

**Curriculum B.A. Mediendesign**

**myStadium, 180 Credit Points**

Monat	Programmstart Oktober			Programmstart April		
	Module			Module		
Okt Nov Dez	Designgrundlagen: sehen und verstehen	Design - Form und Variation	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces			
Jan Feb Mär	Digitale Komposition	Typografie: Schrift entdecken	Darstellen: Fotografie und Video			
Apr Mai Jun	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Kollaboratives Arbeiten	<b>Projekt: Grafikdesign<sup>1,5</sup></b>	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	Kollaboratives Arbeiten	Mobile Media Design
Jul Aug Sep	Interaktionsgestaltung	Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	Human-Computer Interaction	Interaktionsgestaltung	Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	Human-Computer Interaction
Okt Nov Dez	Grundlagen der Animation	Designtheorie	Bildliche Inszenierung <sup>2</sup>	Designgrundlagen: sehen und verstehen	Design - Form und Variation	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces
Jan Feb Mär	Typografie: Schrift anwenden	Storytelling	<b>Projekt: Design audio-visuelle Medien<sup>1,5</sup></b>	Digitale Komposition	Typografie: Schrift entdecken	Darstellen: Fotografie und Video
Apr Mai Jun	Mobile Media Design	Mikroelektronik für Designer:innen	<b>Projekt: Webdesign<sup>1</sup></b>	Mikroelektronik für Designer:innen	<b>Projekt: Webdesign<sup>1</sup></b>	<b>Projekt: Grafikdesign<sup>1,5</sup></b>
Jul Aug Sep	Datenvisualisierung <sup>1,3</sup>	Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	<b>Projekt: Mobile Design<sup>1</sup></b>	Datenvisualisierung <sup>1,3</sup>	Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	<b>Projekt: Mobile Design<sup>1</sup></b>
Okt Nov Dez	Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien	<b>Projekt: Cross-Media Webdesign<sup>1</sup></b>	Wahlpflichtmodul A	Grundlagen der Animation	Designtheorie	Bildliche Inszenierung <sup>2</sup>
Jan Feb Mär	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B	Wahlpflichtmodul B	Typografie: Schrift anwenden	Storytelling	<b>Projekt: Design audio-visuelle Medien<sup>1,5</sup></b>
Apr Mai Jun	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	Wahlpflichtmodul C	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul A	Wahlpflichtmodul B
Jul Aug Sep	Bachelorarbeit	Bachelorarbeit	Wahlpflichtmodul C	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	Wahlpflichtmodul C
Okt Nov Dez				Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien	<b>Projekt: Cross-Media Webdesign<sup>1</sup></b>	Wahlpflichtmodul C
Jan Feb Mär				Wahlpflichtmodul C	Bachelorarbeit	Bachelorarbeit
Apr Mai						

**Kursinformation**

Modul	Kurscode	Kurs	Credit Points	Prüfungleistung
Bildliche Inszenierung	DLBNDH01	Bildliche Inszenierung	5	Creative Workbook
Darstellen: Fotografie und Video	DLBIADP01	Darstellen: Fotografie und Video	5	Basic Portfolio
Datenvisualisierung	DLBMDV01	Datenvisualisierung	5	Creative Workbook
Design - Form und Variation	DLBMDFV01	Design - Form und Variation	5	Creative Workbook
Designgrundlagen: sehen und verstehen	DLBKDSV01-G2	Designgrundlagen: sehen und verstehen	5	Creative Workbook
Designtheorie	DLBKDT01-01	Designtheorie	5	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit
Digitale Komposition	DLBKDG01-S01-G1	Digitale Komposition	5	Basic Portfolio
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	DLBWIRAD01	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	5	Advanced Workbook
Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	DLBMUID01	Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	5	Klausur
Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	DLBAVGRG01	Gestaltungsgrundlagen 3D - Raum	5	Creative Workbook
Grundlagen der Animation	DLBMGA01	Grundlagen der Animation	5	Creative Workbook
Human-Computer Interaction	DLBKHC01	Human-Computer Interaction	5	Klausur
Interaktionsgestaltung	DLBKIG01	Interaktionsgestaltung	5	Klausur
Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	DLBKHE01	Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	5	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
Kollaboratives Arbeiten	DLBKKA01	Kollaboratives Arbeiten	5	Mündliche Prüfung: Fachgespräch
Mikroelektronik für Designer:innen	DLBPMFD01	Mikroelektronik für Designer:innen	5	Creative Workbook
Mobile Media Design	DLBMMD01	Mobile Media Design	5	Klausur
Projekt: Cross-Media Webdesign	DLBMPCMD01	Projekt: Cross-Media Webdesign	5	Portfolio
Projekt: Design audio-visuelle Medien	DLBMDPAV01	Projekt: Design audio-visuelle Medien	5	Portfolio
Projekt: Grafikdesign	DLBMDPG01	Projekt: Grafikdesign	5	Portfolio
Projekt: Mobile Design	DLBMDPD01	Projekt: Mobile Design	5	Portfolio
Projekt: Webdesign	DLBMDPW01	Projekt: Webdesign	5	Portfolio
Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien	DLBMISGM01	Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien	5	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit
Storytelling	DLBPRS01	Storytelling	5	Mündliche Prüfung: Fachgespräch
Typografie: Schrift anwenden	DLBKTSAD01	Typografie: Schrift anwenden	5	Mündliche Prüfung: Fachgespräch
Typografie: Schrift entdecken	DLBKTS01	Typografie: Schrift entdecken	5	Klausur oder Advanced Workbook
Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	DLBMPFD01	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	5	Basic Portfolio
Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	DLBMPFG01	Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	5	Basic Portfolio
Bachelorarbeit	BBAK01, BBAX02	Bachelorarbeit, Kolloquium	10	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit

**Wahlpflichtmodule**

Spezialisierung	Wahlpflichtbereich A	Wahlpflichtbereich B	Wahlpflichtbereich C
<b>Management und Gestaltung crossmedialer Anwendungen</b>	Handlungsfeld Digitale Medienproduktion Digitale Medienproduktion Projekt: Digitale Medienproduktion	Crossmediales Design Crossmediales Design Projekt: Crossmediales Design	Crossmedia Management Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur Projekt: Creating an Interactive Character Experience
<b>User Experience und Multimedia</b>	User Experience User Experience UX-Projekt	User Research und UX-Prototyping Einführung in User Research UX-Prototyping	Mobile Software Engineering Mobile Software Engineering am Beispiel der Android-Plattform Projekt: Mobile Software Engineering Web-Programmierung Grundlagen der Web-Programmierung Projekt: Web-Programmierung Apple Mobile Solution Development Apple Mobile Solution Development I Apple Mobile Solution Development II
<b>Augmented Reality</b>	Objektorientierte Programmierung für Extended Reality Objektorientierte Programmierung mit C# Anwendungsentwicklung mit Unity	Angewandtes Interaction Design in virtueller Umgebung 3D Interaction Design und Social VR Projekt: Creating an Interactive XR Experience	Social VR in der Anwendung Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur Projekt: Creating an Interactive Character Experience
<b>Interaktive und multimediale Raumgestaltung</b>	Multimedialer Raum Ausstellen und Inszenieren Projekt: Multimedialer Raum	Design im Raum Design im Raum Projekt: Design im Raum	Spatial Design: Physische und virtuelle Räume Augmented, Mixed and Virtual Reality Entwurfprojekt: Spatial Design Augmented, Mixed and Virtual Reality Augmented, Mixed and Virtual Reality x Reality Projekt
<b>Service Design und Smart Service</b>	Projekt: Smart Mobility & Services Smart Services I Projekt: Smart Mobility & Services	User Research und UX-Prototyping Einführung in User Research UX-Prototyping	Applied UX: Smart Devices Smart Devices I Projekt: Applied UX Design für die digitale Ara: Internet of Things Einführung in das Internet of Things Projekt: Design für das Internet of Things
<b>Generative Interaktive Gestaltung</b>	Generative Gestaltung - 2D Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java Projekt: Generatives Gestalten in der Fläche	Design für die digitale Ara: Generatives Design Generatives Design Projekt: Generatives Design	Applied Game Art Game Art Projekt: Game Art Studium Generale Studium Generale I Studium Generale II Mastering Prompts Artificial Intelligence Projekt: KI-Erfahrung mit kreativen Prompt-Techniken



**i**

Ein Semester setzt sich aus zwei Quartalen zusammen, die jeweils mit einer zweiseitigen Prüfungsphase abschließen. Falls Du Prüfungen nicht innerhalb dieses Zeitraums ablegen möchtest, besteht die Möglichkeit, diese flexibel nachzuholen.

In jedem Quartal bietet wir Dir eine abwechslungsreiche Lernumgebung, bestehend aus Onlinestudium und/oder Präsenztutorien in Form von professionell geleiteten Lerngruppen am (Virtuellen) Campus.

Beachte, dass Präsenzzeiten entsprechend der Feiertage oder Schulfreien in Deinem Bundesland variieren können.

Im Juni und September finden keine Präsenztutorien statt.

**i**

Damit Du in dein Studium Mediendesign starten kannst, prüfen wir neben Deiner Hochschulzugangsberechtigung ebenso, ob das gestalterische Studium etwas für Dich ist. Absolvieren die Eignungsprüfung bis zu zwei Wochen vor Studienbeginn im April (17. März) oder im Oktober (16. September). Die Studienberatung unterstützt Dich bei der Vorbereitung auf die Prüfung. Information in unseren FAQ.

**i**

<sup>1</sup> Zugangsvoraussetzung: "Designgrundlagen: sehen und verstehen"

<sup>2</sup> Zugangsvoraussetzung: "Darstellen: Fotografie und Video"

<sup>3</sup> Zugangsvoraussetzung: "Design - Form und Variation"

<sup>4</sup> Bei diesem Kurs handelt es sich um eine mehronomale Intensivveranstaltung (Creative Lab), die über das Quartal hinaus in die Semesterferien stattfinden kann. Das Creative Lab kombiniert die Erarbeitung eines Produktes und dessen praktische Umsetzung mit einer digitalen Dokumentation (Portfolio). Hinweis: Das Creative Lab kann im Studienformat myStadium nur als (virtueller) Präsenzkurs gebucht werden. Es ist nicht möglich, das Creative Lab im Fernstudium zu absolvieren.

Online Studium

**i**

Wähle jeweils ein Modul (à 10 Credit Points) bestehend aus zwei Kurse in den Wahlpflichtbereichen A, B und C. Jedes Modul eines Wahlpflichtbereichs kann nur einmal gewählt werden. Beachte die Anmeldefristen sowie mögliche Zugangsvoraussetzungen für Kurse innerhalb des Wahlpflichtbereichs. Kursinformation in Modulhandbuch.

Wenn Du dich für ein bestimmtes Thema interessierst, hast Du im Wahlpflichtbereich die Möglichkeit, Module innerhalb dieser **Spezialisierung** zu wählen. Alternativ kannst Du deine Module auch selbst zusammenstellen. Bitte beachte dabei die oben genannte Buchungsregeln.