicht ist das Gestaltungsziel also nicht der "gute Rasierapparat" sondern ein möglichst "freudvolles Rasiererlebnis." Das Gestaltungsziel Erleben hat besondere Merkmale: es ist stark emotional gefärbt, es ist dynamisch und situiert – Qualitäten, die im Rahmen "normaler" Gestaltung nur bedingt betrachtet werden. Die Vorlesung gibt einen Überblick der aktuellen Ansätze im User Experience Design, seine Herausforderungen und Chancen. In einer Reihe von Übungen sollen Produktkonzepte erarbeitet werden, die Erlebensqualitäten nicht als sekundäres (also zusätzlich zu ihrer eigentlichen Funktion) sondern als primäres Gestaltungsziel haben. Anstatt einfach nur hinzunehmen, dass wir beispielsweise mit einem Mobiltelefon auch soziale Bedürfnisse befriedigen und dabei entsprechende emotionale Erlebnisse haben, sollen Erlebnisse wie "Intimität" oder "Sehnsucht" "gestaltet" werden. Die konkrete, gestaltungsorientierte Auseinandersetzung mit menschlichen Bedürfnissen schärft das Verständnis für die

Wirkung und Bedeutung von Produkten und ihrer konkreten Gestaltung.

Aktuelle Ansätze im User Experience Design
Erlebnisse und Emotionen
Zeiterleben
Motivation und Bedürfnisse
Soziale Bedürfnisse

Designgeschichte:

Geschichte des Design in großen kulturellen, politischen und soziologischen Zusammenhängen.

Kunstgeschichte:

Die Studierenden sind fähig, über den Kunstbegriff zu reflektieren, kennen seine Entstehung in der Neuzeit, seine Differenzierung und seine expansive Auflösung in den letzten Jahrzehnten. Sie diskutieren kritisch über philosophische und künstlerische Aspekte der Kunst und ihrer Gattungen.

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 Arbeiten vertieft.

Ergonomie:

Erweiterung der Perspektive, weg vom eigentlichen Produkt hin zur psychologischen Bedeutung und Wirkung des Produkts für seinen Benutzer; geschärftes Verständnis für menschliches Erleben und Bedürfnisse; Orientierung hin zu einer am Menschen orientierten Gestaltung.

Designgeschichte:

Die Studierenden sind fähig Designobjekte zu beschreiben, zu interpretieren und in ihrem kulturellen Kontext zu erklären. Sie können methodische Ansätze der Kulturtheorie, der Technikgeschichte, der Soziologie und der Designgeschichte selbst unterscheiden und zum Einsatz bringen.

- überwiegender Erwerb von fachbezogenen sowie fachübergreifenden Kompetenzen
- Moderation, studentische Vorträge

Kunstgeschichte:

Die Studierenden sind fähig, Kunstwerke zu beschreiben und zu interpretieren: Sie können methodische Ansätze der Stilanalyse, Strukturanalyse, Semiotik, Hermeneutik u.a. unterscheiden

Werkstoffkunde und Fertigungslehre:

Basiswissen über für das Industrial Design relevante Materialien und deren Verarbeitungs- und Fertigungsverfahren.

Lern- und Qualifikationsziele

Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen

Seminare und Vorlesungen

Teilnahmevoraussetzungen

Designwissenschaften 1 (Aufbaumodul)

Voraussetzung für die CP-Vergabe

Nachweis über absolvierte Modulteile

Prüfungsformen und -dauer	Ergonomie: Gruppenarbeit für die Übung, mündliche Prüfung oder Klausur, Leistungsnachweis benotet Designgeschichte / Kunstgeschichte: (Gruppen-) Referate, mündliche Prüfung oder Klausur am Ende des Semesters, Leistungsnachweis benotet Werkstoffkunde und Fertigungslehre: Praktische Arbeiten in Gruppen, Referate und Klausur, Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie, Werkstoffkunde nur ID
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Ergonomie: McCarthy, J. & Wright, P. C. (2004). Technology as Experience. Cambridge, USA: MIT Press. Norman, D. (2004). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books. Schifferstein, H. N. J. & Hekkert, P. (2008). Product experience. San Diego, CA: Elsevier. Blythe, M., Overbeeke, C., Monk, A. F., & Wright, P. C. (2003). Funology: From Usability to Enjoyment . (vols. 3) Dordrecht: Kluwer Designgeschichte: - Fuchs, Heinz / Burkhardt, Francois: Produkt. Form. Geschichte. 150 Jahre deutsches Design. Berlin 1985. - Meurer, Bernd / Vincon, Hartmut: Industrielle Ästhetik: Zur Geschichte und Theorie der Gestaltung. (Werkbund Archiv, Bd.9) Gießen 1983. - Schepers, Wolfgang (Hrsg.): '68. Design und Alltagskultur zwischen Konsum und Konflikt. Köln 1998. - Selle, Gert: Die Geschichte des Design in Deutschland von 1870 bis heute. Entwicklung der industriellen Produktionskultur. Köln 2002. - Walker, A. John: Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München 1992 Kunstgeschichte: - Charles Harrison und Paul Wood: Kunsttheorie 19. und 20. Jahrhundert, 2 Bde., Ostfildern-Ruit 1998 - Hauskeller, Michael: Was ist Kunst? Positionen der Ästhetik von Platon bis Danto, München 1998 Werkstoffkunde + Fertigungslehre: - Ashby, Johnson: Materials and Design. Oxford: Butterworth-Heinemann, 3. Auflage, 2004 - Kalweit, Paul, Peter, Wallbaum: Handbuch für Technisches Produktdesign. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, 2006 - Thompson: Manufacturing Processes for Design Professionals, B&T, 2007
Sonstiges	-

3.Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Präsentation II (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	2 SWS 30h Kontakt + 90h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	1 Modulteilprüfung aus dem jeweiligen Angebot z.B: Grundlagen der Fotografie (Prof. Gisela Bullacher) Layout und Präsentation Einführung (N.N) [OPT] Bildhauerei (Prof. Rolf Lieberknecht) Aktzeichnen (Wittke) Farbe und Oberfläche (Prof. Marion Digel) Grundlagen Video (Terstegge / Renz)
	120h / 4 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	Grundlagen der Fotografie: Max. 10 Studierende Layout und Präsentation, Einführung: Max. 10 Studierende Bildhauerei: Max. 5 Studierende Farbe und Oberfläche: Max. 10 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum, Werkstätten ID, Computerraum
Modulbeauftragte/r	Prof. Marion Digel
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Grundlagen der Fotografie: Layout und Präsentation, Einführung: Layout und Typo, Dokumentation und Portfolio, Bildschirmpräsentation, Ausstellungsplakat, Datenarchivierung und -aufbereitung Bildhauerei: Aktzeichnen: Farbe und Oberfläche: Vertiefung der Gestaltungskriterien und -mittel Farbe und Oberfläche
Lern- und Qualifikationsziele	Einführung in Kompetenzen studienrelevanter Präsentationstechniken

Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übungen
Teilnahmevoraussetzungen	Präsentation I (bestanden)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Kolloquien, Präsentation, Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	ID / KD / FOTO
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Grundlagen der Fotografie: - Layout und Präsentation Einführung: - Bildhauerei: - Aktzeichnen: -
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Fachspezifische Darstellungsgrundlagen II (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	8
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 156h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	2 Modulteilprüfungen: CAD / Rhino / SolidWorks (N.N) Analoge Darstellung 2 (Ostd. Hermann Meyer)
	240h / 8 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	Max. 24
Veranstaltungsort	Computerraum CAD
Modulbeauftragte/r	N.N (Nachfolge Junginger)
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Vermittlung software. Einsatz des Computers für Präsentation gestalterischer Konzepte.
Lern- und Qualifikationsziele	Grundkenntnisse berufsspezifischer software Anwendungen
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übungen
Teilnahmevoraussetzungen	Fachspezifische Darstellungsgrundlagen 1 (Aufbaumodul)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Dokumentation über eine Präsentation eines frei gewählten Projektes auf CD oder als Datensatz. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Keine
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	„Star Wars III – Artbook zum Film“ von J. W. Rinzler (ISBN 3-8332-1223-3) „Design Sketching“ von Olofsson, Sjöln (ISBN 978-91-976807-0-7)
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Designwissenschaften II (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Ergonomie 2 (Dr. Stefan Queisser) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. 4 CP
	120h / 4 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS
Teilnehmeranzahl	Designtheorie: Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Marc Hassenzahl
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Ergonomie 2: Aufbauend auf dem Seminar im SS (Hard- und Softwareergonomie) werden unter dem Aspekt „Interaktion von Mensch – Information – Material“ ergonomisch relevante interaktive Konzepte weiter entwickelt, erprobt und auf ihre praktische Umsetzbarkeit überprüft.
Lern- und Qualifikationsziele	Ergonomie 2: Erlernen und erproben von Spielregeln zur Teamarbeit im Zusammenhang mit wissenschaftlich fundierter Versuchsplanung und -durchführung
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminare und Vorlesungen
Teilnahmevoraussetzungen	Designwissenschaften 1 (Aufbaumodul)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Ergonomie 2: Eigenständige Versuchsplanung und Durchführung im Team mit anschließender Präsentation (Versuchsergebnisse und Gestaltungsvorschläge)
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Ergonomie 2: -
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Designprozess – Methode und Experiment (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	9 SWS 126h Kontakt + 294h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projektteil (Projekt + eine Blockwoche): Projekt mit methodischem Schwerpunkt (Prof. Anke Bernotat / N.N Projektseminar, benotet, Note zählt 2/3 in die Gesamtnote des Projektteils) Projekt mit experimentellem Schwerpunkt (Dipl. Ing. Kurt Laurenz Theinert / N.N Projektseminar, Blockwoche benotet, Note zählt 1/3 in die Gesamtnote des Projektteils) Pflicht 6 SWS 84h Kontakt + 216h SSt. 10 CP Theorieteil (Modulteilprüfung): Designmethoden (Jara Linne) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. 4 CP
420h / 14 CP	
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	15
Veranstaltungsort	Projektteil: Raum Bernotat R12 V01 D85
Modulbeauftragte/r	Prof. Anke Bernotat
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Projektteil: _Einführung in die methodische Entwurfsarbeit _Einführung in die experimentelle Entwurfsarbeit Theorieteil: Designmethoden In der Einführungsveranstaltung wird ein Überblick über die für das Design wichtigsten Theorien und Methoden gegeben. Hermeneutik, Phänomenologie, Systemforschung, Kreativität oder Research sind dabei einige Themenkomplexe.
Lern- und Qualifikationsziele	Projektteil: Die verschiedenen Herangehensweisen der Gestaltentwicklung sollen anhand konkreter Aufgabenstellungen erlernt werden. Bildung eines Verständnisses für die unterschiedlichen Ansätze (methodisch und experimentell) eines Gestaltungsprozesses, die für nachfolgende Designprojekte als Basis für eine komplexe Entwurfsarbeit dienen. Theorieteil: Designmethoden Die Studierenden lernen die für das Design relevanten Erkenntnismethoden kennen

	und anzuwenden.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektteil: Projektseminar / Kolloquium Theorieteil: Vorlesung
Teilnahmevoraussetzungen	Entwurf und Visualisierung (bestanden)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Projektteil: Präsentation und Dokumentation, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet Theorieteil: Designmethoden (Gruppen-)Referate, mündliche Prüfung oder Klausur. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Projektteil: _ Heufler, Gerhard: Produkt-Design - Von der Idee zur Serienreife _ John Heskett: Industrial Design, London 1980/1987 (Thames and Hudson) _ Heinz Habermann: Kompendium des Industrie-Design, Springer 2003 _ ideo methode cards _ Lidwell, William / Holden, Kritina / Butler, Jill: Design. Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung. München: Stiebner 2004. Theorieteil: Designmethoden - Hans-Georg Gadamer, Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen 1960 - Bächtshmann, Oskar : Einführung in die kunstgeschichtliche Hermeneutik, Darmstadt 1992 - Umberto Eco, Einführung in die Semiotik, München 1972 - Vilém Flusser, Gesten, Versuch einer Phänomenologie, Frankfurt am Main 1994 - Bernhard E. Bürdek, Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2005 - John Christopher Jones, Design Methods, New York 1992 - Brenda Laurel, Design Research, methods and perspectives, MIT Massachusetts 2003 - Horst Rittel, Wolf Reuter, Planen, Entwerfen, Design. Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik, 1992
Sonstiges	-

4. Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Designwissenschaften III (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	8
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 156h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Designtheorie (Prof. Dr. Cordula Meier) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. 4 CP Konstruktion (Dipl. -Ing. Jochen Forstmann) Pflicht 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. 4 CP
	240h / 8 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Designtheorie: Max. 50 Studierende Konstruktion: Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Cordula Meier
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Designtheorie: Designwissenschaft ermöglicht, die komplexen Zusammenhänge der globalen lebensweltlichen Gegebenheiten zu analysieren. Um ein mehrschichtiges Design hervorzubringen, müssen aus transdisziplinärer Sicht die Schritte der Beobachtung der derzeitigen Situation mit der Analyse theoretischer Thesen und vermeintlich fremder Fachrichtungen und mit dem Schritt der Zukünftigkeit verbunden werden. Designwissenschaft versteht sich darauf, Wissen zu erarbeiten, das von einer Allgemeinheit und von verschiedenen Disziplinen für verschiedene Vorhaben genutzt werden kann. Als Wissenschaft des Artifiziiellen besiedelt die Designwissenschaft eine noch unerforschte Mitte zwischen Analyse und Ästhetik. Diese neue Designwissenschaft darf Forschung nicht als nachträgliche Theorie begreifen, sondern muss ihre Aufgabe – im Blick auf die Wirtschaft – als Marketing vor dem Produkt definieren. Einzelwissenschaften werden aufgabenspezifisch befragt und in Bezug auf das Handlungsfeld des Design integriert. Konstruktion: Verstehen von technischen Zeichnungen und Stücklisten unter Anwendung von Normen und Konstruktionsregeln. Konstruktion, Berechnung und Dimensionierung von technischen Produkten, dargestellt anhand typischer Maschinen- und Bauelemente unter Verwendung von Formel- und Tabellenwerken. Dimensionierung von Bauteilen und Simulation ihrer mechanischen Eigenschaften unter Verwendung des Finite Elemente Programms CosmosWorks unter SolidWorks.

Lern- und Qualifikationsziele	Designtheorie: 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 grundlegenden designwissenschaftlichen Texten zum historisch und aktuell wichtigen Stichwort des Funktionalismus, diesen theoretisch und anhand von Beispielen aus der Praxis zu belegen und zu diskutieren. Die Studierenden beherrschen die jeweils relevanten Terminologien durch die Textanalysen und die Gruppendiskussionen. Sie sind in der Lage, komplexe und scheinbar fremde Texte zu strukturieren und für die relevante Fragestellung fruchtbar zu machen. Die Fähigkeit, Informationen zu bündeln, zu reduzieren und in den Gesamtkontext zu stellen, ist die Haupt-Schlüsselqualifikation. Konstruktion: Die Studierenden erlernen den Umgang mit technischen Dokumenten und werden so in die Lage versetzt qualifiziert an Kommunikationsprozessen, beispielsweise mit Konstruktions-, Entwicklungs- und Fertigungsabteilungen teilzunehmen. Durch die Vermittlung der Dimensionierungsgrundlagen werden die Studierenden mit der den Ingenieurwissenschaften zugrundeliegenden methodischen Auslegungspraxis vertraut gemacht.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Seminar, Vorlesung
Teilnahmevoraussetzungen	Designwissenschaften I und II (Aufbaumodul) bestanden
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Designtheorie: (Gruppen-)referate, mündliche Prüfung oder Klausur am Ende des Semesters. Leistungsnachweis benotet. Konstruktion: (Gruppen-) Referate, mündliche Prüfung (15-30 Minuten) oder Klausur (60-90 Minuten) am Ende des Semesters. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Designtheorie: - Cordula Meier (Hrsg.), Design Theorie, Beiträge zu einer Disziplin, Frankfurt am Main 2001 - Bernhard E. Bürdek, Design Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Basel 2005 - Louis Sullivan, Das große Bürogebäude, künstlerisch betrachtet, in: Paul Sherman (Hrsg.), L.H. Sullivan, Ein amerikanischer Architekt und Denker, Berlin, Frankfurt, Wien 1963 - Hermann Muthesius, Henry van de Velde, Werkbund-Thesen und – Gegenthesen (1941), in: Volker Fischer, Anne Hamilton (Hrsg.), Theorien der Gestaltung, Frankfurt am Main 1999, S. 36-38. - Theodor W. Adorno, Funktionalismus heute (1965), in: Volker Fischer, Anne Hamilton Konstruktion:

Matek, W., Muhs, D., Wittel, H., Becker, M., Jannasch, D.: Roloff/Matek: Maschinenelemente – Normung, Berechnung, Anwendung. 17. Aufl., Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg, 2001, ISBN: 3-528-94028-X

Muhs, D., Wittel, H., Becker, M., Jannasch, D.: Roloff/Matek: Maschinenelemente Formelsammlung. 6. Aufl., Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg, 2001, ISBN: 3-528-54482-1

H. Hoischen, Technisches Zeichnen,
ISBN-10: 3589241306
ISBN-13: 978-3589241309

Tabellenbuch Metall, U. Fischer
ISBN-10: 3808517239
ISBN-13: 978-3808517239

Sonstiges

-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Prozesshafte, analoge und digitale Darstellung 2D / 3D 1 Pflichtmodul (projektbegleitend)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Grundlagen des generativen parametrischen Gestaltens (N.N) 120h / 4 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Max. 20 Studierende
Veranstaltungsort	Werkstätten ID, Computerraum
Modulbeauftragte/r	Nachfolge Prof. Junginger
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Grundlegende Vermittlung der generativen parametrischen Methoden als Gestaltungsmedium
Lern- und Qualifikationsziele	Basiskenntnisse und praktische Anwendung der generativen parametrischen Methoden
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Tutorium Projekt begleitend
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiche Teilnahme an Fachspezifische Darstellungsgrundlagen 1 + 2
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation innerhalb der Projektarbeit. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Form und Kontext (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projektmodul (3 aufeinander folgende Kurzprojekte à 5 Wochen): Mögliche Schwerpunkte Themen im internationalen Kontext z.B regionales vs. internationales Design Themen im aktuellen Diskurs Design und Ethik, Nachhaltiges Design, Genetisches Design Themen mit sozialem Engagement Design für Hilfsprojekte Themen mit formalem Schwerpunkt Minimal Design Form follows emotion Bühnenbild (N.N, Alle Professoren im Wechsel oder ausländischer Gastprofessor) Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt. 14CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. Und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Kurt Mehnert
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Form und Kontext Gestalterische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Themen von „aktueller“ gesellschaftlicher Relevanz innerhalb eines begrenzten Zeitraums von jeweils maximal 4 Wochen.
Lern- und Qualifikationsziele	Form und Kontext Im Rahmen von Kurzzeitprojekten werden die Studierenden in die Lage versetzt, Antworten auf aktuelle Fragestellungen innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens von maximal 4 Wochen mit unterschiedlichen Schwerpunkten zu finden und diese in angemessener Weise gestalterisch zu kommunizieren. Dabei lernen sie ihre erworbenen methodischen, strategischen und formalen Kenntnisse gezielt einzusetzen. Ein Generalthema kann auch unter drei versch. Aspekten, Methoden, Technologien etc. bearbeitet werden.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Kurzzeitprojekte, Seminare, Vorlesungen
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile

420h / 14 CP

Prüfungsformen und –dauer	Präsentation, Dokumentation, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch / Englisch
Literaturhinweise	Form und Kontext Literatur wird zum Projektbeginn aktuell bekannt gegeben!
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Strategie und Vision (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projektmodul Mögliche Projektschwerpunkte: Problemfindung Designkonzeption Marke Trend- und Zukunftsforschung Productplacement etc. (Prof. Kurt Mehnert / N.N) Wahlpflicht 84h Kontakt + 336h SSt.
	420h / 14 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Kurt Mehnert
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	- Entwicklung von Kompetenzen und Lösungsansätzen komplexer Sachverhalte - Präsentation der einzelnen Projektschritte in adäquater Form (Recherche- und Analyseergebnisse, Strategie, Idee, Entwurf und die wesentlichen Umsetzungsschritte) - Finale Umsetzung im Modell in analoger und/ oder digitaler Form - Erstellung eines Projektberichtes - Finale Präsentation des gesamten Projektverlaufes (digital/ analog) - Erstellung einer Präsentation für Ausstellungszwecke (z.B.: Plakat) - Ausstellung
Lern- und Qualifikationsziele	Das Design gewinnt in Zukunft immer mehr an Bedeutung für die Generierung von Antworten auf die sich aufdrängenden Fragen unserer Gesellschaft. Die Designerinnen/ die Designer müssen in der Lage sein, Systemzusammenhänge zu begreifen und in innovative Lösungen transformieren zu können. Die Bandbreite erstreckt sich dabei von der Gestaltung von Produkten, Produktsystemen bis hin zu Serviceleistungen. Aufbauend auf die erworbenen Fähigkeiten der vorangegangenen Module, der ersten Auseinandersetzungen mit formalästhetischen bis hin zu technischen Aspekten und methodischem Vorgehen, durchläuft hier der Studierende exemplarisch einen umfassenden Entwurfsprozess. Die Studierenden erlangen hierbei die Fähigkeit der selbständigen Generierung einer Problemstellung (innerhalb eines vorgegebenen komplexen Themenfeldes) bis hin zur Transformation eines Lösungskonzeptes mittels adäquater Methoden, Umsetzungs- und Visualisierungsstrategien. Dabei werden umfassende Analysefähigkeit, Kreativität und Individualität gefördert.
Lehr- und Lernformen der einzelnen	Projektseminar / Vorlesung

Veranstaltungen	
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Moduleile
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation mit Dokumentation, Kolloquium, Modell. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	- Produktdesign-Kompetenz für den Mittelstand, Hrg. Verband Deutscher Industrie Designer e.V. und Zollverein School of Management and Design GmbH, 2006, Heft 1-4 - Design Management in der Industrie, Hrg. Brigitte Wolf, Anabas Verlag 1994 - Design Management Institute, Bosten: www.dmi.org
Sonstiges	Der Moduleil Marketing 7 BWL wird inhaltlich überarbeitet / ergänzt, wenn die Folkwang Hochschule hier ein eigenes Angebot schaffen kann.

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Präsentation III (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	3 SWS 42h Kontakt + 64h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	1 Modulteilprüfung aus dem jeweiligen Angebot z.B: Bildhauerei (Prof. Rolf Lieberknecht) Grundlagen Interface Design (Prof. Claudius Lazzeroni) Experimentelle Gestaltung (Prof. Eberhard) Kreatives Schreiben (Astrid Meirose)
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im SS
Teilnehmeranzahl	Bildhauerei: Max. 5 Studierende Konstruktive Visualisierung mit Modulsystemen: Max. 10 Studierende Grundlagen Interface Design: Max. 5 Studierende Experimentelles Gestalten: Max. 5 Studierende
Veranstaltungsort	Seminarraum, Werkstätten ID, Computerraum
Modulbeauftragte/r	N.N
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Wird je nach Angebot bei der Kick Off Veranstaltung bekannt gegeben
Lern- und Qualifikationsziele	Vertiefung der fachspezifischen Präsentations-Kernkompetenz
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übungen und Seminare
Teilnahmevoraussetzungen	Bestanden Präsentation I und II
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Kolloquien Präsentation. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch

120h / 4 CP

Literaturhinweise

Wird je nach Angebot bei der Kick Off Veranstaltung bekannt gegeben

Sonstiges

-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Mensch und Interaktion (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projektmodul Ganzsemestrige Projekte Mögliche Projektschwerpunkte: Human Interface Optimierung Mensch/Objekt Schnittstelle Ablaufoptimierung Kommunikation Wahrnehmung etc. (Prof. Dr. Marc Hassenzahl, N.N) Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Marc Hassenzahl
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	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 angewendete, die sicherstellen, dass das Konzept optimal an die physiologischen, kognitiven, emotionalen und motivationalen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Benutzer angepasst wird.
Lern- und Qualifikationsziele	Konkreter Einsatz psychologischen und methodischen Wissen zur Gestaltung von Interaktionskonzepten.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektseminar / Vorlesung / Übung
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Entwurfspräsentation, Dokumentation / Kolloquium / Modell. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-

420h / 14 CP

Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Bitte Text einfügen
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Innovation und Technologie (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projektmodul Material Neue Technologien Produktionsprozess Nachhaltige Technologien Digital Processing im Design etc. Lehre: Bernotat / N.N. Projektseminar Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt. 420h / 14 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	Raum Bernotat R12 V01 D85
Modulbeauftragte/r	Prof. Anke Bernotat
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	- der Designprozess - Methodik - Problemerkennung und Formulierung - Ideenentwicklung - Umsetzung in Gestaltungslösungen - Integration von Technologie - Teamarbeiten - interdisziplinäres Zusammenarbeiten
Lern- und Qualifikationsziele	A. Professionalität des Industrial Designers_ Verbindung des Fachwissens: Ästhetische Gestaltung, Technik und Funktionale Gestaltung mit Schwerpunkt Technologie B. Designer als Katalysator: Persönlichkeit, inspirierend, flexibel, sensibel vorausdenkend, ganzheitlich denkend, teamfähig Zukünftig wird die Komplexität der Aufgaben sowie deren Systemzusammenhänge im Bereich Industrial Design weiter steigen. Heutige Lehre in diesem Fach sollte deshalb umfassend und beispielhaft sein; Produkt- und Dienstleistungsentwicklung sollten system-kompatibel und zukunftsweisend ausgelegt werden können. Interdisziplinäre Zusammenarbeit ist ein wichtiger Bestandteil, um fächerübergreifend Problemstellungen zu erkennen und bewältigen zu können. Design in Lehre und Forschung ist essenziell, durch Design werden Anwendung und Gebrauchbarkeit dieser Ergebnisse für unser Zusammenleben geschaffen.

	Besonders die Lehre im Bereich Industrial Design 'Konzeption und Entwurf' sollte die Studierenden dazu sensibilisieren, Geschehnisse der Umwelt in ihrem Denken aufzunehmen, zu reflektieren, zu interpretieren und vorauszudenken. Moderne Lehre bedeutet, die Fähigkeit ästhetischer Reflexion mit der Umwelt zu trainieren und auf experimenteller Basis formal wie technisch konstruktiv umzusetzen. Studierende sollen selbst lernen, zu erkennen was formal ästhetisch eine Aufgabe in ihrem Wesen besonders beschreibt und dabei lernen, Überflüssiges zu vermeiden. Sie sollen unterschiedliche Herangehensweisen üben und die beste Lösung begründet umsetzen können. Solche gestalterischen Übungen bilden eine Grundlage für die Bildung einer eigenen gestalterischen Herangehensweise und die persönliche Motivation. Darüber hinaus gilt es, Zusammenhänge zwischen Designtheorie und Praxis und den Natur-, Umwelt- und Sozialwissenschaften im kulturellen Kontext zu erkennen und herzustellen.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektseminar / Kolloquium
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation mit Dokumentation, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch / Englisch
Literaturhinweise	_Heufler, Gerhard: Produkt-Design - Von der Idee zur Serienreife _John Heskett: Industrial Design, London 1980/1987 (Thames and Hudson) _ Hoischen, Hans: Technisches Zeichnen, 29. überarbeitete Auflage, 2003 _ Heinz Habermann: Kompendium des Industrie-Design, Springer 2003 _ Magazine: Technologie Report, Fraunhofer Magazin _ Kalweit, Andreas/ Peters, Sascha: Handbuch für technisches Produktdesign. Material und Fertigung; Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure. Berlin [u.a.]: Springer 2006 _ Bonten, Christian: Kunststofftechnik für Designer. München [u.a.]: Hanser 2003 _ Technology Review _ Fraunhofer Magazin
Sonstiges	-

5.* 4,* 5,* Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrial Design
Modulname (Modultyp)	Auslandssemester (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	Credits von den im Ausland absolvierten Kursen
Workload (WL)	Abhängig von der besuchten Hochschule
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	-
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. oder 7. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS und SS
Teilnehmeranzahl	-
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	-
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	-
Lern- und Qualifikationsziele	- Fremdsprachenkenntnisse - Networking - kultureller und arbeitsspezifischer Austausch
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	-
Teilnahmevoraussetzungen	Fachpraktikum oder Auslandssemester können nur 1x angerechnet werden. Im Falle einer Doppelbelegung muss mindesten 1 Urlaubssemester genommen werden! (Vertiefung Kernkompetenz)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Credits von den im Ausland absolvierten Kursen. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	-
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

Modulnummer		
Studiengang	Industrialdesign	
Modulname (Modultyp)	Fachpraktikum (Wahlpflichtmodul)	
Credit Points (CP)	30	
Workload (WL)	900h Dauer: 15 Wochen	
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	-	900h / 30 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. oder 7. Semester (Bachelor)	
Turnus	Jährlich im WS und SS	
Teilnehmeranzahl	-	
Veranstaltungsort	-	
Modulbeauftragte/r	-	
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	-	
Lern- und Qualifikationsziele	Das Fachpraktikum ist ein in das Studium integrierter und vom Studiengang betreuter Ausbildungsabschnitt. Es soll in einem Designstudio, einer Design- oder Entwicklungsabteilung eines anerkannten Unternehmens im In- oder Ausland absolviert werden. Die Studierenden erwerben Erfahrungen in der beruflichen Praxis und erkennen die Bedeutung des Industrial Design in Wirtschaft und Gesellschaft.	
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	-	
Teilnahmevoraussetzungen	Fachpraktikum oder Auslandssemester können nur 1x angerechnet werden. Im Falle einer Doppelbelegung muss mindesten 1 Urlaubssemester genommen werden! (Vertiefung Kernkompetenz)	
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile	
Prüfungsformen und -dauer	Unbenoteter Praktikumsbericht mit Dokumentation der Arbeitsstichproben (von Firma abgezeichnet). Unbenoteter Leistungsnachweis	
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-	
Sprache	-	
Literaturhinweise	-	
Sonstiges	-	

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	LAB (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	18
Workload (WL)	10 SWS 112h Kontakt + 428h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Transdisziplinäres Projektlabor (Partner aus mind. 2 unterschiedlichen Disziplinen) Projektarbeit mit großem forschend, wissenschaftlichem Anteil
	540h / 18 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	Jährlich im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Zugang für ausgewählte oder besonders qualifizierte Studenten
Veranstaltungsort	Seminarraum
Modulbeauftragte/r	N.N siehe Anmeldeformular und Voraussetzungen für LABs im Internet
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Schwerpunktthema wird vom LAB-Initiator bestimmt, der auch die LAB-Partner aus anderen Disziplinen auswählt
Lern- und Qualifikationsziele	- 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
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Interdisziplinäre Projektlabore
Teilnahmevoraussetzungen	LAB-Initiator bestimmt die Zugangsvoraussetzungen individuell (Spezialisierung)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Module
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation, Dokumentation, Kolloquium, schriftliche Hausarbeit. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie und Teilnehmern aus anderen Fachbereichen
Sprache	Deutsch / Englisch
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Prozesshafte, analoge und digitale Darstellung 2D / 3D 2 Pflichtmodul (projektbegleitende Übung)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	z.B.: ID Werkstatt (N.N) oder Generatives parametrisches Gestalten oder Rapid Prototyping (N.N) oder Rapid Manufacturing (N.N) oder CAD Rhino (N.N) oder CAD Solid Works (N.N) oder Cinema 4d (N.N) etc.
	120h / 4 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 20 Studierende
Veranstaltungsort	ID Werkstatt, CAD Labor oder Seminarraum
Modulbeauftragte/r	Nachfolge Prof. Junginger
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Implementierung der 2D/3D Darstellung in die Projektarbeit
Lern- und Qualifikationsziele	Vertiefung der analogen und digitalen Darstellungs-Fähigkeiten
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Tutorium Projekt begleitend
Teilnahmevoraussetzungen	Prozesshafte, analoge und digitale Darstellung 2D / 3D 1 (Aufbaumodul)
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation innerhalb der Projektarbeit. Leistungsnachweis unbenotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	z. B. Hoischen, Hans: Technisches Zeichnen, 29. überarbeitete Auflage, 2003
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Designwissenschaften 4 (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	20
Workload (WL)	15 SWS 210h Ktz 390h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Recht (Prof. Christian Klawitter) 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. Experience Design (Prof. Dr. Marc Hassenzahl) 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. Technologie (Dipl. Ing. Jürgen Bertling) 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. Designmanagement (Dipl. Des. Iris Laubstein) 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt. Designtheorie im aktuellen Diskurs Designästhetik / Designethik (Prof. Dr. Cordula Meier) 3 SWS 42h Kontakt + 78h SSt.
	600h / 20 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6., 7. Semester (Bachelor)
Turnus	SoSe und WS
Teilnehmeranzahl	Max. 30 Studierende
Veranstaltungsort	Je nach Veranstaltung, wird zum Semesterstart bekannt gegeben
Modulbeauftragte/r	NN
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Recht: Gewerblicher Rechtsschutz; Urheberrecht / Fotorecht (Schwerpunkt Kommunikationsdesign); Designrecht / Geschmacksmusterrecht (Schwerpunkt Industriedesign); Patent- und Gebrauchsmusterrecht; Vertragsrecht zur Zusammenarbeit zwischen Auftraggeber und Designer (Designentwicklungs- und Lizenzverträge) Experience Design: Im Theorieteil wird auf die jeweilige Projektaufgabe im Modul „Mensch und Interaktion“ abgestimmtes Wissen für jede verschiedenen Gestaltungsebenen vermittelt. Dazu gehört die physiologische (klassische Ergonomie), kognitive (kognitive Ergonomie), emotionale und motivationale (User Experience). Technologie: Theoretische Vermittlung der Wissenschaften innovativer Technologien und Materialien. Designmanagement: Definition der Aufgaben und Instrumente von Design Management: - in der strategischen Ausrichtung von Unternehmen im ökonomischen, kulturellen und sozialen Umfeld; - als Organisationsform: Projektmanagement und Einbindung in Entwicklungs- und

Innovationsprozesse;
- zur internen und externen Kommunikation.
Die Theorie und deren Umsetzung werden an Hand von konkreten Beispielen aus der Praxis aufgezeigt. Repräsentanten aus unterschiedlichen Branchen und in unterschiedlichen Positionen berichten von ihrer Arbeit und ihren Erfahrungen im Design Management.

Designtheorie im aktuellen Diskurs

Designästhetik / Designethik:

- Designtheorie im aktuellen Diskurs

Anhand der Auseinandersetzung mit Texten unterschiedlichster wissenschaftlicher Disziplinen werden für die Gestaltung relevante Schlüsselbegriffe und ästhetische Phänomene diskutiert. Dabei reichen die Analysen von Begriffen wie „Moderne“, „Postmoderne“ über „Kitsch“ bis hin zu „Utopien“ oder auch aktuelle „Architekturtheorien“.

- Designästhetik / Designethik

Begriffsgeschichte der Ästhetik von den Anfängen zur Gegenwart. Reflexion gegenwärtiger und zukünftiger ästhetischer Problemfelder.

Recht:

Die Studenten sollen in die Lage versetzt werden, die vermittelten Lerninhalte in der Praxis anzuwenden und darüber hinausgehende typische designrechtliche Fragestellungen zu erkennen, die ggf. besondere fachliche Beratungsleistungen erfordern.

Experience Design:

Konkreter Einsatz psychologischen und methodischen Wissen zur Gestaltung von Interaktionskonzepten.

Technologie:

Studierende sollen über ausreichende Kenntnis innovativer Technologien und Materialien verfügen, um sie in ihrer Designpraxis technisch konstruktiv einzusetzen.

Designmanagement:

Designmanagement führt alle Gestaltungsaufgaben des Corporate Behavior, der Corporate Communication und des Corporate Design zum Dialog mit dem Markt zusammen.

Die Veranstaltung bietet den Studierenden das Verständnis wie

- Design Manager/innen in Unternehmen arbeiten;
- Designer/innen als Teammitglied erfolgreich in Design Management Prozessen mitarbeiten können;
- Designer/innen als externe Dienstleister das Design Management für Unternehmen steuern können;
- sie als selbstständige Designer/innen das eigene Unternehmen leiten können.

Designtheorie im aktuellen Diskurs

Designästhetik / Designethik:

- Designtheorie im aktuellem Diskurs

Die Studierenden sind durch die Auseinandersetzung mit Theorien zum Design seit den 1970er Jahren in der Lage, ihre Umwelt kritisch zu hinterfragen und zu beleuchten. Historische und zeitgenössische Entwürfe werden kontextuell und strukturell analysiert und befähigen so die Studierenden zu einem reflektierten Urteil über gestalterische Entscheidungen. Die Studierenden beherrschen die jeweils relevante Terminologie durch die Textanalysen und die Gruppendiskussionen. Sie sind

Lern- und Qualifikationsziele

	in der Lage, komplexe und scheinbar fremde Texte zu strukturieren und für die relevante Fragestellung fruchtbar zu machen. Die Fähigkeit, Information zu bündeln, zu reduzieren und in den Gesamtkontext zu stellen, ist die Haupt-Schlüsselqualifikation. - Designästhetik / Designethik Der Studierende kennt die Geschichte der Ästhetik von den für die Gestaltung relevanten Anfängen bis zur Gegenwart. Er weiß diese Gedanken zu übertragen auf die Jetzt-Zeit und kann anhand von ausgewählten ästhetischen Phänomenen die aktuellen Probleme diskutieren und auf die praktische Gestaltung übertragen.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vorlesung / Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Recht: Klausur/Test, 1 Std. Leistungsnachweis benotet Experience Design: Dokumentation / Kolloquium. Leistungsnachweis benotet Technologie: Klausur, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet Designmanagement: Schriftliche Prüfung und / oder Referate und Kolloquium. Leistungsnachweis benotet Designtheorie im aktuellen Diskurs Designästhetik / Designethik: Insgesamt zwei Prüfungen (Klausur oder mündliche Prüfung) und eine schriftliche Hausarbeit. Die Studierenden können dabei wählen, welche der beiden Veranstaltungen sie belegen möchten und welche Prüfungsform sie ablegen wollen. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Recht: Chrocziel, Peter: Einführung in den Gewerblichen Rechtsschutz und das Urheberrecht, 2. Auflage, 2002. Berndorff, Gunnar/ Berndorff, Barbara/ Eigler, Knut: Designrecht – Die häufigsten Fragen aus Grafik-, Multimedia- und Produktdesign, 1. Auflage, 2006. Experience Design: Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 3(1), 1–95. Morgan & Claypool Publishers. doi:10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008 Technologie: Wird zum Semesterstart bekannt gegeben

Designmanagement:

- Produktdesign-Kompetenz für den Mittelstand, Hrg. Verband Deutscher Industrie Designer e.V. und Zollverein School of Management and Design GmbH, 2006, Heft 1-4
- Design Management in der Industrie, Hrg. Brigitte Wolf, Anabas Verlag 1994
- Design Management Institute, Bosten: www.dmi.org

Designtheorie im aktuellen Diskurs**Designästhetik / Designethik:**

Designtheorie im aktuellem Diskurs

- Wolfgang Iser, Wege aus der Moderne, Weinheim 1988.
- Peter Engelmann (Hrsg.), Postmoderne und Dekonstruktion, Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart 1990.
- Vilém Flusser, Vom Stand der Dinge, Eine kleine Philosophie des Designs, Göttingen 1993.
- Thomas Drexel, Die Formen des Gebrauchsgeräts, München 1986.
- Siegfried Giedion, Die Herrschaft der Mechanisierung, Frankfurt am Main 1982

Designästhetik / Designethik

- Je nach Themenschwerpunkt

Sonstiges

-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Form und Kontext (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projekt (3 aufeinander folgende Kurzprojekte à 5 Wochen): Mögliche Schwerpunkte Themen im internationalen Kontext z.B regionales vs. internationales Design Themen im aktuellen Diskurs Design und Ethik, Nachhaltiges Design, Genetisches Design Themen mit sozialem Engagement Design für Hilfsprojekte Themen mit formalem Schwerpunkt Minimal Design Form follows emotion Bühnenbild (N.N, Alle Professoren im Wechsel oder ausländischer Gastprofessor) Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt. 14CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Kurt Mehnert
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Gestalterische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Themen von „aktueller“ gesellschaftlicher Relevanz innerhalb eines begrenzten Zeitraums von jeweils maximal 4 Wochen.
Lern- und Qualifikationsziele	Im Rahmen von Kurzzeitprojekten werden die Studierenden in die Lage versetzt, Antworten auf aktuelle Fragestellungen innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens von maximal 4 Wochen mit unterschiedlichen Schwerpunkten zu finden und diese in angemessener Weise gestalterisch zu kommunizieren. Dabei lernen sie ihre erworbenen methodischen, strategischen und formalen Kenntnisse gezielt einzusetzen. Ein Generalthema kann auch unter drei versch. Aspekten, Methoden, Technologien etc. bearbeitet werden.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Kurzzeitprojekte
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	-
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation, Dokumentation, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für	-

420h / 14 CP

weitere Studiengänge

Sprache

Deutsch / Englisch

Literaturhinweise

Literatur wird zum Projektbeginn aktuell bekannt gegeben!

Sonstiges

-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Innovation und Technologie (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projekt (ganzsemestriges Projektseminar) Material Neue Technologien Produktionsprozess Nachhaltige Technologien Digital Processing im Design etc. Lehre: Bernotat / N.N. Projektseminar Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
	420h / 14 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	R12 V01 D85
Modulbeauftragte/r	Prof. Anke Bernotat
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	- der Designprozess - Methodik - Problemerkennung und Formulierung - Ideenentwicklung - Umsetzung in Gestaltungslösungen - Integration von Technologie - Teamarbeiten - interdisziplinäres Zusammenarbeiten
Lern- und Qualifikationsziele	A. Professionalität des Industrial Designers_ Verbindung des Fachwissens: Ästhetische Gestaltung, Technik und Funktionale Gestaltung mit Schwerpunkt Technologie B. Designer als Katalysator: Persönlichkeit, inspirierend, flexibel, sensibel vorausdenkend, ganzheitlich denkend, teamfähig Zukünftig wird die Komplexität der Aufgaben sowie deren Systemzusammenhänge im Bereich Industrial Design weiter steigen. Heutige Lehre in diesem Fach sollte deshalb umfassend und beispielhaft sein; Produkt- und Dienstleistungsentwicklung sollten system-kompatibel und zukunftsweisend ausgelegt werden können. Interdisziplinäre Zusammenarbeit ist ein wichtiger Bestandteil, um fächerübergreifend Problemstellungen zu erkennen und bewältigen zu können. Design in Lehre und Forschung ist essenziell, durch Design werden Anwendung und Gebrauchbarkeit dieser Ergebnisse für unser Zusammenleben geschaffen. Besonders die Lehre im Bereich Industrial Design 'Konzeption und Entwurf' sollte die Studierenden dazu sensibilisieren, Geschehnisse der Umwelt in ihrem Denken

	aufzunehmen, zu reflektieren, zu interpretieren und vorauszudenken. Moderne Lehre bedeutet, die Fähigkeit ästhetischer Reflexion mit der Umwelt zu trainieren und auf experimenteller Basis formal wie technisch konstruktiv umzusetzen. Studierende sollen selbst lernen, zu erkennen was formal ästhetisch eine Aufgabe in ihrem Wesen besonders beschreibt und dabei lernen, Überflüssiges zu vermeiden. Sie sollen unterschiedliche Herangehensweisen üben und die beste Lösung begründet umsetzen können. Solche gestalterischen Übungen bilden eine Grundlage für die Bildung einer eigenen gestalterischen Herangehensweise und die persönliche Motivation. Darüber hinaus gilt es, Zusammenhänge zwischen Designtheorie und Praxis und den Natur-, Umwelt- und Sozialwissenschaften im kulturellen Kontext zu erkennen und herzustellen.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektseminar / Kolloquium
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	-
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation mit Dokumentation, Kolloquium. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch / Englisch
Literaturhinweise	_ Heufler, Gerhard: Produkt-Design - Von der Idee zur Serienreife _ John Heskett: Industrial Design, London 1980/1987 (Thames and Hudson) _ Hoischen, Hans: Technisches Zeichnen, 29. überarbeitete Auflage, 2003 _ Heinz Habermann: Kompendium des Industrie-Design, Springer 2003 _ Magazine: Technologie Report, Fraunhofer Magazin _ Kalweit, Andreas/ Peters, Sascha: Handbuch für technisches Produktdesign. Material und Fertigung; Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure. Berlin [u.a.]: Springer 2006 _ Bonten, Christian: Kunststofftechnik für Designer. München [u.a.]: Hanser 2003 _ Technology Review _ Fraunhofer Magazin
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Mensch und Interaktion (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projekt (Projektseminar): Ganzsemestrige Projekte Mögliche Projektschwerpunkte: Human Interface Optimierung Mensch/Objekt Schnittstelle Ablaufoptimierung Kommunikation Wahrnehmung etc. (Prof. Dr. Marc Hassenzahl, N.N) Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
	420h / 14 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Marc Hassenzahl
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	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 angewendete, die sicherstellen, dass das Konzept optimal an die physiologischen, kognitiven, emotionalen und motivationalen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Benutzer angepasst wird.
Lern- und Qualifikationsziele	Konkreter Einsatz psychologischen und methodischen Wissen zur Gestaltung von Interaktionskonzepten.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektseminar / Vorlesung / Übung
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	-
Prüfungsformen und -dauer	Entwurfspräsentation, Dokumentation / Kolloquium / Modell. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-

Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	Bitte Text einfügen
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Soft Skills (Wahlmodul)
Credit Points (CP)	4
Workload (WL)	2 SWS 28h Kontakt + 92h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Aus dem jeweiligen Angebot frei wählbar: Folkwang Optionalbereich Kreatives Schreiben (Astrid Meirose) Rhetorik (OPT Folkwang) Experimentelle Gestaltung (Prof. Eberhard) UDE Optionalbereich BWL (OPT Uni DuE) (N.N) E3 Modul Innovationsfabrik (UDE) (N.N) Oder: Inszenierter Raum (Bühne / Ausstellung) (Digel / Caplan) (8 CP gilt für 2 Semester Soft Skills)
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	WS und Sose
Teilnehmeranzahl	Siehe die jeweiligen Fachveröffentlichungen
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Dr. Cordula Meier
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	Folkwang Optionalbereich: Siehe jeweiliges Angebot im Vorlesungsverzeichnis „Optionale Studien“ E3 Modul Innovationsfabrik: Die Kurse der Innovationsfabrik beinhalten eine enge Kooperation mit Studenten der Ingenieur- und Naturwissenschaften der Universität Duisburg-Essen. Es sollen logistische Produkte oder Dienstleistungen entworfen werden, die den Anforderungen der globalisierten Welt gerecht werden und sowohl ökonomische als auch ökologische Aspekte berücksichtigen. In interdisziplinären Teams werden dazu Konzepte entwickelt und visualisiert. Schlüsselkompetenzfeld: Studium liberale Interdisziplinäre Teamfähigkeit
Lern- und Qualifikationsziele	Die Kurse dienen zur Erweiterung der Allgemeinbildung und des fachfremden Wissens und befähigen zum interdisziplinären Arbeiten. E3 Modul Innovationsfabrik: Die Studierenden erlernen teamorientiertes Arbeiten und gerade dadurch die Kommunikation mit fachfremden Teammitgliedern. Sie werden sensibilisiert und erlernen das „Denken in Produkten“. Durch die unterschiedliche Zusammensetzung der Gruppen wird die Kreativität als auch die Interdisziplinarität gefördert. Durch den technischen Hintergrund der anderen Teammitglieder werden den Designstudenten

120h / 4 CP

	Kenntnisse über Fertigung, Technik etc. vermittelt.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Vorlesung, Übung, Kolloquium, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	-
Prüfungsformen und -dauer	Leistungsnachweis benotet.
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	Vollständige Anrechenbarkeit für die Studiengänge KD und Fotografie
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Strategie und Vision (Wahlpflichtmodul)
Credit Points (CP)	14
Workload (WL)	6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Projekt (Projektseminar) Mögliche Projektschwerpunkte: Problemfindung Designkonzeption Marke Trend- und Zukunftsforschung Productplacement etc. (Prof. Kurt Mehnert / N.N) Wahlpflicht 6 SWS 84h Kontakt + 336h SSt.
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5., 6. und 7. Semester (Bachelor)
Turnus	im WS und SoSe
Teilnehmeranzahl	Max. 25 Studierende
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	Prof. Kurt Mehnert
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	- Entwicklung von Kompetenzen und Lösungsansätzen komplexer Sachverhalte - Präsentation der einzelnen Projektschritte in adäquater Form (Recherche- und Analyseergebnisse, Strategie, Idee, Entwurf und die wesentlichen Umsetzungsschritte) - Finale Umsetzung im Modell in analoger und/ oder digitaler Form - Erstellung eines Projektberichtes - Finale Präsentation des gesamten Projektverlaufes (digital/ analog) - Erstellung einer Präsentation für Ausstellungszwecke (z.B.: Plakat) - Ausstellung
Lern- und Qualifikationsziele	Das Design gewinnt in Zukunft immer mehr an Bedeutung für die Generierung von Antworten auf die sich aufdrängenden Fragen unserer Gesellschaft. Die Designerinnen/ die Designer müssen in der Lage sein, Systemzusammenhänge zu begreifen und in innovative Lösungen transformieren zu können. Die Bandbreite erstreckt sich dabei von der Gestaltung von Produkten, Produktsystemen bis hin zu Serviceleistungen. Aufbauend auf die erworbenen Fähigkeiten der vorangegangenen Module, der ersten Auseinandersetzungen mit formalästhetischen bis hin zu technischen Aspekten und methodischem Vorgehen, durchläuft hier der Studierende exemplarisch einen umfassenden Entwurfsprozess. Die Studierenden erlangen hierbei die Fähigkeit der selbständigen Generierung einer Problemstellung (innerhalb eines vorgegebenen komplexen Themenfeldes) bis hin zur Transformation eines Lösungskonzeptes mittels adäquater Methoden, Umsetzungs- und Visualisierungsstrategien. Dabei werden umfassende Analysefähigkeit, Kreativität und Individualität gefördert.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projektseminar / Vorlesung

420h / 14 CP

Teilnahmevoraussetzungen	-
Voraussetzung für die CP-Vergabe	-
Prüfungsformen und -dauer	Präsentation mit Dokumentation, Kolloquium, Modell. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	Deutsch
Literaturhinweise	-
Sonstiges	-

8. Semester (BA)

Modulnummer	
Studiengang	Industrialdesign
Modulname (Modultyp)	Modul Bachelor Projekt (Pflichtmodul)
Credit Points (CP)	30
Workload (WL)	560h SSt.
Einzelveranstaltungen und Lehrende (mit jeweiligen CP und WL)	Bachelor Arbeit Pflicht 360h SSt. 22 CP Bachelor Thesis Pflicht 200h SSt. 8 CP
	560h / 30 CP
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	8. Semester (Bachelor)
Turnus	Einmal pro Semester
Teilnehmeranzahl	-
Veranstaltungsort	-
Modulbeauftragte/r	-
Lehrinhalte der einzelnen Veranstaltungen des Moduls	-
Lern- und Qualifikationsziele	-
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	-
Teilnahmevoraussetzungen	Scheinfreiheit
Voraussetzung für die CP-Vergabe	Nachweis über absolvierte Modulteile
Prüfungsformen und -dauer	Bachelor Arbeit: - Gestaltungsentwurf mit Modell - Bachelor Präsentation und Abschlussprüfung (im Ausnahmefall auch als theoretische Arbeit) Leistungsnachweis benotet Bachelor Thesis: - Wissenschaftliche Ausarbeitung und Dokumentation. Leistungsnachweis benotet
Anrechenbarkeit des Moduls für weitere Studiengänge	-
Sprache	-
Literaturhinweise	-
Sonstiges	