



Modulhandbuch für den Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign

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

Stand 03.05.2016

Modulname (Modultyp)	Gestaltungsgrundlagen im KD (P)
Teilmodule (Modultyp)	Bildnerische Gestaltung (P) Programmierte Gestaltung (P) Zeichnen (P) Rechnergestützte Gestaltung (P)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	keine
ECTS Credits (Cr)	18 Cr
Workload (WL)	Kontaktzeit (K): 210 h Selbststudium (S): 330 h Workload (WL): 540 h
Modul/ Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	Bildnerische Gestaltung (Lausch): 5 Cr/ (K) 60 h/ (S) 90 h/ (WL) 150 h Programmierte Gestaltung (de Jong und Lazzeroni): 5 Cr/ (K) 60 h/ (S) 90 h/ (WL) 150 h Zeichnen (Störr): 5 Cr/ (K) 60 h/ (S) 90 h/ (WL) 150 h Rechnergestützte Gestaltung (Dell): 3 Cr/ (K) 30 h/ (S) 60 h/ (WL) 90 h
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Lausch
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Das Modul vermittelt praktisch und theoretisch die grundlegenden Disziplinen des gestalterischen Arbeitens im Kommunikationsdesign.</p> <p>Die spezifischen Grundlagen der bildnerischen Gestaltung, der zeichnerischen Darstellung, der programmierten Gestaltung sowie der rechnergestützten Gestaltung werden in praktischem Arbeiten erprobt.</p> <p>Um ein grundsätzliches Verständnis für gestalterisches Handeln zu gewinnen, wird die Praxis mit der Theorie über die Reflexion verschränkt.</p> <p>Bildnerische Gestaltung</p> <p>Im Teilmodul »Bildnerische Gestaltung« werden die Studierenden an den Umgang mit zeichnerischen und malerischen Arbeitsmitteln und Medien herangeführt. Im Zentrum steht die theoretische Vermittlung von und die praktische Arbeit mit regelhaften Gestaltungsprinzipien. Insbesondere wird mit den Studierenden zusammen die Bedeutung von Form, Farbe und Rhythmus erarbeitet. Diese Grundlagen sind übertragbar auf und Basis für alle später wählbaren gestalterischen Disziplinen.</p> <p>Programmierte Gestaltung</p> <p>Ziel des Teilmoduls »Programmierte Gestaltung« ist die Heranführung der Studierenden an das kreative Potenzial programmierter Gestaltungsprozesse. Im individuell-kombinatorischen Umgang mit vorgegebenen Zeichen(-systemen) sollen Erfahrungen für den Umgang mit komplexen Regelsystemen gewonnen</p>

	<p>werden. Diese werden manipuliert und so für die eigenen gestalterischen Absichten nutzbar gemacht.</p> <p>Zeichnen</p> <p>Im Teilmodul »Zeichnen« steht die exakte Beobachtung der dinglichen wie der belebten Umwelt im Vordergrund. Mit dem Ziel der naturalistischen Zeichnung wird die zeichnerische Kompetenz der Studierenden systematisch weiterentwickelt. Thematisiert wird insbesondere die Bedeutung des zeichnerischen Details für Ähnlichkeitswirkung und Anmutung der Zeichnung. Die Erfahrungen aus dem Teilmodul »Zeichnen« dienen sowohl einer eventuellen weiteren Vertiefung im Bereich der Zeichnung bzw. Illustration wie auch der Vorbereitung auf die Erstellung aussagefähiger Ideenskizzen in den nicht primär zeichnerischen Fächern.</p> <p>Rechnergestützte Gestaltung</p> <p>Im Teilmodul »Rechnergestützte Gestaltung« wird der Umgang mit Schrift und Text mit Hilfe von Satz- und Layoutprogrammen gelehrt und geübt.</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse der Mittel und Prinzipien bildnerischer Gestaltung - Grundformen der zeichnerischen Darstellung, anschauliches Skizzieren gedankliche Konzeptionen - Grundkenntnisse der generativen Gestaltung sowie der typografischen Gestaltungsmittel und deren Kombination - Selbstsicherheit im Umgang mit offenen gestalterische Prozessen und Fragestellungen <p>Bildnerische Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktische Einübung der Gestaltgesetze - Wiedererkennen der Anwendungen der Gestaltgesetz in Werken der bildenden Kunst <p>Programmierte Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erkennen systemischer und programmierter Formentscheidungen - Offenheit für den Umgang mit programmierter Gestaltung <p>Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schule des Sehens - Weiterentwicklung der zeichnerischen Fertigkeiten <p>Rechnergestützte Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende Kenntnisse von Satz- und Layoutprogrammen - Grundlagen von Schrift und Typografie
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe Prüfungsformen und -dauer	Präsentation am Ende des Semesters, max. 20 – 30 Min., unbenotet



Benotung	
----------	--

Modulname (Modultyp)	Einführung Basiswissen (P)
Teilmodule (Modultyp)	Digitales Fotografieren (P) Einführung in die Experimentelle Gestaltung (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 die Experimentelle Gestaltung wird studiengangübergreifend für die Studiengängen Kommunikationsdesign 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 h Einführung in die Experimentelle Gestaltung (Schreckenberger): 3 Cr/ (K) 15 h/ (S) 75 h/ (WL) 90 h
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	1. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Dieses Modul führt ein in das Fachwissen über die grundlegenden Technologien der Studiengänge des Fachbereichs. Zu den parallel gelehrteten Gestaltungsgrundlagen ergeben sich intensivierende Ergänzungen und Korrespondenzen. Jede Einzelveranstaltung nimmt ein Drittel der Vorlesungszeit ein. Digitales Fotografieren Einführung in die Parameter optischer Aufnahme- und Wiedergabetechnologien. Einführung in die Experimentelle Gestaltung Einführung in experimentelle Arbeitsweisen im Zusammenhang mit Objekt, Raum und Materialität.
Lern- und Qualifikationsziele	Die Studierenden erhalten ein technologisches Basiswissen, das für ein selbstständiges gestalterisches Arbeiten notwendig ist und erlernen den Umgang mit den unterschiedlichen Bestandteilen visueller Gestaltung. - Kenntnisse der grundlegenden Möglichkeiten der apparativen Bildgewinnung - Kenntnisse im zielgerichteten und experimentellen Umgang mit digitalen Technologien - Kenntnisse in Qualitäten und Bedingungen von Material und Dreidimensionalität

	<p>Digitales Fotografieren:</p> <p>Technologisches Basiswissen und sicherer Umgang mit allen Werkzeugen und Geräten für ein selbstständiges gestalterisches Arbeiten in den entsprechenden Werkstätten.</p> <p>Einführung in die Experimentelle Gestaltung</p> <p>Grundkenntnisse im 3-dimensionalen Arbeiten, Kenntnisse über Material und Werkzeug.</p>
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 Kommunikationsdesign, Industrial Design und Fotografie 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	Bestehen der Modulprüfung
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	<p>Im Modul Wissenschaften A wird grundlegend in die drei Wissenschaften eingeführt, die mit den Studiengängen eng verknüpft sind.</p> <p>Wissenschaftliche Einführung Fotografie</p> <p>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.</p> <p>Wissenschaftliche Einführung Industrial Design</p> <p>Designwissenschaft ermöglicht, die komplexen Zusammenhänge der lebensweltlichen Gegebenheiten zu analysieren. Um ein mehrschichtiges Design hervorzubringen, müssen aus transdisziplinärer Sicht Anschauung mit Analyseverfahren verbunden werden. Als Wissenschaft des Artifizialen besiedelt die Designwissenschaft die Schnittmenge zwischen Analyse und Ästhetik.</p> <p>Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign</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</p>

	<p>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>
Lern- und Qualifikationsziele	<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 selbständiger 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>Wissenschaftliche Einführung Fotografie</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>Wissenschaftliche Einführung Industrial Design</p> <p>Gruppendiskussionen und Textanalysen ermöglichen das Verständnis grundlegender designwissenschaftlicher Texte. Die Studierenden sind 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>Wissenschaftliche Einführung Kommunikationsdesign</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	<p>Vorlesung, Seminar, Übung</p>



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 KD)
Teilmodule (Modultyp)	<p>Bildgestaltung (WP) Generative Gestaltung (WP) Illustration (WP) Shaping Things / Interface Design (WP) Typografische Gestaltung (WP) Visuelle Kommunikation (WP) Zeichnen (WP)</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Projekt A“ (WP)</p>
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt A“ im Studiengang Industrial Design 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)	<p>Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h</p>
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	<p>Bildgestaltung (Lausch): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Generative Gestaltung (Lazzeroni und Dell): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Illustration (tom Dieck): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Shaping Things / Interface Design (Lazzeroni): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Typografische Gestaltung (de Jong): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Visuelle Kommunikation (Schmitz): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Zeichnen (Störr): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt A“</p>
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	de Jong
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>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.</p> <p>Bildgestaltung</p> <p>Im Teilmodul »Bildgestaltung« geht es um Anwendung und Kombination regelhafter Gestaltungsprinzipien in der Erstellung eigener Bilder. Besondere Berücksichtigung hierbei erfährt die erzählerische Dimension der Bildgestaltung. Es</p>

werden Variationen der eigenen Bildidee erstellt und hinsichtlich der Bildaussage bewertet. Der serielle Umgang mit der Bildgestaltung ermöglicht auch die Zusammenstellung von Bildern zu Bildfolgen.

Generative Gestaltung

Im Teilmodul »Generative Gestaltung« werden Potentiale und technische Grundlagen der generativen Gestaltung vermittelt. Unterrichtsinhalt ist sowohl die Anwendung gegebener Skripte als auch deren Abwandlung bzw. die Programmierung neuer Skripte. Die Methoden der generativen Gestaltung werden dabei auf selbstgewählte Problemstellungen im Kontext der audiovisuellen Medien angewandt.

Illustration

Ausgehend von den individuellen zeichnerischen Fähigkeiten werden im Teilmodul »Illustration« unterschiedliche illustrative Konzepte eingeführt. Anhand gegebener Aufgabenstellungen werden die individuellen Fertigkeiten weiterentwickelt und im illustrativen Zusammenhang in unterschiedlichen Formaten erprobt. Die erzählerischen Qualitäten von Zeichnungen bzw. Folgen von Zeichnungen stehen dabei im Zentrum der Projektarbeit.

Shaping Things / Interface Design

Im Rahmen des Teilmoduls »Shaping Things« wird auf experimentelle Weise in die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion eingeführt. Ausgehend von selbstgestellten oder vorgegebenen Aufgabenstellungen werden Systeme konstruiert, die auf ausgewählte Umgebungsreize reagieren und ein programmiertes Verhalten entfalten. Konzeption, Realisation und abschließende Evaluation der erstellten Objekte sind Lehrinhalte des Teilmoduls. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.

Typografische Gestaltung

Das Teilmodul »Typografische Gestaltung« fördert die Auseinandersetzung mit originär typografischen Gestaltungsansätzen. Ausgehend von der Beschäftigung mit der Geschichte der Typografie werden typografische Konventionen herausgearbeitet und auf ihren Wert für gegenwärtige Gestaltungsaufgaben hin untersucht. In Abhängigkeit von Textart und Medialität werden angemessene, zeitgemäße Umsetzungsformen für komplexe typografische Strukturen gesucht.

Visuelle Kommunikation

Das Teilmodul »Visuelle Kommunikation« ist als Einführung in Konzeption, Planung und Realisation komplexer Maßnahmen aus dem Bereich der Visuellen Kommunikation konzipiert. Zentral steht hier – neben der Vermittlung gestalterischer Kompetenzen – die Integration unterschiedlicher Maßnahmen innerhalb eines größer angelegten Gesamtpaketes. Die Übertragung gestalterischer Prinzipien auf unterschiedliche Medien und Kommunikationszusammenhänge wird praktisch und theoretisch gelehrt.

	<p>Zeichnen</p> <p>Im Teilmodul »Zeichnen« wird die zeichnerische Technik weiter perfektioniert. Ziel ist die Erarbeitung eines eigenständigen Stils und eines individuellen zeichnerischen Duktus. Daneben wird der Blick für das Objekt und seine Materialität weiter geschult. Die Anlage der Zeichnung und die Positionierung der Zeichnung auf dem Format wird in Abhängigkeit vom gewählten bzw. vorgegebenen Format untersucht.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt A““</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>_Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifenden Kompetenz</p> <p>_Förderung der Fähigkeiten zur eigenständigen Entwurfs- und Projektarbeit</p> <p>_Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussion-, Reflexion- und Präsentationsfähigkeiten</p> <p>Bildgestaltung</p> <p>_Sicherheit in der Planung und Komposition eigener Bilder</p> <p>_Routinierte Anwendung der Gestaltgesetze auf die eigene Bildproduktion</p> <p>Generative Gestaltung</p> <p>_Überblick über die gestalterischen Möglichkeiten der generativen Gestaltung</p> <p>_Abbau von Hemmungen vor der Programmierung von Gestaltung</p> <p>Illustration</p> <p>_Verständnis für die narrative Dimension der Illustration</p> <p>_Entwicklung erster eigener Narrationsideen mit illustrativen Methoden</p> <p>Shaping Things / Interface Design</p> <p>_Analyse und Übertragung menschlicher Verhaltensmuster</p> <p>_Untersuchungen zur Integration digitaler und analoger technischer Systeme in die moderne Lebenswirklichkeit</p> <p>Typografische Gestaltung</p> <p>_Verständnis für Herkunft und gegenwärtige Bedeutung des typografischen Formenrepertoires</p> <p>_Anwendung dieses Wissens auf eigene gestalterische Arbeiten</p> <p>Visuelle Kommunikation</p> <p>_Umfassendes Verständnis für komplexe Projekte der visuellen Kommunikation</p>

	<p>Zeichnen</p> <p>_Ausprägung eines individuellen zeichnerischen Ausdrucks _Zeichnerisches Selbstvertrauen</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt C“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt A“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und –dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., benotet

Modulname (Modultyp)	Basiswissen A (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	<p>Bewegtbildwerkstatt (WP) Bleisatz (WP) Buchbinderei (WP) Rechnergestützter Entwurf (WP) Siebdruck (WP)</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen A“ (WP)</p>
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen A“ im Studiengang Industrial Design bzw. für das Modul „Basiswissen C“ im Studiengang Fotografie.
ECTS Credits (Cr)	6 Cr
Workload (WL)	<p>Kontaktzeit (K): 60 h Selbststudium (S): 120 h Workload (WL): 180 h</p>
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	<p>Bewegtbildwerkstatt (Michels/ Störr): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bleisatz (LA, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Buchbinderei (Zobel/ de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Rechnergestützter Entwurf (Dell): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Siebdruck (Kühnen/ tom Dieck): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen A“</p>
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Während die Einführung in das Basiswissen die technischen Grundlagen der jeweiligen Arbeitsmittel bzw. Werkstätten einführt, werden die weiterführenden Grundlagen im Modul Basiswissen verknüpft mit der jeweiligen Fachtheorie und die praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten. Der Schwerpunkt liegt, neben einer Weiterführung der technisch-handwerklichen Ausbildung, in der Verknüpfung mit den gestalterischen Disziplinen.</p> <p>Bewegtbildwerkstatt</p> <p>Das Teilmodul »Bewegtbildwerkstatt« führt ein in die technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Film, Trickfilm und / oder Stopp-Motion. Es wird eine Einführung in die Geräte und die Anwendersoftware zur Erstellung und Bearbeitung der Bilder bzw. Bildsequenzen gegeben. Die Anlage und Planung von</p>

	<p>einfachen (Bewegungs-)Abläufen in der gewählten Technik wird vermittelt. Parallel zur technischen Unterweisung werden Fragen der Dramaturgie und grundlegende Methoden des Story-Telling angesprochen.</p> <p>Bleisatz</p> <p>Im Teilmodul »Bleisatz« werden die Studierenden mit der handwerklichen Technik des Handsatzes vertraut gemacht: Schriftsatz, Zeilenausschluss, Formenbau, Druckvorbereitung und Abzug der Druckformen auf der Andruckpresse werden in Theorie und Praxis vermittelt. Die gestaltende Arbeit konzentriert sich auf experimentelle Ausdrucksformen der handwerklichen Typografie mit den Plakatschriften der Werkstatt.</p> <p>Buchbinderei</p> <p>Im Rahmen des Teilmoduls »Buchbinderei« werden grundlegende buchbinderische Techniken vermittelt. Die Studierenden werden in den Umgang mit Arbeitsmaterialien, Geräten und Maschinen der Werkstatt vertraut gemacht. Einen hohen Stellenwert genießt dabei die Materialkunde, insbesondere die Papierkunde (Inhaltsstoffe, produktionstechnische Besonderheiten, Oberflächenveredelungen und -beschaffenheiten) sowie die Kunde von den sonstigen (insbesondere der textilen) Überzugsmaterialien. Flankierend wird die Entwicklung des Kodizes und die Geschichte der Papierherstellung in Europa vermittelt.</p> <p>Rechnergestützter Entwurf</p> <p>Im Teilmodul »Rechnergestützter Entwurf« wird die Kenntnis der Entwurfsprogramme der Adobe Creative Suite vertieft. Anhand von gegebenen Aufgabenstellungen werden detaillierte Kenntnisse von der Funktionsweise der Programme aufgabenspezifisch gelehrt. Insbesondere wird dabei die Integration von manuellen und digitalen Arbeitsschritten betont und die Schnittstellen zwischen analogen und digitalen Gestaltungsprozessen werden exploriert. Digitale Arbeitsschritte werden auf die dahinterliegenden, früher handwerklich ausgeführten Techniken rückgekoppelt.</p> <p>Siebdruck</p> <p>Im Rahmen des Teilmoduls »Siebdruck« werden die Studierenden mit allen Arbeitsschritten des manuellen Siebdrucks vertraut gemacht: Druckvorlagenerstellung, Siebbeschichtung, Belichtung, Druckvorbereitung, manueller Druck und Reinigung bzw. Entschichtung der Siebe. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf experimentellen, manuellen Verfahren der Vorlagenerstellung auf dem Sieb. Begleitend wird die Geschichte des Siebdrucks vermittelt.</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Handwerklich-technische Möglichkeiten werden in Bezug auf das gestalterische Wollen reflektiert. Formale und Gestalterische Konventionen, Möglichkeiten, Einschränkungen und Zwänge der unterschiedlichen Techniken und Werkzeuge werden untersucht und bewusst in Hinblick auf die gestalterischen Zielsetzungen reflektiert. Im direkten Austausch wird die individuelle Arbeitsweise der Studierenden hinsichtlich der gewählten gestalterischen Technik untersucht. Der Student wird befähigt, die gewählte Technik für seine eigene gestalterische Arbeit</p>

	<p>nutzbar zu machen.</p> <p>Bewegtbildwerkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der technischen Grundlagen - Grundkenntnisse in Planung und Aufbau von Bewegtbildsequenzen - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Bleisatz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse im handwerklichen Satz und Druck. - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt - Ästhetische Sensibilisierung für die Gestaltungspotentiale analoger Typografie <p>Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Theoretische Reflexion des Mediums Buch - Grundkenntnisse buchbinderischer Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Rechnergestützter Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anwendungsbezogene Kenntnisse der vermittelten Programme auf Detailebene - Reflexion der vielfältigen Verbindungen zwischen analogen und digitalen grafischen Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Digitalwerkstatt <p>Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit exemplarischen – historischen wie aktuellen – künstlerisch-gestalterischen Positionen im Siebdruck - Grundkenntnisse im Siebdruck - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung, Seminar
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und –dauer Benotung	<p>Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen C“</p> <p>Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen A“</p>

Modulname (Modultyp)	Fachwissen und Anwendung A (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	<p>Einführung Videokamera (WP)</p> <p>Elektromechanische Werkstatt (WP)</p> <p>Grundlagen Farbe (WP)</p> <p>Grundlagen räumliches Zeichnen (WP)</p>

	<p>Kurzeinführung Buchbinderei (WP)</p> <p>Kurzeinführung Darstellung 3-D (WP)</p> <p>Kurzeinführung Siebdruck (WP)</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ (WP)</p> <p>Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ (WP)</p>
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Fachwissen und Anwendung A“ in den Studiengängen Fotografie und Industrial Design.
ECTS Credits (Cr)	2 Cr
Workload (WL)	<p>Kontaktzeit (K): 30 h</p> <p>Selbststudium (S): 30 h</p> <p>Workload (WL): 60 h</p>
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	<p>Einführung Videokamera (Michels): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Elektromechanische Werkstatt (Heming): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Grundlagen Farbe (Lausch): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Grundlagen räumliches Zeichnen (Störr): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Kurzeinführung Buchbinderei (Zobel): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Kurzeinführung Darstellung 3-D (N.N.): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Kurzeinführung Siebdruck (Kühnen): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p> <p>Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p>
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	2. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Einführung und Unterweisung in grundlegende gestalterische Mittel, Techniken und Werkstätten und deren Charakteristika im Gestaltungsprozess.</p> <p>Einführung Videokamera</p> <p>Funktionsweise und Bedienung der Geräte der Werkstatt werden vermittelt.</p> <p>Elektromechanische Werkstatt</p> <p>Ausgewählte Geräte werden in ihrer Funktion erläutert. Mögliche Anwendungsbereiche werden aufgezeigt.</p> <p>Grundlagen Farbe</p> <p>Über die allgemeinen Gestaltungsgrundlagen hinausgehende Kenntnisse von der Wirkung von Farbe in der Gestaltung werden praktisch vermittelt.</p> <p>Grundlagen räumliches Zeichnen</p> <p>Die Regeln des perspektivischen Zeichnens werden gezielt vermittelt.</p>

	<p>Kurzeinführung Buchbinderei</p> <p>Ausgewählte buchbinderische Techniken, die ohne großen Aufwand realisierbar sind, werden eingeübt. Es wird in die Handhabung einiger Geräte und Maschinen der Werkstatt eingeführt.</p> <p>Kurzeinführung Darstellung 3-D</p> <p>Grundlagen des rechnergestützten dreidimensionalen Entwurfs werden praktisch vermittelt.</p> <p>Kurzeinführung Siebdruck</p> <p>Die Technik der Druckvorlagengestaltung auf dem Sieb sowie der Abdruck der so erstellten Vorlagen wird vermittelt.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung A“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Anwendung der handwerklichen Basiskenntnisse im Bereich Druck, Technik und Darstellung zum Zwecke der gesicherten Nutzung in Projekten.</p> <p>Einführung Videokamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der technischen Grundlagen - Grundkenntnisse in der Realisation von Bewegtbildsequenzen <p>Elektromechanische Werkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über die technischen Möglichkeiten der Werkstatt - Erste Erfahrungen in der Arbeit mit ausgewählten Techniken und Maschinen <p>Grundlagen Farbe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit im Umgang mit Farbe im Entwurfsprozess <p>Grundlagen räumliches Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit in der räumlichen Zeichnung <p>Kurzeinführung Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse ausgewählter buchbinderischer Techniken - Befähigung zur Arbeit unter Anleitung in der Werkstatt <p>Kurzeinführung Darstellung 3-D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erwerb von Programmkenntnissen im Bereich des CAD <p>Kurzeinführung Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse im Siebdruck

	Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung A“
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Übung
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und –dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung A“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung A“

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	<p>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.</p> <p>Designwissenschaft</p> <p>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 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</p>

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.

Kommunikationswissenschaft

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.

Philosophie

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.

Theorie und Geschichte der Fotografie

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

	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung von speziellem Wissen der Methoden, Prinzipien, Konzepte und Arbeitsweisen und Gegenstände der jeweiligen Fachdisziplinen unter Berücksichtigung gesellschaftlicher, historischer, rechtlicher und technischer Kontexte mit ausgeprägter Forschungsorientierung - 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. Themen und Probleme der Philosophie sind bekannt, finden in einer vertieften kritischen Auseinandersetzung eigenständige Verwendung. Herausgebildet sind breite hermeneutische</p>

	<p>Kompetenzen bei der Analyse und Interpretation philosophischer Texte.</p> <p>Theorie und Geschichte der Fotografie</p> <p>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 KD)
Teilmodule (Modultyp)	Generative Gestaltung (WP) Illustration (WP) Shaping Things / Interface Design (WP) Typografische Kommunikation (WP) Visuelle Kommunikation (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer LAB (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Projekt B“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul aus dem Modul „Projekt B“ im Studiengang Industrial Design oder ein Teilmodul (außer LAB) aus dem 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)	Generative Gestaltung (Lazzeroni, Dell): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Illustration (tom Dieck): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Shaping Things / Interface Design (Lazzeroni): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Typografische Kommunikation (Birnbach): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Visuelle Kommunikation (Schmitz) 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Industrial Design, Modul „Projekt B“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studienbeauftragte/r
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 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>Generative Gestaltung</p> <p>Im Teilmodul »Generative Gestaltung« werden Potentiale und technische Grundlagen der Generativen Gestaltung vermittelt. Unterrichtsinhalt ist sowohl die Anwendung gegebener Skripte als auch deren Abwandlung bzw. die Programmierung neuer Skripte. Die Methoden der generativen Gestaltung werden dabei auf selbstgewählte Problemstellungen im Kontext der audiovisuellen Medien angewandt.</p> <p>Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Illustration</p> <p>Ausgehend von den individuellen bildnerischen Neigungen und Fähigkeiten werden im Teilmodul »Illustration« unterschiedliche Konzepte illustrierender Bilder eingeführt. Anhand von Aufgabenstellungen und Themensetzungen werden die individuellen Fertigkeiten und Haltungen in unterschiedlichen Kontexten gestalterischer Disziplinen, Prozesse und Medien erprobt und weiterentwickelt. Die Projektarbeit fokussiert dabei auf einen illustrativen, anwendenden wie auch auf einen autoriellen, narrativen Schwerpunkt.</p> <p>Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Shaping Things / Interface Design</p> <p>Im Rahmen des Teilmoduls »Shaping Things« wird auf experimentelle Weise in die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion eingeführt. Ausgehend von selbstgestellten oder vorgegebenen Aufgabenstellungen werden Systeme konstruiert, die auf ausgewählte Umgebungsreize reagieren und ein programmiertes Verhalten entfalten. Konzeption, Realisation und abschließende Evaluation der erstellten Objekte sind Lehrinhalte des Teilmoduls. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Typografische Kommunikation</p> <p>Thema im Teilmodul »Typografische Kommunikation« ist das Potential typografischer Strukturen in unserer im Umbruch befindlichen Medienlandschaft. Ausgehend vom jeweiligen Kommunikationszweck werden die jeweiligen medialen Besonderheiten herausgearbeitet. Innerhalb dieses Rahmens werden formale Lösungen für die Textgestaltung gesucht. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p>
--	---

	<p>Visuelle Kommunikation</p> <p>Das Teilmodul »Visuelle Kommunikation« ist als Einführung in Konzeption, Planung und Realisation komplexer Maßnahmen aus dem Bereich der Visuellen Kommunikation konzipiert. Zentral steht hier – neben der Vermittlung gestalterischer Kompetenzen – die Integration unterschiedlicher Maßnahmen innerhalb eines größer angelegten Gesamtpaketes. Die Übertragung gestalterischer Prinzipien auf unterschiedliche Medien und Kommunikationszusammenhänge wird praktisch und theoretisch gelehrt.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab</p> <p>Angebote Industrial Design, Modul „Projekt B“</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>Generative Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erwerb eines breit angelegten Übersichtswissens oder eines vertieften Detailwissens über einen oder mehrere der generativen Gestaltung - Zielgerichteter Einsatz von Programmierung für die eigene Gestaltung <p>Illustration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Stilmitteln, Bildsprachen, Bildkompetenz und eigener gestalterischer Haltung - Verständnis von gestalterisch-bildnerischen Traditionen, Kontexten, Fragestellungen und Haltungen <p>Shaping Things / Interface Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse und Übertragung menschlicher Verhaltensmuster - Untersuchungen zur Integration digitaler und analoger technischer Systeme in die moderne Lebenswirklichkeit <p>Typografische Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertieftes Verständnis für die kommunikative Bedeutung typografischer Kommunikation - Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kommunikationsanlässen - Wachsendes Verständnis für die medialen Besonderheiten typografischer Kommunikation <p>Visuelle Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umfassendes Verständnis für komplexe Projekte der visuellen Kommunikation <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab</p>

	Angebote Industrial Design, Modul „Projekt B“
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im KD“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und -dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., benotet Angebote Fotografie, Modul „Projekt D“ außer Lab Angebote Industrial Design, Modul „Projekt B“

Modulname (Modultyp)	Basiswissen B (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Akt- und Figurenzeichnen (WP) Bewegtbildwerkstatt (WP) Bleisatz (WP) Buchbinderei (WP) Rechnergestützter Entwurf (WP) Siebdruck (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen B“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen B“ im Studiengang Industrial Design bzw. für das Modul „Basiswissen D“ 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)	Akt- und Figurenzeichnen (N.N.): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bewegtbildwerkstatt (Michels, Störr): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bleisatz (LA, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Buchbinderei (Zobel, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Rechnergestützter Entwurf (Dell, Lazzeroni): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Siebdruck (Kühnen, tom Dieck): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen B“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Während die Einführung in das Basiswissen die technischen Grundlagen der jeweiligen Arbeitsmittel bzw. Werkstätten einführt, werden die weiterführenden Grundlagen im Modul Basiswissen verknüpft mit der jew. Fachtheorie und die praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten. Der Schwerpunkt liegt, neben einer Weiterführung der technisch-handwerklichen Ausbildung, in der Verknüpfung mit den gestalterischen Disziplinen.</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <p>Im Teilmodul »Akt- und Figurenzeichnung« wird eine vertiefende Auseinandersetzung mit der zeichnerischen Wiedergabe des menschlichen Körpers angestrebt. Proportionen und skelettaler Aufbau des menschlichen Körpers werden theoretisch vermittelt und praktisch nachvollzogen. Ein Verständnis für die möglichen Bewegungen und (klassischen) Stellungen des menschlichen Körpers</p>

wird gelehrt. Detailreiche Zeichnungen und schnelle Skizzen werden gleichermaßen eingeübt.

Bewegtbildwerkstatt

Das Teilmodul »Bewegtbildwerkstatt« führt ein in die technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Film, Trickfilm und / oder Stopp-Motion. Es wird eine Einführung in die Geräte und die Anwendersoftware zur Erstellung und Bearbeitung der Bilder bzw. Bildsequenzen gegeben. Die Anlage und Planung von einfachen (Bewegungs-)Abläufen in der gewählten Technik wird vermittelt. Parallel zur technischen Unterweisung werden Fragen der Dramaturgie und grundlegende Methoden des Story-Telling angesprochen.

Bleisatz

Im Teilmodul »Bleisatz« werden die Studierenden mit der handwerklichen Technik des Handsatzes vertraut gemacht: Schriftsatz, Zeilenausschluss, Formenbau, Druckvorbereitung und Abzug der Druckformen auf der Andruckpresse werden in Theorie und Praxis vermittelt. Die gestaltende Arbeit konzentriert sich auf experimentelle Ausdrucksformen der handwerklichen Typografie mit den Plakatschriften der Werkstatt.

Buchbinderei

Im Rahmen des Teilmoduls »Buchbinderei« werden grundlegende buchbinderische Techniken vermittelt. Die Studierenden werden in den Umgang mit Arbeitsmaterialien, Geräten und Maschinen der Werkstatt vertraut gemacht. Einen hohen Stellenwert genießt dabei die Materialkunde, insbesondere die Papierkunde (Inhaltsstoffe, produktionstechnische Besonderheiten, Oberflächenveredelungen und -beschaffenheiten) sowie die Kunde von den sonstigen (insbesondere der textilen) Überzugsmaterialien. Flankierend wird die Entwicklung des Kodizes und die Geschichte der Papierherstellung in Europa vermittelt.

Rechnergestützter Entwurf

Im Teilmodul »Rechnergestützter Entwurf« wird die Kenntnis der Entwurfsprogramme der Adobe Creative Suite vertieft. Anhand von gegebenen Aufgabenstellungen werden detaillierte Kenntnisse von der Funktionsweise der Programme aufgabenspezifisch gelehrt. Insbesondere wird dabei die Integration von manuellen und digitalen Arbeitsschritten betont und die Schnittstellen zwischen analogen und digitalen Gestaltungsprozessen werden exploriert. Digitale Arbeitsschritte werden auf die dahinterliegenden, früher handwerklich ausgeführten Techniken rückgekoppelt.

Siebdruck

Im Rahmen des Teilmoduls »Siebdruck« werden die Studierenden mit allen Arbeitsschritten des manuellen Siebdrucks vertraut gemacht: Druckvorlagenerstellung, Siebbeschichtung, Belichtung, Druckvorbereitung, manueller Druck und Reinigung bzw. Entschichtung der Siebe. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf experimentellen, manuellen Verfahren der

	<p>Vorlagenerstellung auf dem Sieb. Begleitend wird die Geschichte des Siebdrucks vermittelt.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen B“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Handwerklich-technische Möglichkeiten werden in Bezug auf das gestalterische Wollen reflektiert. Formale und gestalterische Konventionen, Möglichkeiten, Einschränkungen und Zwänge der unterschiedlichen Techniken und Werkzeuge werden untersucht und bewusst in Hinblick auf die gestalterischen Zielsetzungen reflektiert. Im direkten Austausch wird die individuelle Arbeitsweise der Studierenden hinsichtlich der gewählten gestalterischen Technik untersucht. Der Student wird befähigt, die gewählte Technik für seine eigene gestalterische Arbeit nutzbar zu machen. –</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sicherheit im Figurenzeichnen <p>Bewegtbildwerkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> – Erlernen der technischen Grundlagen – Grundkenntnisse in Planung und Aufbau von Bewegtbildsequenzen – Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Bleisatz</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundkenntnisse im handwerklichen Satz und Druck. – Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt – Ästhetische Sensibilisierung für die Gestaltungspotentiale analoger Typografie <p>Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> – Theoretische Reflexion des Mediums Buch – Grundkenntnisse buchbinderischer Techniken – Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Rechnergestützter Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anwendungsbezogene Kenntnisse der vermittelten Programme auf Detailebene – Reflexion der vielfältigen Verbindungen zwischen analogen und digitalen grafischen Techniken – Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Digitalwerkstatt <p>Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auseinandersetzung mit exemplarischen – historischen wie aktuellen – künstlerisch-gestalterischen Positionen im Siebdruck – Grundkenntnisse im Siebdruck – Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Industrial Design, 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	Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen D“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen B“

Modulname (Modultyp)	Fachwissen und Anwendung B (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Einführung Videokamera (WP) Elektromechanische Werkstatt (WP) Grundlagen Farbe (WP) Grundlagen räumliches Zeichnen (WP) Kurzeinführung Buchbinderei (WP) Kurzeinführung Siebdruck (WP) Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ (WP) Angebote Industrial Design, 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 Industrial Design.
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)	Einführung Videokamera (Michels): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Elektromechanische Werkstatt (Heming): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Grundlagen Farbe (N.N.): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Grundlagen räumliches Zeichnen (Störr): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Kurzeinführung Buchbinderei (Zobel): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Kurzeinführung Siebdruck (Kühnen): 2 Cr/ (K) 30 h/ (S) 30 h/ (WL) 60 h Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung B“
Semester/ Dauer (Qualitätsniveau)	3. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	Einführung und Unterweisung in grundlegende gestalterische Mittel, Techniken und Werkstätten und deren Charakteristika im Gestaltungsprozess. Einführung Videokamera Funktionsweise und Bedienung der Geräte der Werkstatt werden vermittelt. Elektromechanische Werkstatt Ausgewählte Geräte werden in ihrer Funktion erläutert. Mögliche Anwendungsbereiche werden aufgezeigt. Grundlagen Farbe Über die allgemeinen Gestaltungsgrundlagen hinausgehende Kenntnisse von der

	<p>Wirkung von Farbe in der Gestaltung werden praktisch vermittelt.</p> <p>Grundlagen räumliches Zeichnen</p> <p>Die Regeln des perspektivischen Zeichnens werden gezielt vermittelt.</p> <p>Kurzeinführung Buchbinderei</p> <p>Ausgewählte buchbinderische Techniken, die ohne großen Aufwand realisierbar sind, werden eingeübt. Es wird in die Handhabung einiger Geräte und Maschinen der Werkstatt eingeführt.</p> <p>Kurzeinführung Siebdruck</p> <p>Die Technik der Druckvorlagengestaltung auf dem Sieb sowie der Abdruck der so erstellten Vorlagen wird vermittelt.</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung B“</p>
<p>Lern- und Qualifikationsziele</p>	<p>Anwendung der handwerklichen Basiskenntnisse im Bereich Druck, Technik und Darstellung zum Zwecke der gesicherten Nutzung in Projekten.</p> <p>Einführung Videokamera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der technischen Grundlagen - Grundkenntnisse in der Realisation von Bewegtbildsequenzen <p>Elektromechanische Werkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über die technischen Möglichkeiten der Werkstatt - Erste Erfahrungen in der Arbeit mit ausgewählten Techniken und Maschinen <p>Grundlagen Farbe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit im Umgang mit Farbe im Entwurfsprozess <p>Grundlagen räumliches Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit in der räumlichen Zeichnung <p>Kurzeinführung Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse ausgewählter buchbinderischer Techniken - Befähigung zur Arbeit unter Anleitung in der Werkstatt <p>Kurzeinführung Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse im Siebdruck <p>Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung B“</p>
<p>Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen</p>	<p>Übung</p>

Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und – dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Fachwissen und Anwendung B“ Angebote Industrial Design, Modul „Fachwissen und Anwendung B“

Modulname (Modultyp)	Projekt C (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang KD oder 1 Lab)
Teilmodule (Modultyp)	<p>Bildgestaltung (WP) Generative Gestaltung (WP) Grafikdesign/ Typografische Kommunikation (WP) Illustration (WP) Shaping Things / Interface Design (WP) Typografische Gestaltung(WP) Visuelle Kommunikation (WP) LAB (WP)</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Projekt C“ (WP)</p>
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt C“ im Studiengang Industrial Design 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)	<p>Kontaktzeit (K): 120 h Selbststudium (S): 420 h Workload (WL): 540 h</p>
Teilmodule und Lehrende (mit jeweiligen Cr und WL)	<p>Bildgestaltung (Lausch): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Generative Gestaltung (Lazzeroni, Dell): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Grafikdesign/Typografische Kommunikation (Birnbach): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Illustration (tom Dieck): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Shaping Things / Interface Design (Lazzeroni): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Typografische Gestaltung (de Jong): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Visuelle Kommunikation (Schmitz) 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</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt C“</p>
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
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 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.

Im 4. und 5. Semester wird zudem das interdisziplinäre Arbeiten im Team durch die mögliche Teilnahme an einem Lab gefördert. Die Konzentration auf ein großes gemeinsames Projekt ermöglicht die Erprobung der individuellen gestalterischen Haltungen in komplexeren Kontexten.

Bildgestaltung

Im Teilmodul »Bildgestaltung« geht es um Anwendung und Kombination regelhafter Gestaltungsprinzipien in der Erstellung eigener Bilder. Besondere Berücksichtigung hierbei erfährt die erzählerische Dimension der Bildgestaltung. Es werden Variationen der eigenen Bildidee erstellt und hinsichtlich der Bildaussage bewertet. Der serielle Umgang mit der Bildgestaltung ermöglicht auch die Zusammenstellung von Bildern zu Bildfolgen.

Generative Gestaltung

Im Teilmodul »Generative Gestaltung« werden Potentiale und technische Grundlagen der Generativen Gestaltung vermittelt. Unterrichtsinhalt ist sowohl die Anwendung gegebener Skripte als auch deren Abwandlung bzw. die Programmierung neuer Skripte. Die Methoden der generativen Gestaltung werden dabei auf selbstgewählte Problemstellungen im Kontext der audiovisuellen Medien angewandt.

Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.

Grafikdesign/ Typografische Kommunikation

Thema im Teilmodul »Typografische Kommunikation« ist das Potential typografischer Strukturen in unserer im Umbruch befindlichen Medienlandschaft. Ausgehend vom jeweiligen Kommunikationszweck werden die jeweiligen medialen Besonderheiten herausgearbeitet. Innerhalb dieses Rahmens werden formale Lösungen für die Textgestaltung gesucht. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.

Illustration

Ausgehend von den individuellen bildnerischen Neigungen und Fähigkeiten werden im Teilmodul »Illustration« unterschiedliche Konzepte illustrierender Bilder eingeführt. Anhand von Aufgabenstellungen und Themensetzungen werden die individuellen Fertigkeiten und Haltungen in unterschiedlichen Kontexten gestalterischer Disziplinen, Prozesse und Medien erprobt und weiterentwickelt. Die Projektarbeit fokussiert dabei auf einen illustrativen, anwendenden wie auch auf

	<p>einen autoriellen, narrativen Schwerpunkt.</p> <p>Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Shaping Things / Interface Design</p> <p>Im Rahmen des Teilmoduls »Shaping Things« wird auf experimentelle Weise in die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion eingeführt. Ausgehend von selbstgestellten oder vorgegebenen Aufgabenstellungen werden Systeme konstruiert, die auf ausgewählte Umgebungsreize reagieren und ein programmiertes Verhalten entfalten. Konzeption, Realisation und abschließende Evaluation der erstellten Objekte sind Lehrinhalte des Teilmoduls. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Typografische Gestaltung</p> <p>Das Teilmodul »Typografische Gestaltung« fördert die Auseinandersetzung mit originär typografischen Gestaltungsansätzen. Ausgehend von der Beschäftigung mit der Geschichte der Typografie werden typografische Konventionen herausgearbeitet und auf ihren Wert für gegenwärtige Gestaltungsaufgaben hin untersucht. In Abhängigkeit von Textart und Medialität werden angemessene, zeitgemäße Umsetzungsformen für komplexe typografische Strukturen gesucht. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Visuelle Kommunikation</p> <p>Das Teilmodul »Visuelle Kommunikation« ist als Einführung in Konzeption, Planung und Realisation komplexer Maßnahmen aus dem Bereich der Visuellen Kommunikation konzipiert. Zentral steht hier – neben der Vermittlung gestalterischer Kompetenzen – die Integration unterschiedlicher Maßnahmen innerhalb eines größer angelegten Gesamtpaketes. Die Übertragung gestalterischer Prinzipien auf unterschiedliche Medien und Kommunikationszusammenhänge wird praktisch und theoretisch gelehrt.</p> <p>LAB</p> <p>Das LAB ist eine interdisziplinäre Unterrichtsform mit dem Ziel, zu forschen, zu experimentieren und die künstlerische Entwicklung 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“</p>
--	--

	Angebote Industrial Design, Modul „Projekt C“
Lern- und Qualifikationsziele	<p>- Entwicklung von Denkweisen, Fertigkeiten und Methoden im Umgang mit den verschiedenen Disziplinen und die Herausbildung eines kombinatorischen Denkens für eine fächerübergreifenden Kompetenz</p> <p>- Förderung der Fähigkeiten zur eigenständigen Entwurfs- und Projektarbeit</p> <p>- Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenz in Bezug auf Diskussion-, Reflexion- und Präsentationsfähigkeiten</p> <p>Bildgestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit in den Abläufen des gestalterischen Prozesses - Verständnis für die Komplexität des Verhältnisses von Darstellung und Dargestelltem <p>Generative Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über die gestalterischen Möglichkeiten der generativen Gestaltung - Abbau von Hemmungen vor der Programmierung von Gestaltung <p>Typografische Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis für die kommunikative Bedeutung typografischer Kommunikation - Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kommunikationsanlässen - Wachsendes Verständnis für die medialen Besonderheiten typografischer Kommunikation <p>Illustration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Stilmitteln, Bildsprachen, Bildkompetenz und eigener gestalterischer Haltung - Verständnis von gestalterisch-bildnerischen Traditionen, Kontexten, Fragestellungen und Haltungen <p>Shaping Things / Interface Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse und Übertragung menschlicher Verhaltensmuster - Sensibilisierung für die Integration digitaler und analoger technischer Systeme in die moderne Lebenswirklichkeit <p>Typografische Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verständnis für Herkunft und gegenwärtige Bedeutung des typografischen Formenrepertoires - Anwendung dieses Wissens auf eigene gestalterische Arbeiten <p>Visuelle Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umfassendes Verständnis für komplexe Projekte der visuellen Kommunikation <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>

	Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt C“
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im KD“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und –dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., benotet Lab Siehe Angebote Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt C“

Modulname (Modultyp)	Basiswissen C (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Akt- und Figurenzeichnen (WP) Bewegtbildwerkstatt (WP) Bleisatz (WP) Buchbinderei ((WP) Rechnergestützter Entwurf (WP) Siebdruck (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen C“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen C“ im Studiengang Industrial Design 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)	Akt- und Figurenzeichnen (N.N.): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bewegtbildwerkstatt (Michels, Störr): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bleisatz (LA, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Buchbinderei (Zobel, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Rechnergestützter Entwurf (Dell, Lazzeroni): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Siebdruck (Kühnen, tom Dieck): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen C“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	4. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im SoSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Während die Einführung in das Basiswissen die technischen Grundlagen der jeweiligen Arbeitsmittel bzw. Werkstätten einführt, werden die weiterführenden Grundlagen im Modul Basiswissen verknüpft mit der jew. Fachtheorie und die praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten. Der Schwerpunkt liegt, neben einer Weiterführung der technisch-handwerklichen Ausbildung, in der Verknüpfung mit den gestalterischen Disziplinen.</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <p>Im Teilmodul »Akt- und Figurenzeichnung« wird eine vertiefende Auseinandersetzung mit der zeichnerischen Wiedergabe des menschlichen Körpers angestrebt. Proportionen und skelettaler Aufbau des menschlichen Körpers werden theoretisch vermittelt und praktisch nachvollzogen. Ein Verständnis für die möglichen Bewegungen und (klassischen) Stellungen des menschlichen Körpers</p>

wird gelehrt. Detailreiche Zeichnungen und schnelle Skizzen werden gleichermaßen eingeübt.

Bewegtbildwerkstatt

Das Teilmodul »Bewegtbildwerkstatt« führt ein in die technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Film, Trickfilm und / oder Stopp-Motion. Es wird eine Einführung in die Geräte und die Anwendersoftware zur Erstellung und Bearbeitung der Bilder bzw. Bildsequenzen gegeben. Die Anlage und Planung von einfachen (Bewegungs-)Abläufen in der gewählten Technik wird vermittelt. Parallel zur technischen Unterweisung werden Fragen der Dramaturgie und grundlegende Methoden des Story-Telling angesprochen.

Bleisatz

Im Teilmodul »Bleisatz« werden die Studierenden mit der handwerklichen Technik des Handsatzes vertraut gemacht: Schriftsatz, Zeilenausschluss, Formenbau, Druckvorbereitung und Abzug der Druckformen auf der Andruckpresse werden in Theorie und Praxis vermittelt. Die gestaltende Arbeit konzentriert sich auf experimentelle Ausdrucksformen der handwerklichen Typografie mit den Plakatschriften der Werkstatt.

Buchbinderei

Im Rahmen des Teilmoduls »Buchbinderei« werden grundlegende buchbinderische Techniken vermittelt. Die Studierenden werden in den Umgang mit Arbeitsmaterialien, Geräten und Maschinen der Werkstatt vertraut gemacht. Einen hohen Stellenwert genießt dabei die Materialkunde, insbesondere die Papierkunde (Inhaltsstoffe, produktionstechnische Besonderheiten, Oberflächenveredelungen und -beschaffenheiten) sowie die Kunde von den sonstigen (insbesondere der textilen) Überzugsmaterialien. Flankierend wird die Entwicklung des Kodizes und die Geschichte der Papierherstellung in Europa vermittelt.

Rechnergestützter Entwurf

Im Teilmodul »Rechnergestützter Entwurf« wird die Kenntnis der Entwurfsprogramme der Adobe Creative Suite vertieft. Anhand von gegebenen Aufgabenstellungen werden detaillierte Kenntnisse von der Funktionsweise der Programme aufgabenspezifisch gelehrt. Insbesondere wird dabei die Integration von manuellen und digitalen Arbeitsschritten betont und die Schnittstellen zwischen analogen und digitalen Gestaltungsprozessen werden exploriert. Digitale Arbeitsschritte werden auf die dahinterliegenden, früher handwerklich ausgeführten Techniken rückgekoppelt.

Siebdruck

Im Rahmen des Teilmoduls »Siebdruck« werden die Studierenden mit allen Arbeitsschritten des manuellen Siebdrucks vertraut gemacht: Druckvorlagenerstellung, Siebbeschichtung, Belichtung, Druckvorbereitung, manueller Druck und Reinigung bzw. Entschichtung der Siebe. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf experimentellen, manuellen Verfahren der Vorlagenerstellung auf dem Sieb. Begleitend wird die Geschichte des Siebdrucks vermittelt.

	<p>Angebote Fotografie, Module „Basiswissen E“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen C“</p>
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Handwerklich-technische Möglichkeiten werden in Bezug auf das gestalterische Wollen reflektiert. Formale und gestalterische Konventionen, Möglichkeiten, Einschränkungen und Zwänge der unterschiedlichen Techniken und Werkzeuge werden untersucht und bewusst in Hinblick auf die gestalterischen Zielsetzungen reflektiert. Im direkten Austausch wird die individuelle Arbeitsweise der Studierenden hinsichtlich der gewählten gestalterischen Technik untersucht. Der Student wird befähigt, die gewählte Technik für seine eigene gestalterische Arbeit nutzbar zu machen.</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit im Figurenzeichnen <p>Bewegtbildwerkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der technischen Grundlagen - Grundkenntnisse in Planung und Aufbau von Bewegtbildsequenzen - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Bleisatz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse im handwerklichen Satz und Druck. - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt - Ästhetische Sensibilisierung für die Gestaltungspotentiale analoger Typografie <p>Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Theoretische Reflexion des Mediums Buch - Grundkenntnisse buchbinderischer Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Rechnergestützter Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anwendungsbezogene Kenntnisse der vermittelten Programme auf Detailsbene - Reflexion der vielfältigen Verbindungen zwischen analogen und digitalen grafischen Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Digitalwerkstatt <p>Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit exemplarischen – historischen wie aktuellen – künstlerisch-gestalterischen Positionen im Siebdruck - Grundkenntnisse im Siebdruck - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen C“</p>
Lehr- und Lernformen der	Übung, Seminar

einzelnen Veranstaltungen	
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Einführung Basiswissen“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und – dauer Benotung	Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen E“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen C“

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 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 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.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste

Teilnahmevoraussetzungen	keine
Voraussetzung für die Cr- Vergabe: Prüfungsformen und – dauer Benotung	Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste

Modulname (Modultyp)	Projekt D (P) (2 WP aus X, mind. 1 im Studiengang KD oder ein Lab)
Teilmodule (Modultyp)	Generative Gestaltung (WP) Illustration (WP) Shaping Things / Interface Design (WP) Typografische Kommunikation (WP) Visuelle Kommunikation (WP) LAB (WP) Angebote Fotografie, Modul „Projekt F“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Projekt D“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Es kann ein Teilmodul im Modul „Projekt D“ im Studiengang Industrial Design oder ein Teilmodul (außer LAB) 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)	Generative Gestaltung (Lazzeron, Dell): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Illustration (tom Dieck): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Shaping Things / Interface Design (Lazzeroni): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Typografische Kommunikation (Birnbach): 9 Cr/ (K) 60 h/ (S) 210 h/ (WL) 270 h Visuelle Kommunikation (Schmitz): 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 D“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt D“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
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 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

	<p>Projektarbeiten entwickelt.</p> <p>Im 4. und 5. Semester wird zudem das interdisziplinäre Arbeiten im Team durch die mögliche Teilnahme an einem Lab gefördert. Die Konzentration auf ein großes gemeinsames Projekt ermöglicht die Erprobung der individuellen gestalterischen Haltungen in komplexeren Kontexten.</p> <p>Generative Gestaltung</p> <p>Im Teilmodul »Generative Gestaltung« werden Potentiale und technische Grundlagen der Generativen Gestaltung vermittelt. Unterrichtsinhalt ist sowohl die Anwendung gegebener Skripte als auch deren Abwandlung bzw. die Programmierung neuer Skripte. Die Methoden der generativen Gestaltung werden dabei auf selbstgewählte Problemstellungen im Kontext der audiovisuellen Medien angewandt.</p> <p>Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Illustration</p> <p>Ausgehend von den individuellen bildnerischen Neigungen und Fähigkeiten werden im Teilmodul »Illustration« unterschiedliche Konzepte illustrierender Bilder eingeführt. Anhand von Aufgabenstellungen und Themensetzungen werden die individuellen Fertigkeiten und Haltungen in unterschiedlichen Kontexten gestalterischer Disziplinen, Prozesse und Medien erprobt und weiterentwickelt. Die Projektarbeit fokussiert dabei auf einen illustrativen, anwendenden wie auch auf einen autoriellen, narrativen Schwerpunkt.</p> <p>Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Shaping Things / Interface Design</p> <p>Im Rahmen des Teilmoduls »Shaping Things« wird auf experimentelle Weise in die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion eingeführt. Ausgehend von selbstgestellten oder vorgegebenen Aufgabenstellungen werden Systeme konstruiert, die auf ausgewählte Umgebungsreize reagieren und ein programmiertes Verhalten entfalten. Konzeption, Realisation und abschließende Evaluation der erstellten Objekte sind Lehrinhalte des Teilmoduls. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Typografische Kommunikation</p> <p>Thema im Teilmodul »Typografische Kommunikation« ist das Potential typografischer Strukturen in unserer im Umbruch befindlichen Medienlandschaft.</p>
--	---

	<p>Ausgehend vom jeweiligen Kommunikationszweck werden die jeweiligen medialen Besonderheiten herausgearbeitet. Innerhalb dieses Rahmens werden formale Lösungen für die Textgestaltung gesucht. Das Teilmodul ist so konzipiert, dass neben der Vermittlung der Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilmoduls A (2. Semester) auch die vertiefende, fortgeführte Auseinandersetzung mit den bereits erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten möglich ist.</p> <p>Visuelle Kommunikation</p> <p>Das Teilmodul »Visuelle Kommunikation« ist als Einführung in Konzeption, Planung und Realisation komplexer Maßnahmen aus dem Bereich der Visuellen Kommunikation konzipiert. Zentral steht hier – neben der Vermittlung gestalterischer Kompetenzen – die Integration unterschiedlicher Maßnahmen innerhalb eines größer angelegten Gesamtpaketes. Die Übertragung gestalterischer Prinzipien auf unterschiedliche Medien und Kommunikationszusammenhänge wird praktisch und theoretisch gelehrt.</p> <p>LAB</p> <p>Das LAB ist eine interdisziplinäre Unterrichtsform mit dem Ziel, zu forschen, zu experimentieren und die künstlerische Entwicklung 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 F“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt D“</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>Generative Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erwerb eines breit angelegten Übersichtswissens oder eines vertieften Detailwissens über einen oder mehrere der generativen Gestaltung - Zielgerichteter Einsatz von Programmierung für die eigene Gestaltung <p>Illustration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung von Stilmitteln, Bildsprachen, Bildkompetenz und eigener gestalterischer Haltung - Verständnis von gestalterisch-bildnerischen Traditionen, Kontexten, Fragestellungen und Haltungen <p>Shaping Things / Interface Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse und Übertragung menschlicher Verhaltensmuster - Untersuchungen zur Integration digitaler und analoger technischer Systeme in die moderne Lebenswirklichkeit

	<p>Typografische Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertieftes Verständnis für die kommunikative Bedeutung typografischer Kommunikation - Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kommunikationsanlässen - Wachsendes Verständnis für die medialen Besonderheiten typografischer Kommunikation <p>Visuelle Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umfassendes Verständnis für komplexe Projekte der visuellen Kommunikation <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 Industrial Design, Modul „Projekt D“</p>
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Projekt
Teilnahmevoraussetzungen	Erfolgreiches Absolvieren des Moduls „Gestaltungsgrundlagen im KD“ im 1. Semester.
Voraussetzung für die Cr-Vergabe: Prüfungsformen und –dauer Benotung	<p>Präsentation, max. 20 – 30 Min., benotet</p> <p>LAB</p> <p>Siehe Angebote</p> <p>Angebote Fotografie, Modul „Projekt E“ Angebote Industrial Design, Modul „Projekt D“</p>

Modulname (Modultyp)	Basiswissen D (P) (1 WP aus X)
Teilmodule (Modultyp)	Akt- und Figurenzeichnen (WP) Bewegtbildwerkstatt (WP) Bleisatz (WP) Buchbinderei (WP) Rechnergestützter Entwurf (WP) Siebdruck (WP) Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ (WP) Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen D“ (WP)
Anrechenbarkeit der Teilmodule für weitere Studiengänge	Anrechenbar für das Modul „Basiswissen D“ im Studiengang Industrial Design 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)	Akt- und Figurenzeichnen (N.N.): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bewegtbildwerkstatt (Michels, Störr): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Bleisatz (LA, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Buchbinderei (Zobel, de Jong): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Rechnergestützter Entwurf (Dell, Lazzeroni): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Siebdruck (Kühnen, tom Dieck): 6 Cr/ (K) 60 h/ (S) 120 h/ (WL) 180 h Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen D“
Semester / Dauer (Qualitätsniveau)	5. Semester/ ein Semester
Turnus	jährlich im WiSe
Modulbeauftragte/r	Studiengangsbeauftragte/r
Lehrinhalte des Moduls/ der einzelnen Teilmodule	<p>Während die Einführung in das Basiswissen die technischen Grundlagen der jeweiligen Arbeitsmittel bzw. Werkstätten einführt, werden die weiterführenden Grundlagen im Modul Basiswissen verknüpft mit der jew. Fachtheorie und die praktischen gestalterisch-künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten. Der Schwerpunkt liegt, neben einer Weiterführung der technisch-handwerklichen Ausbildung, in der Verknüpfung mit den gestalterischen Disziplinen.</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <p>Im Teilmodul »Akt- und Figurenzeichnung« wird eine vertiefende Auseinandersetzung mit der zeichnerischen Wiedergabe des menschlichen Körpers angestrebt. Proportionen und skelettaler Aufbau des menschlichen Körpers werden theoretisch vermittelt und praktisch nachvollzogen. Ein Verständnis für die möglichen Bewegungen und (klassischen) Stellungen des menschlichen Körpers</p>

wird gelehrt. Detailreiche Zeichnungen und schnelle Skizzen werden gleichermaßen eingeübt.

Bewegtbildwerkstatt

Das Teilmodul »Bewegtbildwerkstatt« führt ein in die technischen Möglichkeiten zur Erstellung von Film, Trickfilm und / oder Stopp-Motion. Es wird eine Einführung in die Geräte und die Anwendersoftware zur Erstellung und Bearbeitung der Bilder bzw. Bildsequenzen gegeben. Die Anlage und Planung von einfachen (Bewegungs-)Abläufen in der gewählten Technik wird vermittelt. Parallel zur technischen Unterweisung werden Fragen der Dramaturgie und grundlegende Methoden des Story-Telling angesprochen.

Bleisatz

Im Teilmodul »Bleisatz« werden die Studierenden mit der handwerklichen Technik des Handsatzes vertraut gemacht: Schriftsatz, Zeilenausschluss, Formenbau, Druckvorbereitung und Abzug der Druckformen auf der Andruckpresse werden in Theorie und Praxis vermittelt. Die gestaltende Arbeit konzentriert sich auf experimentelle Ausdrucksformen der handwerklichen Typografie mit den Plakatschriften der Werkstatt.

Buchbinderei

Im Rahmen des Teilmoduls »Buchbinderei« werden grundlegende buchbinderische Techniken vermittelt. Die Studierenden werden in den Umgang mit Arbeitsmaterialien, Geräten und Maschinen der Werkstatt vertraut gemacht. Einen hohen Stellenwert genießt dabei die Materialkunde, insbesondere die Papierkunde (Inhaltsstoffe, produktionstechnische Besonderheiten, Oberflächenveredelungen und -beschaffenheiten) sowie die Kunde von den sonstigen (insbesondere der textilen) Überzugsmaterialien. Flankierend wird die Entwicklung des Kodizes und die Geschichte der Papierherstellung in Europa vermittelt.

Rechnergestützter Entwurf

Im Teilmodul »Rechnergestützter Entwurf« wird die Kenntnis der Entwurfsprogramme der Adobe Creative Suite vertieft. Anhand von gegebenen Aufgabenstellungen werden detaillierte Kenntnisse von der Funktionsweise der Programme aufgabenspezifisch gelehrt. Insbesondere wird dabei die Integration von manuellen und digitalen Arbeitsschritten betont und die Schnittstellen zwischen analogen und digitalen Gestaltungsprozessen werden exploriert. Digitale Arbeitsschritte werden auf die dahinterliegenden, früher handwerklich ausgeführten Techniken rückgekoppelt.

Siebdruck

Im Rahmen des Teilmoduls »Siebdruck« werden die Studierenden mit allen Arbeitsschritten des manuellen Siebdrucks vertraut gemacht: Druckvorlagenerstellung, Siebbeschichtung, Belichtung, Druckvorbereitung, manueller Druck und Reinigung bzw. Entschichtung der Siebe. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf experimentellen, manuellen Verfahren der Vorlagenerstellung auf dem Sieb. Begleitend wird die Geschichte des Siebdrucks vermittelt.

	Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen D“
Lern- und Qualifikationsziele	<p>Handwerklich-technische Möglichkeiten werden in Bezug auf das gestalterische Wollen reflektiert. Formale und gestalterische Konventionen, Möglichkeiten, Einschränkungen und Zwänge der unterschiedlichen Techniken und Werkzeuge werden untersucht und bewusst in Hinblick auf die gestalterischen Zielsetzungen reflektiert. Im direkten Austausch wird die individuelle Arbeitsweise der Studierenden hinsichtlich der gewählten gestalterischen Technik untersucht. Der Student wird befähigt, die gewählte Technik für seine eigene gestalterische Arbeit nutzbar zu machen.</p> <p>Akt- und Figurenzeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherheit im Figurenzeichnen <p>Bewegtbildwerkstatt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der technischen Grundlagen - Grundkenntnisse in Planung und Aufbau von Bewegtbildsequenzen - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Bleisatz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundkenntnisse im handwerklichen Satz und Druck. - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt - Ästhetische Sensibilisierung für die Gestaltungspotentiale analoger Typografie <p>Buchbinderei</p> <ul style="list-style-type: none"> - Theoretische Reflexion des Mediums Buch - Grundkenntnisse buchbinderischer Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Rechnergestützter Entwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anwendungsbezogene Kenntnisse der vermittelten Programme auf Detailebene - Reflexion der vielfältigen Verbindungen zwischen analogen und digitalen grafischen Techniken - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Digitalwerkstatt <p>Siebdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit exemplarischen – historischen wie aktuellen – künstlerisch-gestalterischen Positionen im Siebdruck - Grundkenntnisse im Siebdruck - Befähigung zum selbständigen Arbeiten in der Werkstatt <p>Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Industrial Design, 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	Präsentation, max. 20 – 30 Min., unbenotet Angebote Fotografie, Modul „Basiswissen F“ Angebote Industrial Design, Modul „Basiswissen D“
---	---

Modulname (Modultyp)	Optionale Studien B (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)	5. 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 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 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.
Lehr- und Lernformen der einzelnen Veranstaltungen	Siehe Angebot des Institut für Lebenslanges Lernen (IfLL) der Folkwang Universität der Künste Siehe Angebot des aller Fachbereiche der Folkwang Universität der Künste

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 (P) Präsentation, Vortrag, Kolloquium (P) Prozess (Analyse, Recherche, Dokumentation) (P) Bachelor Thesis (P)
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	<p>Die Bachelorprüfung bildet den ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Im Studienabschließenden Modul wird eine eigenständige gestalterische oder künstlerische Arbeit entwickelt, konzipiert und realisiert. Das Studium vermittelt insbesondere Kenntnisse und Fähigkeiten, die dazu dienen gestalterische Methoden anzuwenden, praxisgerechte 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 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</p>

	Vorhaben aus theoretisch-wissenschaftlicher Perspektive reflektieren und dokumentieren.
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 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.</p>
	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</p>



	<p>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>
--	--