

MODULHANDBUCH

Bachelor of Arts

Bachelor Kommunikationsdesign (FS-BAKD-01)

180 CP

Fernstudium

Stand: 25.September 2024

Klassifizierung: Grundständig

Inhaltsverzeichnis

1. Semester

Modul DLBMDDFV: Design - Form und Variation

Modulbeschreibung	11
Kurs DLBMDDFV01: Design - Form und Variation	13

Modul DLBKDDSV-02: Designgrundlagen: sehen und verstehen

Modulbeschreibung	18
Kurs DLBKDDSV01-02: Designgrundlagen: sehen und verstehen	20

Modul DLBWIRARD: Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design

Modulbeschreibung	26
Kurs DLBWIRARD01: Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design	28

Modul DLBKDTSE: Typografie: Schrift entdecken

Modulbeschreibung	34
Kurs DLBKDTSE01: Typografie: Schrift entdecken	36

Modul DLBIADFV: Darstellen: Fotografie und Video

Modulbeschreibung	42
Kurs DLBIADFV01: Darstellen: Fotografie und Video	44

2. Semester

Modul DLBMDGPLS-01: Digitale Komposition

Modulbeschreibung	51
Kurs DLBMDGPLS01-01: Digitale Komposition	53

Modul DLBKDTSA: Typografie: Schrift anwenden

Modulbeschreibung	59
Kurs DLBKDTSA01: Typografie: Schrift anwenden	61

Modul DLBKDDAK: Designgrundlagen: anwenden und kombinieren

Modulbeschreibung	68
Kurs DLBKDDAK01: Designgrundlagen: anwenden und kombinieren	70

Modul DLBKDPP: Printproduktion

Modulbeschreibung	75
Kurs DLBKDPP01: Printproduktion	77

Modul DLBMDPGD: Projekt: Grafikdesign

Modulbeschreibung	84
Kurs DLBMDPGD01: Projekt: Grafikdesign	86

3. Semester**Modul DLBKDDT-01: Designtheorie**

Modulbeschreibung	93
Kurs DLBKDDT01-01: Designtheorie	95

Modul DLBKDDKI: Design und KI

Modulbeschreibung	100
Kurs DLBKDDKI01: Design und KI	102

Modul DLBKDPDD: Projekt: Digital Design

Modulbeschreibung	107
Kurs DLBKDPDD01: Projekt: Digital Design	109

Modul DLBKDCD: Corporate Design

Modulbeschreibung	114
Kurs DLBKDCD01: Corporate Design	116

Modul DLBKDPCD: Projekt: Corporate Design

Modulbeschreibung	123
Kurs DLBKDPCD01: Projekt: Corporate Design	125

4. Semester**Modul DLBKDSBKD: Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign**

Modulbeschreibung	131
Kurs DLBKDSBKD01: Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign	133

Modul DLBMIUID1-01: Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Modulbeschreibung	138
Kurs DLBMIUID01-01: Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces	140

Modul DLBMIUID2: Projekt: User Interface Design

Modulbeschreibung	145
Kurs DLBMIUID02: Projekt: User Interface Design	147

Modul DLBKDWCMD1: Crossmediales Design

Modulbeschreibung	153
Kurs DLBKDWCMD01: Crossmediales Design	155

Modul DLBKDWCMD2: Projekt: Crossmediales Design

Modulbeschreibung	161
Kurs DLBKDWCMD02: Projekt: Crossmediales Design	163

5. Semester**Modul DLBMDGAVM: Grundlagen audio-visuelle Medien**

Modulbeschreibung	168
Kurs DLBMDGAVM01: Grundlagen audio-visuelle Medien	170

Modul DLBMDPDAVM: Projekt: Design audio-visuelle Medien

Modulbeschreibung	175
Kurs DLBMDPDAVM01: Projekt: Design audio-visuelle Medien	177

Modul DLBARDG: Darstellen: Grundlagen

Modulbeschreibung	183
Kurs DLBARDG01: Darstellen: Grundlagen	185

Modul DLBIAPMFO: Projekt: Material – Form – Objekt

Modulbeschreibung	190
Kurs DLBIAPMFO01: Projekt: Material – Form – Objekt	192

Modul DLBPGWBB1: Bildungsmanagement

Modulbeschreibung	196
Kurs DLBPGWBB01: Bildungsmanagement	198

Modul DLBMDDV: Datenvisualisierung

Modulbeschreibung	204
Kurs DLBMDDV01: Datenvisualisierung	206

Modul DLBUXEUR: Einführung in User Research

Modulbeschreibung	212
Kurs DLBUXEUR01: Einführung in User Research	214

Modul DLBUXXP-01: UX-Prototyping

Modulbeschreibung	219
Kurs DLBUXXP01-01: UX-Prototyping	221

Modul DLBAVROOPC: Objektorientierte Programmierung mit C#

Modulbeschreibung	225
Kurs DLBAVROOPC01: Objektorientierte Programmierung mit C#	227

Modul DLBAVRAEU: Anwendungsentwicklung mit Unity

Modulbeschreibung	231
-------------------------	-----

Kurs DLBAVRAEU01: Anwendungsentwicklung mit Unity	233
Modul BUGR: Unternehmensgründung und Innovationsmanagement	
Modulbeschreibung	238
Kurs BUGR01: Unternehmensgründung und Innovationsmanagement	240
Modul DLBNWENW: Einführung in New Work	
Modulbeschreibung	247
Kurs DLBNWENW01: Einführung in New Work	249
Modul DLBIAWL: Wahrnehmungslehre	
Modulbeschreibung	255
Kurs DLBIAWL01: Wahrnehmungslehre	257
Modul DLBKDWDIR1-01: Design im Raum	
Modulbeschreibung	262
Kurs DLBKDWDIR01-01: Design im Raum	264
Modul DLBIAWL: Wahrnehmungslehre	
Modulbeschreibung	268
Kurs DLBIAWL01: Wahrnehmungslehre	270
Modul DLBPDEMH: Einführung in Material- und Herstellungstechniken	
Modulbeschreibung	275
Kurs DLBPDEMH01: Einführung in Material- und Herstellungstechniken	277
Modul DLBKDWDD1: Didaktisches Design	
Modulbeschreibung	280
Kurs DLBKDWDD01: Didaktisches Design	282
Modul DLBKDWDD2: Projekt: Didaktisches Design	
Modulbeschreibung	287
Kurs DLBKDWDD02: Projekt: Didaktisches Design	289
Modul DLBMDMMD-01: Mobile App Design	
Modulbeschreibung	293
Kurs DLBMDMMD01-01: Mobile App Design	295
Modul DLBKDPAPPD: Projekt: Applikationsdesign	
Modulbeschreibung	301
Kurs DLBKDPAPPD01: Projekt: Applikationsdesign	303
Modul DLBAVRIDSVR: 3D Interaction Design und Social VR	
Modulbeschreibung	307
Kurs DLBAVRIDSVR01: 3D Interaction Design und Social VR	309

Modul DLBAVRPCIE: Projekt: Creating an Interactive XR Experience	
Modulbeschreibung	314
Kurs DLBAVRPCIE01: Projekt: Creating an Interactive XR Experience	316
Modul DLBDBAPM: Projekt: Agiles Projektmanagement	
Modulbeschreibung	320
Kurs DLBDBAPM01: Projekt: Agiles Projektmanagement	322
Modul DLBEPGF: Gründungsfinanzierung	
Modulbeschreibung	329
Kurs DLBEPGF01: Gründungsfinanzierung	331
Modul DLBMDPFGI: Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	
Modulbeschreibung	335
Kurs DLBMDPFGI01: Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I	337
<hr/>	
6. Semester	
Modul DLBKDWDIR2: Projekt: Design im Raum	
Modulbeschreibung	343
Kurs DLBKDWDIR02: Projekt: Design im Raum	345
Modul DLBMDWMMR1: Projekt: Multimedialer Raum	
Modulbeschreibung	349
Kurs DLBMDWMMR01: Projekt: Multimedialer Raum	351
Modul DLBKDWDIR1-01: Design im Raum	
Modulbeschreibung	355
Kurs DLBKDWDIR01-01: Design im Raum	357
Modul DLBKDWDIR2: Projekt: Design im Raum	
Modulbeschreibung	361
Kurs DLBKDWDIR02: Projekt: Design im Raum	363
Modul DLBPPDMEDM: Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien	
Modulbeschreibung	367
Kurs DLBPGWDB01: Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien	369
Modul DLBMDDP: Digital Publishing	
Modulbeschreibung	376
Kurs DLBMDDP01: Digital Publishing	378
Modul DLBINGOPJ: Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java	
Modulbeschreibung	384

Kurs IOBP01: Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java	386
Modul IPWA1-01: Programmierung von Web-Anwendungsoberflächen	
Modulbeschreibung	393
Kurs IPWA01-01: Programmierung von Webanwendungsoberflächen	395
Modul DLBINGSD1: Smart Devices I	
Modulbeschreibung	402
Kurs DLBINGSD01: Smart Devices I	404
Modul DLBUXWPAUX1: Projekt: Applied UX	
Modulbeschreibung	409
Kurs DLBUXWPAUX01: Projekt: Applied UX	411
Modul DLBAVRGGF: Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur	
Modulbeschreibung	415
Kurs DLBAVRGGF01: Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur	417
Modul DLBAVRPCICE: Projekt: Creating an Interactive Character Experience	
Modulbeschreibung	421
Kurs DLBAVRPCICE01: Projekt: Creating an Interactive Character Experience	423
Modul DLBLODB-01: Digitale Business-Modelle	
Modulbeschreibung	427
Kurs DLBLODB01-01: Digitale Business-Modelle	429
Modul DLBWPPDBM: Projekt: Digitale Business-Modelle	
Modulbeschreibung	437
Kurs DLBWPPDBM01: Projekt: Digitale Business-Modelle	439
Modul DLBEPPGE: Projekt: Geschäftsmodellentwicklung	
Modulbeschreibung	445
Kurs DLBEPPGE01: Projekt: Geschäftsmodellentwicklung	447
Modul DLBECSMM-01: Social-Media-Marketing	
Modulbeschreibung	451
Kurs DLBMSM02-01: Social-Media-Marketing	453
Modul DLBMDPFGII: Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	
Modulbeschreibung	462
Kurs DLBMDPFGII01: Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II	464
Modul DLBKDPKD: Praktikum: Kommunikationsdesign	
Modulbeschreibung	469
Kurs DLBKDPKD01: Praktikum: Kommunikationsdesign	471

Modul DLBPRST: Storytelling

Modulbeschreibung	474
Kurs DLBPRST01: Storytelling	476

Modul DLBINGDT: Projekt: Design Thinking

Modulbeschreibung	482
Kurs DLBINGDT01: Projekt: Design Thinking	484

Modul DLBIHK: Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen

Modulbeschreibung	490
Kurs DLBIHK01: Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen	492

Modul DLBKA: Kollaboratives Arbeiten

Modulbeschreibung	498
Kurs DLBKA01: Kollaboratives Arbeiten	500

Modul DLBMIMPS: Medienpsychologie

Modulbeschreibung	507
Kurs DLBMIMPS01: Medienpsychologie	509

Modul DLBKDSGD: Seminar: Design und Gesellschaft

Modulbeschreibung	515
Kurs DLBKDSGD01: Seminar: Design und Gesellschaft	517

Modul BBAKD: Bachelorarbeit Design

Modulbeschreibung	520
Kurs BBAKD01: Bachelorarbeit Design	523
Kurs BBAK02: Kolloquium	529

1. Semester

Design - Form und Variation

Modulcode: DLBMDDFV

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Stefanie Neukirchen (Design - Form und Variation)

Kurse im Modul

- Design - Form und Variation (DLBMDDFV01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium
Creative Workbook

Studienformat: Duales myStudium
Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Der iterative Designprozess
- Geschichte und Stile des visuellen Designs
- Kreativmethoden
- Darstellungstechniken
- Visuelle Variantenbildung

Qualifikationsziele des Moduls**Design - Form und Variation**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wesentliche methodische Aspekte des iterativen Designprozesses zu verstehen und zielführend anzuwenden.
- das methodische Experiment (Interpretation, Variation, Relation, Selektion) bei der Bearbeitung einer Gestaltungsaufgabe eigenständig anzuwenden.
- eine niedrigschwellige Gestaltungsaufgabe mithilfe des Designprozesses zu bearbeiten.
- die eigene Entwurfsarbeit klar zu reflektieren, zu kommunizieren und zu argumentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Design - Form und Variation

Kurscode: DLBMDDFV01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Der Designprozess ist sowohl dynamischer und iterativer Prozess als auch methodisch strukturierter Entwicklungsprozess. In diesem Kurs entwickeln die Studierenden ein tieferes Verständnis für die strukturellen Besonderheiten des Designprozesses. Wesentliche methodische Aspekte, wie die Bildung von Varianten und die Entwicklung eigenständiger Darstellungsformen werden vorgestellt und an Beispielen eingeübt. Ein weiterer Fokus des Kurses liegt auf dem Bewerten, Editieren, Weiterentwickeln, Reflektieren, Artikulieren und Argumentieren der eigenen Entwurfsarbeit.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wesentliche methodische Aspekte des iterativen Designprozesses zu verstehen und zielführend anzuwenden.
- das methodische Experiment (Interpretation, Variation, Relation, Selektion) bei der Bearbeitung einer Gestaltungsaufgabe eigenständig anzuwenden.
- eine niedrigschwellige Gestaltungsaufgabe mithilfe des Designprozesses zu bearbeiten.
- die eigene Entwurfsarbeit klar zu reflektieren, zu kommunizieren und zu argumentieren.

Kursinhalt

1. Der iterative Designprozess
 - 1.1 Planung und Definition
 - 1.2 Recherche, Analyse
 - 1.3 Konzeption
 - 1.4 Prototyping und Entwurf
 - 1.5 Realisierung und Implementierung
2. Geschichte und Stile des visuellen Designs
 - 2.1 Von 1850 bis 1900
 - 2.2 Von 1900 bis 1950
 - 2.3 Von 1950 bis 2000
 - 2.4 Ab 2000

3. Kreativmethoden
 - 3.1 Kreativität und der kreative Prozess
 - 3.2 Intuitiv-kreative Methoden
 - 3.3 Systematisch-analytische Methoden
4. Darstellungstechniken
 - 4.1 Analog & Digital
 - 4.2 Generative Techniken
 - 4.3 Kompositorische Techniken
5. Visuelle Variantenbildung
 - 5.1 Interpretation
 - 5.2 Variation
 - 5.3 Permutation & Kombination
 - 5.4 Relation
 - 5.5 Reflexion & Selektion

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Heiz, A.V. (2012). Grundlagen der Gestaltung: Prozesse und Programme. Strukturen und Systeme. Zeichen und Kontext. Identitäten und Differenzen. niggli Verlag.
- Lindauer, A., & Müller, B. (2015). Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel. niggli Verlag.
- Müller, J., & Wiedemann, J. (2022). Geschichte des Grafikdesigns. Band 1, 1890-1959. Verlag TASCHEN GmbH.
- Müller, J., & Wiedemann, J. (2022). Geschichte des Grafikdesigns. Band 2, 1960 bis heute. Verlag TASCHEN GmbH.
- Poschauko, M., & Poschauko, T. (2018). NEA MACHINA: Die Kreativmaschine. Next Edition (2. Aufl.). Verlag Hermann Schmidt.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Designgrundlagen: sehen und verstehen

Modulcode: DLBKDDSV-02

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Stefanie Neukirchen (Designgrundlagen: sehen und verstehen)

Kurse im Modul

- Designgrundlagen: sehen und verstehen (DLBKDDSV01-02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Creative Workbook

Studienformat: myStudium

Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium

Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der visuellen Gestaltung ▪ Grundlagen der Wahrnehmung ▪ Grundelemente und Gestaltungsparameter ▪ Farbe ▪ Visuelle Wahrnehmungsphänomene ▪ Digitale Bildformate 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Designgrundlagen: sehen und verstehen</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ grundlegende Funktionen und Aufgaben von Design zu kennen und Designdisziplinen zu differenzieren. ▪ die unterschiedlichen Gestaltgesetze der Wahrnehmung zu erklären und anzuwenden. ▪ Grundelemente der Gestaltung sowie gängige Gestaltungsparameter zu benennen und in Übungen anzuwenden. ▪ Arbeiten hinsichtlich gestalterischer Kompositionsmöglichkeiten selbst zu beurteilen und zu erläutern. ▪ das Gestaltungselement Farbe in seinen Teilbereichen Wirkung, Mischung und Komposition zu kennen, ebenso wie die gängigen Farbsysteme zu unterscheiden und diese zu benennen. ▪ Seitenformate und Seitenverhältnisse zu unterscheiden, einen Satzspiegel zu entwickeln und einen Gestaltungsraster zu konstruieren. ▪ den Designprozess zu erklären und zu visualisieren, die Inhalte eines Briefings und Rebriefings wiederzugeben und selbst ein Briefing zu erstellen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Designgrundlagen: sehen und verstehen

Kurscode: DLBKDDSV01-02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Gemeinsam mit der Typografie bilden die Designgrundlagen das Handwerkszeug, welches jeder Designer beherrschen muss. Erst mit Hilfe dieses Wissens, können Designprodukte mit hohem Anspruch an Inhalt und Form konzipiert werden, die konsequent auf Erfolg ausgerichtet sind. Kenntnisse über die Gestaltgesetze, Grundelemente und Gestaltungsparameter gehören ebenso zum Repertoire eines professionellen Designers wie fundierte Kenntnisse aus dem Bereich der Farbe und das Wissen über Konstruktion und Einsatz von Satzspiegel oder Gestaltungsrastern. Dieses Verständnis gilt es den Studierenden im Rahmen des Kurses zu präsentieren und ihnen das notwendige Handwerkszeug zur Umsetzung von Designprodukten zu vermitteln.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- grundlegende Funktionen und Aufgaben von Design zu kennen und Designdisziplinen zu differenzieren.
- die unterschiedlichen Gestaltgesetze der Wahrnehmung zu erklären und anzuwenden.
- Grundelemente der Gestaltung sowie gängige Gestaltungsparameter zu benennen und in Übungen anzuwenden.
- Arbeiten hinsichtlich gestalterischer Kompositionsmöglichkeiten selbst zu beurteilen und zu erläutern.
- das Gestaltungselement Farbe in seinen Teilbereichen Wirkung, Mischung und Komposition zu kennen, ebenso wie die gängigen Farbsysteme zu unterscheiden und diese zu benennen.
- Seitenformate und Seitenverhältnisse zu unterscheiden, einen Satzspiegel zu entwickeln und einen Gestaltungsraster zu konstruieren.
- den Designprozess zu erklären und zu visualisieren, die Inhalte eines Briefings und Rebriefings wiederzugeben und selbst ein Briefing zu erstellen.

Kursinhalt

1. Grundlagen der visuellen Gestaltung
 - 1.1 Visuelle Kommunikation
 - 1.2 Der Gestaltungsprozess
2. Grundlagen der Wahrnehmung
 - 2.1 Das Auge als Wahrnehmungsorgan

- 2.2 Präattentive Wahrnehmung
- 2.3 Räumliche Auflösung und visuelle Darstellung
- 2.4 Kognitive Verarbeitung von Seheindrücken und Mustererkennung
3. Grundelemente und Gestaltungsparameter
 - 3.1 Punkt, Linie, Fläche
 - 3.2 Struktur
 - 3.3 Körper und Raum
 - 3.4 Zeit und Sequenz
4. Visuelle Wahrnehmungsphänomene
 - 4.1 Konstanzphänomene
 - 4.2 Gestaltprinzipien
 - 4.3 Optische Täuschungen
 - 4.4 Selektive Wahrnehmung
5. Farbe
 - 5.1 Farbwirkung
 - 5.2 Anthropologische Farbsysteme
 - 5.3 Technologische Farbsysteme
 - 5.4 Farbe einsetzen
6. Digitale Bildformate
 - 6.1 Grundwissen zu digitalen Bildformaten
 - 6.2 Bitmap-Formate
 - 6.3 Vektorgrafiken
 - 6.4 Kompressionsverfahren für Bildformate

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bergmann, R. (2017): Die Grundlagen des Gestaltens: Plus: 50 praktische Übungen. Haupt, Bern.
- Fries, Ch. (2016): Grundlagen der Mediengestaltung: Konzeption, Ideenfindung, Bildaufbau, Farbe, Typografie, Interface Design. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München.
- Frutiger, A. (2013): Der Mensch und seine Zeichen. marix Verlag ein Imprint von Verlagshaus Römerweg, Wiesbaden.
- Heiz, A.V. (2012): Grundlagen der Gestaltung: Prozesse und Programme. Strukturen und Systeme. Zeichen und Kontext. Identitäten und Differenzen. niggli Verlag, Salenstein.
- Lindauer, A./Müller, B. (2015): Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel. niggli Verlag, Salenstein.
- Zuffo, D. (1998): Die Grundlagen der visuellen Gestaltung. niggli Verlag, Salenstein.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design

Modulcode: DLBWIRARD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Rudolf Thomas Inderst (Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design)

Kurse im Modul

- Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design (DLBWIRARD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Advanced Workbook

Studienformat: Duales myStudium

Advanced Workbook

Studienformat: Fernstudium

Advanced Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wissenschaft und Gestaltung ▪ Designforschung ▪ Wissenschaftstheorie ▪ Wissenschaftliches Schreiben ▪ Wissenschaftliche Recherche 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ das Verhältnis von gestalterischem und wissenschaftlichem Arbeiten zu verstehen und zu erklären. ▪ grundlegende Unterschiede zwischen gestalterischem Forschen und Forschung in anderen Themenbereichen zu benennen. ▪ grundlegende Begriffe der Wissenschaftstheorie zu begreifen und einzuordnen. ▪ das Verständnis von Ontologie, Epistemologie und Methodik im Gestaltungsbereich wiederzugeben. ▪ eine breite Auswahl an Quellen und Datenbanken für die Literatur- und Sachrecherche zu verwenden sowie auf Grundlage einer Recherche eine Wissenslücke zu identifizieren. ▪ Gestaltungsprojekte nachvollziehbar und wissenschaftlich stringent in unterschiedlichen Medien zu dokumentieren und zu präsentieren. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Methoden</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management</p>

Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten für Architektur und Design

Kurscode: DLBWIRARD01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs setzen sich die Studierenden mit dem Verhältnis von Gestaltung und Forschung auseinander. Sie lernen wichtige Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen gestalterischem und wissenschaftlichem Arbeiten kennen. Der Kurs gibt einen Überblick über wichtige grundlegende wissenschaftstheoretische Begriffe und ihre spezifische Bedeutung im Kontext gestalterischen Arbeitens. Hierbei wird auch das Verhältnis Theorie und Praxis, von Gestaltungsprojekten und Forschungsfragen kritisch diskutiert. Darüber hinaus vermittelt der Kurs grundlegende Kompetenzen im wissenschaftlichen Arbeiten: Von der Literaturrecherche über den korrekten Umgang mit Quellen bis hin zu einer wissenschaftskonformen Aufbereitung der Projektergebnisse werden die Studierenden mit wichtigen Prinzipien wissenschaftlicher Kommunikation vertraut gemacht.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Verhältnis von gestalterischem und wissenschaftlichem Arbeiten zu verstehen und zu erklären.
- grundlegende Unterschiede zwischen gestalterischem Forschen und Forschung in anderen Themenbereichen zu benennen.
- grundlegende Begriffe der Wissenschaftstheorie zu begreifen und einzuordnen.
- das Verständnis von Ontologie, Epistemologie und Methodik im Gestaltungsbereich wiederzugeben.
- eine breite Auswahl an Quellen und Datenbanken für die Literatur- und Sachrecherche zu verwenden sowie auf Grundlage einer Recherche eine Wissenslücke zu identifizieren.
- Gestaltungsprojekte nachvollziehbar und wissenschaftlich stringent in unterschiedlichen Medien zu dokumentieren und zu präsentieren.

Kursinhalt

1. Wissenschaft und Gestaltung
 - 1.1 Die Bedeutung von Wissenschaft im Alltag
 - 1.2 Was ist Gestaltung
 - 1.3 Wissenschaft und Gestaltung

- 1.4 Gemeinsamkeiten Gestaltung und Forschung
- 1.5 Forschung für, über und durch Gestaltung
2. Forschung durch Design
 - 2.1 Fakten und Artefakte
 - 2.2 Das Verhältnis von Theorie und Praxis
 - 2.3 Grundlagenforschung und angewandte Forschung
 - 2.4 Gestaltungsfragen und Forschungsfragen
3. Wissenschaftstheoretische Grundlagen
 - 3.1 Epistemologie, Ontologie und Methodik
 - 3.2 Deduktion, Induktion und Abduktion
 - 3.3 Epirische Forschung
4. Der Design(-forschungs)prozess
 - 4.1 Ontologie im Design – Gestaltungsansätze
 - 4.2 Epistemologie im Design – Designprozessmodelle
 - 4.3 Methodologie im Designforschungsprozess
5. Forschung für Design: Wissenschaftliche Recherche
 - 5.1 Literatur- und Datenbankrecherche
 - 5.2 Quellenauswahl und -auswertung
 - 5.3 Themenfindung und Abgrenzung
 - 5.4 Literaturverwaltung
6. Wissenschaftliches Schreiben
 - 6.1 Die Dokumentation von Gestaltungsprojekten
 - 6.2 Die Struktur wissenschaftlicher Texte
 - 6.3 Zitieren: Umgang mit dem Wissen Anderer
 - 6.4 Gestaltungsarbeiten präsentieren

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Binder, T., Wensveen, S., Redstrom, J., Zimmerman, J., & Koskinen, I. K. (2011). Design research through practice: From the lab, field, and showroom. Morgan Kaufmann.
- Joost, G., Bredies, K., Christensen, M., Conradi, F., & Unteidig, A. (2016). Design As Research: Positions, Arguments, Perspectives. Birkhäuser.
- Kornmeier, M. (2016). Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht: Für Bachelor, Master und Dissertation (7. akt. und erw. Aufl.). Haupt.
- Mareis, C. (2011). Design als Wissenskultur: Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960. transcript.
- Schüle, J. A., & Reitze, S. (2016). Wissenschaftstheorie für Einsteiger (4. Aufl.). UTB.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Typografie: Schrift entdecken

Modulcode: DLBKDTSE

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Frederik Schubert (Typografie: Schrift entdecken)

Kurse im Modul

- Typografie: Schrift entdecken (DLBKDTSE01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschichte und Entwicklung Schrift ▪ Zeichen ▪ Schriftklassifikation ▪ Schriftwahl und Schriftmischung ▪ Typografische Maßsysteme und Maßeinheiten ▪ Schrifttechnologie 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Typografie: Schrift entdecken</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Entwicklung der Schrift wiederzugeben und den Stand der aktuellen Schriftentwicklung zu benennen. ▪ charakteristische Merkmale von Buchstaben zu unterscheiden, Glyphen, Ligaturen und Ziffern zu erkennen. ▪ Unterschiede der gängigen Schriftklassifikationen zu erläutern und Schriften selbständig zu klassifizieren. ▪ Grundsätze der Lesbarkeit von Schriften zu kennen und Regeln zum erfolgreichen Mischen von Schriften anzuwenden. ▪ typografische Maßsysteme und Maßeinheiten zu differenzieren und wiederzugeben. ▪ Grundlagen der Schrifttechnologie zu verstehen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Typografie: Schrift entdecken

Kurscode: DLBKDTSE01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Schrift ist ein fundamentales Gestaltungselement im Bereich der visuellen Kommunikation. Durch die Wahl einer geeigneten Schrift ist der Gestalter in der Lage, Aufmerksamkeit zu generieren, die Lesbarkeit zu optimieren und somit die Verständlichkeit von Informationen maßgeblich zu beeinflussen. Wenn es darum geht, gängige Schriftklassifizierungen, Maßeinheiten und Maßsysteme zu verstehen und anwenden zu können, sind Kenntnisse über die Entstehung und Entwicklung der Schrift ebenso unerlässlich wie Hintergrundwissen über die Konstruktion von Buchstaben. Erst dieses fundierte Wissen macht es in Summe möglich, Schriften passgenau auszuwählen und einzusetzen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Entwicklung der Schrift wiederzugeben und den Stand der aktuellen Schriftentwicklung zu benennen.
- charakteristische Merkmale von Buchstaben zu unterscheiden, Glyphen, Ligaturen und Ziffern zu erkennen.
- Unterschiede der gängigen Schriftklassifikationen zu erläutern und Schriften selbständig zu klassifizieren.
- Grundsätze der Lesbarkeit von Schriften zu kennen und Regeln zum erfolgreichen Mischen von Schriften anzuwenden.
- typografische Maßsysteme und Maßeinheiten zu differenzieren und wiederzugeben.
- Grundlagen der Schrifttechnologie zu verstehen.

Kursinhalt

1. Schriftgeschichte
 - 1.1 Exkurs Johannes Gutenberg
 - 1.2 Geschichte der Schrift
 - 1.3 Aktuelle Schriftentwicklung
2. Zeichen
 - 2.1 Buchstaben
 - 2.2 Serifen
 - 2.3 Glyphen

- 2.4 Ligaturen
- 2.5 Ziffern und Römische Ziffern
3. Schriftklassifikation
 - 3.1 Schriftarten und Schriftsippem
 - 3.2 Schriftklassifikation nach DIN 16518
 - 3.3 Schriftklassifikation nach Willberg
 - 3.4 Schriftklassifikation nach Beinert
4. Schriftwahl und Schriftmischung
 - 4.1 Schriftwahl und Lesbarkeit
 - 4.2 Extrafamiliäre Schriftmischung
 - 4.3 Familiäre Schriftmischung
 - 4.4 Schriftmischung mit Schriftsippem
5. Typografische Maßsysteme und Maßeinheiten
 - 5.1 Typografische Maßsysteme und Entstehung
 - 5.2 Das typografische Maßsystem in der Praxis
6. Schrifttechnologie
 - 6.1 Schrifttechnologise Grundlagen
 - 6.2 Fontformate
 - 6.3 Schriftverwaltung

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Bühler, P./Schlaich, P./Sinner, D. (2017): Typografie: Schrifttechnologie - Typografische Gestaltung – Lesbarkeit. Springer Vieweg, Wiesbaden.
- Cornelius, A.M. (2107): Buchstaben im Kopf: Was Kreative über das Lesen wissen sollten, um Leselust zu gestalten. Hermann Schmidt, Mainz.
- Haarmann, H. (2002): Geschichte der Schrift. C.H. Beck Verlag, München.
- Korthaus, C. (2016): Grundkurs Typografie und Layout: Für Ausbildung, Studium und Praxis. Rheinwerk Design, Bonn.
- Sauthoff, D./Wendt, G./Willberg, HP. (2011): Schriften erkennen: Eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Hermann Schmidt, Mainz.
- Willberg. HP. (2017): Wegweiser Schrift: Was passt - was wirkt - was stört? Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Darstellen: Fotografie und Video

Modulcode: DLBIADFV

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andre Döbert (Darstellen: Fotografie und Video)

Kurse im Modul

- Darstellen: Fotografie und Video (DLBIADFV01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Basic Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Basic Portfolio

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Basic Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Das Modul soll Grundlagen fotografischer und videografischer Darstellungstechniken vermitteln. Es wird der Einsatz der Fotografie bzw. Video als dokumentarisches Medium behandelt und grundlegende technische Zusammenhänge werden praxisorientiert vermittelt.

Qualifikationsziele des Moduls**Darstellen: Fotografie und Video**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Werkzeug Kamera technisch zu verstehen.
- grundlegende Prinzipien der Lichtführung zu erkennen.
- Orte mit Hilfe fotografischer Mittel zu erfassen.
- konzeptionelle Ansätze zu entwickeln.
- persönliche Ansätze als Gestalter zu verfolgen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Darstellen: Fotografie und Video

Kurscode: DLBIADFV01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs werden die technischen und praktischen Grundlagen des Fotografierens vermittelt. Dabei werden Themen wie Motivwahl, Bildausschnitt, Standort, Proportionen, Bildaufbau, Belichtungszeit, Brennweite, ... im Mittelpunkt stehen. Neben den Technischen Grundlagen sollen die Studierenden ein Gefühl für Situationen und Interaktionen bekommen. Es wird anhand praktischer Aufgaben das Erfassen und Darstellen eines konkreten Ortes vermittelt. Der Kurs versteht sich dabei als iterativer Prozess. Verschiedene Darstellungstechniken und persönliche Vermittlungsansätze sollen ausprobiert werden.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Werkzeug Kamera technisch zu verstehen.
- grundlegende Prinzipien der Lichtführung zu erkennen.
- Orte mit Hilfe fotografischer Mittel zu erfassen.
- konzeptionelle Ansätze zu entwickeln.
- persönliche Ansätze als Gestalter zu verfolgen.

Kursinhalt

- Die Studierenden erarbeiten sich anhand einer konkreten Aufgabe selbstständig durch ausprobieren die Grundlagen fotografischer und videografische Darstellungsmöglichkeiten. Dabei stehen inhaltliche und konzeptionelle Herangehensweisen im Mittelpunkt. Zwischenergebnisse gemeinsam überprüft. Dabei werden individuelle Fragestellungen und die jeweils notwendigen technischen und gestalterischen Grundlagen besprochen.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Hausberg, A./ Simons, A. (2012): Architectural Photography. Construction and Design Manual. DOM publishers, Berlin.
- Rausch, O. (2016): Gestalten mit Licht und Schatten: Licht sehen und verstehen. 3. Auflage, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg.
- Wolf, J. (2020): Lightroom Classic und Photoshop. Bilder organisieren, entwickeln und kreativ bearbeiten. Rheinwerk Fotografie, Bonn.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

2. Semester

Digitale Komposition

Modulcode: DLBMDGPLS-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Stefanie Neukirchen (Digitale Komposition)

Kurse im Modul

- Digitale Komposition (DLBMDGPLS01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Basic Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Basic Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Basic Portfolio

Studienformat: Kombistudium

Basic Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Im Rahmen des Moduls konzipieren, layouten und erstellen die Studierenden selbständig ein Druckprodukt inkl. Dokumentation. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Digitale Komposition**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Designprozess zur Umsetzung einer Designaufgabe zu kennen
- den Unterschied zwischen vektorbasierten und pixelbasierten Anwendungen zu erklären
- eigenständig die für die jeweiligen Anforderungen geeigneten Anwendungen zu wählen
- erste Grundfunktionen in Bildbearbeitungs- und Grafikprogrammen anzuwenden
- eine einfache Druckvorlage zu erstellen
- Speziell im dualen Fernstudium:
 - das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
 - instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienproduktion

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Digitale Komposition

Kurscode: DLBMDGPLS01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Einer konkreten Aufgabenstellung folgend, ist ein erstes einfaches Print-Projekt zu gestalten. Vektorbasierte und pixelbasierte Grafikprogramme sollen in Kombination zur Anwendung kommen. Die Studierenden wenden die grundlegenden Funktionen im Gestaltungsprozess an. Durch praktische Übungen, die eigenständig konzipiert und durchgeführt werden, sammeln sie zudem erste Erfahrungen in der Anwendung des Designprozesses. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer: Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Designprozess zur Umsetzung einer Designaufgabe zu kennen
- den Unterschied zwischen vektorbasierten und pixelbasierten Anwendungen zu erklären
- eigenständig die für die jeweiligen Anforderungen geeigneten Anwendungen zu wählen
- erste Grundfunktionen in Bildbearbeitungs- und Grafikprogrammen anzuwenden
- eine einfache Druckvorlage zu erstellen
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Im Rahmen des Kurses erarbeiten die Studierenden ein erstes niedrighschwelliges Printprodukt.. Dabei lernen sie den Umgang mit pixelbasierter und vektorbasierter Software kennen z. B. Adobe Photoshop, Illustrator und InDesign. Der Gestaltungsprozess im Design-Alltag basiert auf einem iterativen Prozess, den die Studierenden in diesem Kurs kennenlernen. Die Studierenden erhalten ein niederkomplexes Briefing und entwickeln unter Berücksichtigung vorgegebener Aspekte erste Ideen und Entwürfe. Diese werden im Verlauf des Kurses ausgearbeitet.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bühler, P./Schlaich, P./Sinner, D. (2018): Printdesign. Entwurf – Layout – Printmedien. Springer Vieweg, Wiesbaden.
- Fix N./Bockow J. (2022): Collage. Inspiration – Komposition – Technik. Verlag Hermann Schmidt, Mainz
- Gause M. (2020): Adobe Illustrator. Das umfassende Handbuch, 8. Auflage. Rheinwerk Design, Bonn.
- Mühlke, S./Gause M. (2020): Adobe Photoshop. Das umfassende Handbuch, 8. Auflage. Rheinwerk Design, Bonn.
- Schneeberger H.P. (2021): Adobe InDesign. Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Design, Bonn.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Typografie: Schrift anwenden

Modulcode: DLBKDTSA

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Volkan Kacmaz (Typografie: Schrift anwenden)

Kurse im Modul

- Typografie: Schrift anwenden (DLBKDTSA01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Fachpräsentation

Studienformat: Fernstudium

Fachpräsentation

Studienformat: myStudium

Fachpräsentation

Studienformat: Duales myStudium

Fachpräsentation

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Lesevorgang, Lesearten
- Typografische Maßsysteme
- Abstände, Gliederung
- Zeilen- und Seitenumbruch
- Satzregeln, Satzzeichen
- Verzeichnisse, Fußnoten, Marginalien
- Typografische Rastersysteme

Qualifikationsziele des Moduls**Typografie: Schrift anwenden**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Vorgang des Lesens zu verstehen und unterschiedliche Arten des Lesens zu unterscheiden.
- typografische Maßsysteme und Maßeinheiten einzuordnen und zu benennen.
- die wichtigsten Satzregeln zu kennen und Satzzeichen korrekt einzusetzen.
- Verzeichnisse, Fußnoten, Quellenangaben u. ä. typografisch korrekt anzulegen.
- gängige typografische Fachbegriffe zu benennen und zu erläutern.
- einen Satzspiegel zu konstruieren und mit einem typografischen Raster zu arbeiten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Typografie: Schrift anwenden

Kurscode: DLBKDTSA01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Typografie ist ein fundamentales Gestaltungselement im Bereich der visuellen Kommunikation. Gute Typografie ist Handwerk. Durch den professionellen Umgang mit Schrift ist der Gestalter in der Lage, Leseprozesse zu optimieren und somit die Verständlichkeit von Informationen maßgeblich zu beeinflussen. Das solide Fundament für den richtigen Umgang mit Schrift bilden dabei die Bereiche der Mikro- und Makrotypografie: Von Schriftwahl bis Schriftbearbeitung, von Auszeichnung und Absatz bis Zeilenumbruch, vom Satzzeichen über die Satzarten bis hin zum typografischen Raster benötigen Gestalter umfassendes Know-how. Dieses Wissen gilt es den Studierenden im Rahmen des Kurses zu präsentieren und ihnen das notwendige Handwerkszeug zum professionellen Umgang mit Schrift vermitteln.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Vorgang des Lesens zu verstehen und unterschiedliche Arten des Lesens zu unterscheiden.
- typografische Maßsysteme und Maßeinheiten einzuordnen und zu benennen.
- die wichtigsten Satzregeln zu kennen und Satzzeichen korrekt einzusetzen.
- Verzeichnisse, Fußnoten, Quellenangaben u. ä. typografisch korrekt anzulegen.
- gängige typografische Fachbegriffe zu benennen und zu erläutern.
- einen Satzspiegel zu konstruieren und mit einem typografischen Raster zu arbeiten.

Kursinhalt

1. Lesevorgang und Lesearten
 - 1.1 Sehen
 - 1.2 Lesen
 - 1.3 Lesearten
 - 1.4 Fazit
2. Typografische Maßsysteme und Maßeinheiten
 - 2.1 Entstehung
 - 2.2 Schriftgrad und Schriftgröße
 - 2.3 Optische Größen
 - 2.4 Zeilenabstand

3. Zeichen- und Wortabstand
 - 3.1 Schriftweitemausgleich
 - 3.2 Randausgleich
 - 3.3 Wortabstände und Wortzwischenraum
 - 3.4 Flexibles Leerzeichen und Geviert
 - 3.5 Manuelles Spationieren
4. Gliedern und Auszeichnen
 - 4.1 Aktive Auszeichnungen
 - 4.2 Integrierte Auszeichnungen
 - 4.3 Gliederung und Aufzählung
 - 4.4 Kapitälchen vs. Versalien
5. Zeilen- und Seitenumbruch
 - 5.1 Ausrichtung und Satzarten
 - 5.2 Zeilenlänge
 - 5.3 Absatz und Umbruch
 - 5.4 Trennung
 - 5.5 Einzug
6. Satzregeln, Satzzeichen und weitere Details
 - 6.1 Divis und Striche
 - 6.2 Anführungszeichen, Abführungszeichen und Apostroph
 - 6.3 Punkt, Komma, Semikolon, Doppelpunkt
 - 6.4 Zahlen und Formeln
 - 6.5 Datumsangaben
7. Verzeichnisse, Fußnoten und Marginalien
 - 7.1 Fuß- und Endnoten
 - 7.2 Pagina und Lebender Kolumnentitel
 - 7.3 Bildunterschriften
 - 7.4 Marginalien
 - 7.5 Quellenangaben, Register, Inhaltsangaben und Impressum
8. Seite und Raster
 - 8.1 Seitenaufteilung
 - 8.2 Satzspiegel
 - 8.3 Registerhaltigkeit

8.4 Typografische Rastersysteme

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Cornelius, A.M. (2107): Buchstaben im Kopf: Was Kreative über das Lesen wissen sollten, um Leselust zu gestalten. Hermann Schmidt, Mainz.
- Forssman, F./de Jong, R. (2004): Detailtypografie: Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz. Hermann Schmidt, Mainz.
- Korthaus C. (2016): Grundkurs Typografie und Layout: Für Ausbildung, Studium und Praxis. Rheinwerk Design, Bonn.
- Kupferschmid, I. (2004): Buchstaben kommen selten allein: Ein typografisches Handbuch. niggli Verlag, Salenstein.
- Samara, T. (2017): Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers, Gloucester.
- Tondreau, B. (2011): Layout Essentials – 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers, Gloucester.
- Willberg, HP./Forssman, F. (2010): Lesetypografie. Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Designgrundlagen: anwenden und kombinieren

Modulcode: DLBKDDAK

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02 und DLBKDTSE01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Christian Köcher (Designgrundlagen: anwenden und kombinieren)

Kurse im Modul

- Designgrundlagen: anwenden und kombinieren (DLBKDDAK01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Im Rahmen des Moduls durchlauf die Studierenden anhand eines Designprojektes den gesamten iterativen Designprozess und wenden ihre Kenntnisse in der Praxis an. Die Studierenden durchlaufen anhand eines praxisnahen Designprojektes den gesamten iterativen Designprozess. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System

Qualifikationsziele des Moduls**Designgrundlagen: anwenden und kombinieren**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen iterativen Designprozess zu durchlaufen und ein fertiges Designprodukt (Pre-Press) zu generieren.
- die Designgrundlagen bewusst anzuwenden.
- Farben sinnvoll auszuwählen und einzusetzen.
- Formate passend zu wählen und mögliche Gestaltungsraster anzuwenden.
- ihre eigene Designarbeit zu reflektieren, zu argumentieren und zu erläutern.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Designgrundlagen: anwenden und kombinieren

Kurscode: DLBKDDAK01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02 und DLBKDTSE01
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs werden die Studierenden Designgrundlagen praktisch anwenden und erproben. Um den gesamten Designprozess nicht nur theoretisch zu verstehen, sondern auch selbst zu erfahren, durchlaufen die Studierenden dabei ein einfaches gestalterisches Projekt: vom Briefing, über die Idee-Entwicklung und Konzeption, bis hin zur Erstellung von Scribbles und der Abgabe des fertigen Endproduktes erproben die Studierenden das theoretisch erworbene Wissen an einem Portfolioprojekt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen iterativen Designprozess zu durchlaufen und ein fertiges Designprodukt (Pre-Press) zu generieren.
- die Designgrundlagen bewusst anzuwenden.
- Farben sinnvoll auszuwählen und einzusetzen.
- Formate passend zu wählen und mögliche Gestaltungsraster anzuwenden.
- ihre eigene Designarbeit zu reflektieren, zu argumentieren und zu erläutern.

Kursinhalt

- In diesem Kurs wird das theoretische Grundlagenwissen von den Studierenden durch eigene Anwendung und praktische Übung der Designgrundlagen gefestigt. Die Studierenden durchlaufen anhand eines praxisnahen Designprojektes den gesamten iterativen Designprozess. Sie erstellen ein Briefing und Rebriefing, entwickeln passgenaue Ideen, konzipieren erste Entwurfsansätze und üben so die systematische Variantenbildung. Durch gezieltes Feedback zu den einzelnen Meilensteinen lernen die Studierenden, ihren Entwurfsprozess eigenständig zu reflektieren und gegebenenfalls zu korrigieren. Nach der Konzeptions- und Entwurfsphase folgt die Ausarbeitung des fertigen Designproduktes. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, eigene Designprojekte durchzuführen und zu argumentieren.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bergmann, R. (2017): Die Grundlagen des Gestaltens: Plus: 50 praktische Übungen. Haupt, Bern.
- Fries, Ch. (2016): Grundlagen der Mediengestaltung: Konzeption, Ideenfindung, Bildaufbau, Farbe, Typografie, Interface Design. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München.
- Frutiger, A. (2013): Der Mensch und seine Zeichen. marix Verlag ein Imprint von Verlagshaus Römerweg, Wiesbaden.
- Heiz, A. V. (2012): Grundlagen der Gestaltung: Prozesse und Programme. Strukturen und Systeme. Zeichen und Kontext. Identitäten und Differenzen. niggli Verlag, Salenstein.
- Lindauer, A./Müller, B. (2015): Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel. niggli Verlag, Salenstein.
- Zuffo, D. (1998): Die Grundlagen der visuellen Gestaltung. niggli Verlag, Salenstein.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Printproduktion

Modulcode: DLBKDPP

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andrea Nienhaus (Printproduktion)

Kurse im Modul

- Printproduktion (DLBKDPP01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschichte und Entwicklung Druck ▪ Druckverfahren ▪ Druckvorstufe ▪ Papier ▪ Weiterverarbeitung ▪ Druckauftrag 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Printproduktion</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Entstehung und Entwicklung des Drucks wiederzugeben. ▪ unterschiedliche Druckverfahren zu benennen und deren Unterschiede zu erläutern. ▪ die gängigen Schritte der digitalen Druckvorstufe und der Druckvorlagenherstellung zu benennen und Fachwording zu druckspezifischen Themen zu erläutern. ▪ die Herstellung von Papier zu verstehen, Spezifikationen, Eigenschaften, Grammaturen und Veredelungen von Papier zu erkennen und zu benennen. ▪ Arten der Weiterverarbeitung wiederzugeben. ▪ den Ablauf eines Druckauftrages zu skizzieren und Druckleistungen zu beauftragen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienproduktion</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Printproduktion

Kurscode: DLBKDPP01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Grundlegende Kenntnisse über die Vorgänge und Abläufe in der Druckvorstufe und die einzelnen Phasen des Produktionsprozesses sind für die erfolgreiche Umsetzung von Printprodukten unerlässlich. Die sorgfältige Auswahl geeigneter Materialien und passender Druckverfahren kann die Qualität des Endproduktes dabei ebenso beeinflussen wie die Gesamtkosten des Druckprojektes. Im Rahmen des Kurses gilt es, den Studierenden dieses Wissen zu präsentieren und ihnen somit das notwendige Handwerkszeug zur erfolgreichen Beauftragung und Umsetzung von Printprodukten zu vermitteln.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Entstehung und Entwicklung des Drucks wiederzugeben.
- unterschiedliche Druckverfahren zu benennen und deren Unterschiede zu erläutern.
- die gängigen Schritte der digitalen Druckvorstufe und der Druckvorlagenherstellung zu benennen und Fachwording zu druckspezifischen Themen zu erläutern.
- die Herstellung von Papier zu verstehen, Spezifikationen, Eigenschaften, Grammaturen und Veredelungen von Papier zu erkennen und zu benennen.
- Arten der Weiterverarbeitung wiederzugeben.
- den Ablauf eines Druckauftrages zu skizzieren und Druckleistungen zu beauftragen.

Kursinhalt

1. Geschichte und Entwicklung des Drucks
 - 1.1 Historische Perspektive
 - 1.2 Drucktechnik heute
2. Druckvorstufe und Druckvorlagenherstellung
 - 2.1 Workflow Printproduktion
 - 2.2 Druckraster und Auflösung
 - 2.3 Farbmanagement
 - 2.4 Ausgabeworkflow und Dateiformate
3. Druckverfahren
 - 3.1 Offsetdruck

- 3.2 Hochdruck
- 3.3 Tiefdruck
- 3.4 Digitaldruck
- 3.5 Siebdruck
- 4. Proof und Druckplatten
 - 4.1 Datenübertragung
 - 4.2 Proofs
 - 4.3 Überprüfen von Proofs und Drucken
 - 4.4 Ausschießen und Herstellung von Druckplatten
- 5. Papier und Farbe
 - 5.1 Geschichte des Papiers
 - 5.2 Papierherstellung
 - 5.3 Papiersorten und -eigenschaften
 - 5.4 Papier auswählen
 - 5.5 Druckfarben und Toner
 - 5.6 Umwelt und Zertifizierung
- 6. Weiterverarbeitung
 - 6.1 Schneiden
 - 6.2 Falzen und Nuten
 - 6.3 Binden und Heften
 - 6.4 Prägen
 - 6.5 Weitere Veredelungsmethoden
- 7. Der Druckauftrag
 - 7.1 Druckleistungen beauftragen
 - 7.2 Spezifikationen
 - 7.3 Zeitplanung von Druckaufträgen

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bann, D. (2011): Die moderne Druckproduktion: Der umfassende Ratgeber für Design, Layout, Materialkunde und Einkauf im Digitaldruck, Print on Demand, sowie traditionelle Druckverfahren inklusive Weiterverarbeitung. Stiebner, München.
- Gevatter, A./Siegle, A. (2010): Druckreif: Ein Begleiter durch Vorstufe, Papier, Druck, Veredelung und Verarbeitung. avedition, Stuttgart.
- Johansson, K./Ryberg, R. (2008): Printproduktion Well done! Hermann Schmidt, Mainz.
- Morlok, F./Waszelewski, M. (2017): Vom Blatt zum Blättern: Falzen, Heften, Binden für Gestalter. Hermann Schmidt, Mainz.
- Nickel, K. (2011): Ready to Print: Handbuch für Mediengestalter. Die Gestalten Verlag, Berlin.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Projekt: Grafikdesign

Modulcode: DLBMDPGD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Karin Greisner (Projekt: Grafikdesign)

Kurse im Modul

- Projekt: Grafikdesign (DLBMDPGD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Die Studierenden erhalten eine Aufgabenstellung aus dem Bereich des Grafikdesigns. Über fest definierte Abgabeschritte und Feedbackrunden erarbeiten die Studierenden das Ergebnis selbständig. Die Abgabeschritte gliedern sich in Idee und Entwurf, digitale Ausarbeitungsphase und Finalisierungsphase. Zur digitalen Erarbeitung kann Grafik- und Bildbearbeitungssoftware zum Einsatz kommen. Die entstehenden Ergebnisse werden für unterschiedliche Medien aufbereitet. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Grafikdesign**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das effektive Zusammenspiel von InDesign, Illustrator und Photoshop anzuwenden.
- die Daten für verschiedene Ausgabemedien vorzubereiten.
- im Rahmen eines Kursprojektes das erlernte Wissen praktisch umzusetzen.
- eigene Grafikprojekte durchzuführen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
 - das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
 - instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Grafikdesign

Kurscode: DLBMDPGD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden üben sich in diesem Kurs an einem Praxisprojekt aus dem Bereich des Grafikdesigns. Feedbackrunden und Korrekturschleifen stellen die professionelle Struktur dar, um die gestalterischen Kompetenzen der Studierenden sukzessive aufzubauen. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer: Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das effektive Zusammenspiel von InDesign, Illustrator und Photoshop anzuwenden.
- die Daten für verschiedene Ausgabemedien vorzubereiten.
- im Rahmen eines Kursprojektes das erlernte Wissen praktisch umzusetzen.
- eigene Grafikprojekte durchzuführen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Die Studierenden erhalten eine Aufgabenstellung aus dem Bereich des Grafikdesigns. Über fest definierte Abgabeschritte und Feedbackrunden erarbeiten die Studierenden das Ergebnis selbständig. Die Abgabeschritte gliedern sich in Idee und Entwurf, digitale Ausarbeitungsphase und Finalisierungsphase. Zur digitalen Erarbeitung kann Grafik- und Bildbearbeitungssoftware zum Einsatz kommen. Die entstehenden Ergebnisse werden für unterschiedliche Medien aufbereitet.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Dunkl, M. (2016): Corporate Design Praxis. Das Handbuch der visuellen Identität von Unternehmen (Lehrbuch). LexisNexis ARD Orac, Wiesbaden.
- Gause, M. (2017): Adobe Illustrator CC. Das umfassende Handbuch. Rheinwerk, Bonn.
- Herbst, D. (2012): Corporate Marketingkompetenz. Corporate Identity. Aufbau einer einzigartigen Unternehmensidentität. 5. Auflage, Cornelsen Scriptor, Berlin.
- Mühlke, S. (2016): Adobe Photoshop CC. Das umfassende Handbuch. Rheinwerk, Bonn.
- Schneeberger, H.P. (2018): Adobe InDesign CC. Das umfassende Handbuch. Rheinwerk, Bonn.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

3. Semester

Designtheorie

Modulcode: DLBKDDT-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Katharina Bredies (Designtheorie)

Kurse im Modul

- Designtheorie (DLBKDDT01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Studienformat: Duales myStudium

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Studienformat: Fernstudium

Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Designgeschichte, Grundlagen ▪ Meilensteine der Designentwicklung ▪ Der Rezipient ▪ Die eigene Handschrift – Designerpersönlichkeitsentwicklung ▪ Semiotik ▪ Visuelle Rhetorik ▪ Design, mehr als nur Gestaltung 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Designtheorie</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ zwischen den unterschiedlichen Arten des „Wissens“ zu differenzieren und die daraus resultierenden Auswirkungen auf das Design zu verstehen. ▪ die wichtigen Positionen und Strömungen im Kommunikationsdesign des 20. Jahrhunderts zu benennen. ▪ die menschliche Wahrnehmung und das menschliche Verhalten reflektierend in Ihren Gestaltungsprozess mit einzubeziehen. ▪ gestalterischen Phänomene zu differenzieren und zielgerichtet anzuspieren. ▪ anhand der prägenden Schlüsselfaktoren die Entwicklung einer Designerpersönlichkeit zu skizzieren. ▪ grundsätzlichen Methoden und Theorieansätze des Gestaltens wiederzugeben. ▪ über Design im sozialen und gesellschaftlichen Kontext zu reflektieren. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Designtheorie

Kurscode: DLBKDDT01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Um Design zu verstehen und eine bewusste, individuelle und bemerkenswerte Designerpersönlichkeit zu werden ist es notwendig, sich das Thema Design geisteswissenschaftlich zu erschließen. Gestaltung findet in einem komplexen Spannungsfeld aus menschlicher Wahrnehmung in gesellschaftlich kulturellem Kontext statt. Unter Berücksichtigung dieser Zusammenhänge gilt es ein vordefiniertes Kommunikationsziel zu erreichen. Qualitativ hochwertige Gestaltung macht das Ziel erreichbar. Hierzu notwendig sind Methoden, die das Wachsen eines Designs bis zur Perfektion ermöglichen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- zwischen den unterschiedlichen Arten des „Wissens“ zu differenzieren und die daraus resultierenden Auswirkungen auf das Design zu verstehen.
- die wichtigen Positionen und Strömungen im Kommunikationsdesign des 20. Jahrhunderts zu benennen.
- die menschliche Wahrnehmung und das menschliche Verhalten reflektierend in Ihren Gestaltungsprozess mit einzubeziehen.
- gestalterischen Phänomene zu differenzieren und zielgerichtet anzuspielen.
- anhand der prägenden Schlüsselfaktoren die Entwicklung einer Designerpersönlichkeit zu skizzieren.
- grundsätzlichen Methoden und Theorieansätze des Gestaltens wiederzugeben.
- über Design im sozialen und gesellschaftlichen Kontext zu reflektieren.

Kursinhalt

1. Designgeschichte, Grundlagen
 - 1.1 Design und Wissen
 - 1.2 Auswirkungen von Kunst und Kultur auf das Design
 - 1.3 Bedeutung von Design und Abgrenzung zur Kunst
2. Meilensteine der Designentwicklung
 - 2.1 Die Industrialisierung und der Beginn des Designs, Anfang 19. Jahrhundert
 - 2.2 Von Arts & Crafts, Jugendstil über DaDa, Kubismus, Deutscher Werkbund und Art Deco bis Konstruktivismus

- 2.3 Von Bauhaus und New Yorker School über Schweizer Grafik, die gute Form bis Ulmer Schule
- 2.4 Von Pop Art, Street Art und Informationsvermittlung über die Postmoderne bis zum Semantic turn
3. Der Rezipient
 - 3.1 Die Wahrnehmung
 - 3.2 Verarbeitung
 - 3.3 Aktion und Interaktion
4. Semiotik
 - 4.1 Zeichensysteme
 - 4.2 Verwendung und Beschaffenheit
5. Visuelle Rhetorik
 - 5.1 Emotion und Spannung
 - 5.2 Information und Verständlichkeit
6. Die eigene Handschrift – Designer-Persönlichkeitsentwicklung
 - 6.1 Ästhetische Differenzierung
 - 6.2 Verortung im Ästhetischen Diskurs
 - 6.3 Der iterative Prozess
 - 6.4 Reflexion der eigenen Arbeit
 - 6.5 Kritik üben und empfangen

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Arnheim, R. (2000): Kunst und Sehen. De Gruyter, Berlin.
- Arnheim, R. (2004): Visual Thinking. University of California Press, Oakland.
- Arnold, K./Geise, S./Birkner, T./Löblich, M./Lobinger, K. (2016): Historische Perspektiven auf den Iconic Turn: Die Entwicklung der öffentlichen visuellen Kommunikation. Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Eco, U. (2002) (9.Auflage): Einführung in die Semiotik. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn.
- Fischer, V. (Hrsg.) (2002): Theorien der Gestaltung: Grundlagentexte zum Design, Band 1. Birkhäuser, Basel.
- Schneider, B. (2005): Design – eine Einführung: Entwurf im Sozialen, Kulturellen und Wirtschaftlichen Kontext. Birkhäuser, Basel.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Design und KI

Modulcode: DLBKDDKI

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBMDDFV01 und DLBIADFV01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Design und KI)

Kurse im Modul

- Design und KI (DLBKDDKI01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium

Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Künstliche Intelligenz
- KI-Tools
- Ethik
- Design
- Designprozess
- Ideenfindungsprozess

Qualifikationsziele des Moduls**Design und KI**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Funktionsweise von KI-Tools, ihre Bedeutung, Möglichkeiten und Grenzen im Designbereich zu verstehen und einzuordnen.
- ihre erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten über die Funktionsweise und den Umgang mit KI-Tools theoretisch und praktisch einzusetzen.
- KI-Tools sinnvoll im Gestaltungsprozess zu integrieren und mögliche neue Arten der Lösungsfindung zu entwickeln.
- ethische Aspekte im Umgang mit KI-Tools zu verstehen und bei der praktischen Arbeit zu beachten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme aus dem Bereich Design, Architektur & Bau

Design und KI

Kurscode: DLBKDDKI01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBMDDFV01 und DLBIADFV01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Der Kurs ist dem tiefen Verständnis von künstlicher Intelligenz im Allgemeinen und im Speziellen der Nutzung und Anwendung von KI-Tools im Designprozess gewidmet. Die Studierenden sollen die Funktionsweise der Technologie verstehen und den Umgang mit KI-Tools als Werkzeug für Routinearbeiten, aber auch zur Erweiterung der menschlichen Kreativität im Ideenfindungsprozess erlernen. Sie selektieren innerhalb existierender Tools und wählen die Passenden für spezifische Aufgaben aus. Die Studierenden werden anhand von einfachen Anwendungsfällen die Arbeit mit KI-Tools einüben, Varianten erstellen, sortieren und reflektieren, inwiefern der Einsatz plausibel ist. Der Kreativprozess wird hinterfragt und mögliche neue Arten der Lösungsfindung diskutiert. Darüber hinaus werden ethische Aspekte beleuchtet. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass die Ergebnisse, die KI-Tools hervorbringen, nie neutral sind, sondern immer in Korrelation mit den für das Training verwendeten Daten stehen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Funktionsweise von KI-Tools, ihre Bedeutung, Möglichkeiten und Grenzen im Designbereich zu verstehen und einzuordnen.
- ihre erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten über die Funktionsweise und den Umgang mit KI-Tools theoretisch und praktisch einzusetzen.
- KI-Tools sinnvoll im Gestaltungsprozess zu integrieren und mögliche neue Arten der Lösungsfindung zu entwickeln.
- ethische Aspekte im Umgang mit KI-Tools zu verstehen und bei der praktischen Arbeit zu beachten.

Kursinhalt

1. Einführung in die Funktionsweise von künstlicher Intelligenz für die Anwendung in Designprozessen
 - 1.1 Künstliche Intelligenz
 - 1.2 Maschinelles Lernen
 - 1.3 Künstliche Neuronale Netze und Deep Learning
 - 1.4 Generative Modelle
 - 1.5 Prompting

2. Die wichtigsten KI-Tools im Überblick
 - 2.1 Chat GPT
 - 2.2 Midjourney
 - 2.3 Stable Diffusion
 - 2.4 Dall-E
 - 2.5 Adobe Firefly
3. Ethische und rechtliche Aspekte bei der Arbeit mit KI-Tools im Designprozess
 - 3.1 Ethische Aspekte
 - 3.2 Urheber- und Nutzungsrechte (input / output)
 - 3.3 Datenschutz und Informationssicherheit
 - 3.4 KI-Halluzinationen
4. Nutzung von textgenerierenden KI-Tools
 - 4.1 ... in der Konzeptionsphase
 - 4.2 ... in der Erarbeitungs- /Entwicklungsphase
 - 4.3 ... in der Finalisierungsphase
5. Nutzung von bildgenerierenden KI-Tools
 - 5.1 ... in der Konzeptionsphase
 - 5.2 ... in der Erarbeitungs- /Entwicklungsphase
 - 5.3 ... in der Finalisierungsphase
6. Auswirkungen der Nutzung von KI-Tools auf Designer:innen
 - 6.1 Bestehende Anforderungen an Designer:innen
 - 6.2 Neue und zukünftige Anforderungen an Designer:innen
 - 6.3 Neue Einsatzbereiche
 - 6.4 Neue Businessmodelle und Tätigkeitsfelder

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Berens, A. & Bolk, C. (2023). Content Creation mit KI. Rheinwerk.
- Deutscher Ethikrat (2023). Mensch und Maschine – Herausforderungen durch künstliche Intelligenz. Stellungnahme.
- Engenhardt, M. & Löwe, S. (2022). Design und künstliche Intelligenz, Theoretische und praktische Grundlagen der Gestaltung mit maschinell lernenden Systemen. Birkhäuser.
- Habermehl, J. (2024). KI für Kreative, Künstliche Intelligenz für Grafik und Design nutzen. Rheinwerk.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Digital Design

Modulcode: DLBKDPDD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andrea Nienhaus (Projekt: Digital Design)

Kurse im Modul

- Projekt: Digital Design (DLBKDPDD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden bearbeiten ein eigenes einfaches digitales Projekt. Sie folgen dabei dem gängigen Designprozess. Von einer digitalen Plakatkampagne bis zum einfachen Onepager ist das Thema des digitalen Projektes dabei frei wählbar – sofern dieses inhaltlich in sinnvollen Rahmen (Workload) umsetzbar ist. Von der Analyse über das Konzept bis zur Gestaltung gewinnen die Studierenden durch den begleiteten Projektablauf zunehmend an Kompetenz und können so ihr theoretisches Wissen im Bereich der Gestaltungsgrundlagen anwenden und festigen. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Digital Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein einfaches digitales Projekt (digitales Plakat, Onepager) strukturiert zu bearbeiten.
- typografische und allgemeine Grundlagen der Gestaltung unter Berücksichtigung des Mediums „Screen“ sicher anzuwenden.
- grundlegende Werkzeuge in InDesign, Illustrator und Photoshop selbständig anzuwenden.
- die verschiedenen Phasen des digitalen Designprozesses argumentationssicher in ihrem Portfolio zu präsentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Digital Design

Kurscode: DLBKDPDD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDDSV01-02
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden durchlaufen alle relevanten Phasen des digitalen Entwurfsprozesses. Von der Recherche und Analyse über die Konzeption bis hin zu ersten Visualisierungen lernen sie, die Besonderheiten beim Einsatz von Schrift, Farbe und Layout im digitalen Design-Projekt kennen. Durch das Anwenden der erlernten Kenntnisse im Bereich der Gestaltungsgrundlagen können sie erste Kompetenzen im Bereich des digitalen Entwurfs erwerben. Ausreichend Feedbackschleifen garantieren dabei zusätzliche die Praxisnähe.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein einfaches digitales Projekt (digitales Plakat, Onepager) strukturiert zu bearbeiten.
- typografische und allgemeine Grundlagen der Gestaltung unter Berücksichtigung des Mediums „Screen“ sicher anzuwenden.
- grundlegende Werkzeuge in InDesign, Illustrator und Photoshop selbständig anzuwenden.
- die verschiedenen Phasen des digitalen Designprozesses argumentationssicher in ihrem Portfolio zu präsentieren.

Kursinhalt

- Die Studierenden erproben an einem inhaltlich selbst gewählten Beispiel den Ablauf eines digitalen Design-Prozesses. Von der Analyse und Recherche über die Konzeption und Gestaltung bis zur Präsentation. Die Studierenden können durch Bearbeitung dieses Projektes ihr Wissen im Bereich der typografischen Grundlagen und der allgemeinen Gestaltungsgrundlagen in die Praxis transferieren und somit erste Kompetenzen in der Umsetzung eines digitalen Design-Projektes erwerben.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Santa Maria, J./Winkler, T. (2015): Webtypografie. dpunkt.verlag, Heidelberg.
- Skopec, D. (2004): Layout digital. Rowohlt Taschenbuch, Reinbek.
- Geisler, K. (2018): InDesign CC. Der praktische Einstieg. Rheinwerk, Bonn.
- Flemming, K. (2019): Adobe Illustrator CC. Der praktische Einstieg. Rheinwerk, Bonn.
- Klassen, R. (2017): Adobe Photoshop CC. Der professionelle Einstieg. Rheinwerk, Bonn.
- Studio 7.5 (2004): Farbe digital. Rowohlt Taschenbuch, Reinbek.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Corporate Design

Modulcode: DLBKDCD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Karin Greisner (Corporate Design)

Kurse im Modul

- Corporate Design (DLBKDCD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Corporate Design verstehen ▪ Corporate Design planen ▪ Corporate Design entwickeln und gestalten ▪ Corporate Design umsetzen ▪ Trend: Corporate Design interaktiv, dynamisch, fluide und flexibel 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Corporate Design</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ den Nutzen und die wirtschaftliche Bedeutung eines Corporate Designs zu verstehen und zu erklären. ▪ Corporate Design-Umsetzungen durch Anwendung geeigneter Bewertungskriterien zu analysieren und zu bewerten. ▪ den Aufwand und die Kosten einer Corporate Design-Entwicklung abzuschätzen. ▪ ein Corporate Design-Projekt in allen relevanten Schritten weitestgehend eigenständig zu konzipieren und umzusetzen. ▪ die gängigen Bestandteile eines CD-Manuals zu kennen und ein solches weitestgehend eigenständig zu erstellen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Corporate Design

Kurscode: DLBKDCD01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Im Zeitalter der Globalisierung hat die Notwendigkeit zur Abgrenzung gegenüber Mitbewerbern in den vergangenen Jahren stetig zugenommen. Ein glaubwürdiges und authentisches Auftreten, steigert die Konkurrenzfähigkeit und den Erfolg eines Unternehmens nachweislich. Um das authentische Image eines Unternehmens erfolgreich aufzubauen, müssen jedoch seine grundsätzlichen Werte und Ziele sichtbar gemacht werden. Erst durch die Entwicklung und den konsequenten Einsatz eines Corporate Designs – vom Logo, über die Visitenkarte bis zur Website, von der Gebäudebeschriftung über die Verpackung, die Arbeitskleidung und Autobeschriftung – entsteht ein prägnantes, unverwechselbares Erscheinungsbild, das einem Unternehmen zu einem entscheidenden Wettbewerbsvorteil verhelfen kann. In diesem Kurs erfahren die Studierenden, welchen Nutzen der Einsatz eines Corporate Designs haben kann, welche Schritte erforderlich sind, um ein stimmiges Corporate Design zu entwickeln und erfolgreich in einem Unternehmen einzuführen. Der Corporate Design-Prozess wird dabei Schritt für Schritt erarbeitet – von der Recherche, über den Entwurf und die Produktion bis hin zur Nachbetreuung. Die bisher erarbeiteten Gestaltungsgrundlagen werden dabei umfassend angewendet und weiter gefestigt. Auf der Agenda stehen zudem Themen wie die Herausforderung dynamischer und flexibler Umsetzungen oder fluide und interaktive Corporate Design-Systeme. Ebenso können gelungene Corporate Design-Beispiele aus der Praxis analysiert und diskutiert werden.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Nutzen und die wirtschaftliche Bedeutung eines Corporate Designs zu verstehen und zu erklären.
- Corporate Design-Umsetzungen durch Anwendung geeigneter Bewertungskriterien zu analysieren und zu bewerten.
- den Aufwand und die Kosten einer Corporate Design-Entwicklung abzuschätzen.
- ein Corporate Design-Projekt in allen relevanten Schritten weitestgehend eigenständig zu konzipieren und umzusetzen.
- die gängigen Bestandteile eines CD-Manuals zu kennen und ein solches weitestgehend eigenständig zu erstellen.

Kursinhalt

1. Einführung Corporate Design
 - 1.1 Geschichte und Entwicklung des Begriffs Corporate Design

- 1.2 Corporate Design, Corporate Identity, Branding – Definitionen
 - 1.3 Corporate Design und Digitalisierung
2. Corporate Design verstehen
 - 2.1 Wirkung
 - 2.2 Nutzen und wirtschaftliche Bedeutung
 - 2.3 Eigenschaften
 - 2.4 Bestandteile
 - 2.5 Katalog umsetzbarer CD-Elemente
3. Corporate Design planen
 - 3.1 Exkurs: Corporate Design als Teil der Markenstrategie
 - 3.2 Briefing, Rebriefing
 - 3.3 Recherche Markt und Mitbewerber
 - 3.4 Definition Zielgruppe, Personas
 - 3.5 Entwicklung Markenkern
 - 3.6 Budget (Honorare, Nebenkosten)
4. Corporate Design gestalten
 - 4.1 Logos
 - 4.2 Sekundäre Stilelemente
 - 4.3 Typografie und Corporate Type
 - 4.4 Farbeinsatz und Corporate Colour
 - 4.5 Form, Wirkung
 - 4.6 Bildsprache
5. Corporate Design umsetzen
 - 5.1 Exkurs: Markenregistrierung
 - 5.2 Anwendungen
 - 5.3 CD-Manual
 - 5.4 Externe Präsentation und Nachbetreuung
6. Corporate Design 4.0
 - 6.1 Corporate Design interaktiv, dynamisch, fluide und flexibel
 - 6.2 Allgemeine Bewertungskriterien

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Beyrow, M./Daldrop, N./Kiedaisch, P. (2013): Corporate Identity und Corporate Design. avedition, Stuttgart.
- Beyrow, M./Kiedaisch, P./Klett, B.(2018): Corporate Identity & Corporate Design 4.0: Das Kompendium. avedition, Stuttgart.
- Daldrop, N. (1997): Kompendium Corporate Identity und Corporate Design by Norbert Daldrop. avedition, Stuttgart.
- designaustria (2012): Qualitätsstandards für Corporate Design. Creative Industries Styria, Wien.
- designaustria (2012): Was ist Corporate Design?. Creative Industries Styria, Wien.
- Dunkl, M. (2017): Corporate Design Praxis: Das Handbuch der visuellen Identität von Unternehmen. LexisNexis, Wien.
- Hensel, D. (2015): Understanding Branding: Strategie- und Designprozesse verstehen und anwenden. Stiebner, Grünwald.
- Odo-Ekke, B./Leifer, T. (2017): Corporate Design Preis 2017. selmann+söhne, Berlin.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Corporate Design

Modulcode: DLBKDPCD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDCD01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Arne Freytag (Projekt: Corporate Design)

Kurse im Modul

- Projekt: Corporate Design (DLBKDPCD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden entwickeln ein Corporate Design für ein Unternehmen oder Produkt ihrer Wahl. Das Corporate Design muss dabei inhaltlich in sinnvollem Rahmen (Workload) umsetzbar sein. Von der Analyse über die Konzeption bis zur Gestaltung und Umsetzung des CD-Manuals gewinnen die Studierenden durch den begleiteten Projektablauf zunehmend an Kompetenz und können so ihr theoretisches Wissen im Bereich Corporate Design festigen. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Corporate Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Aufwand und die Kosten einer Corporate Design-Entwicklung abzuschätzen.
- ein Corporate Design-Projekt in allen relevanten Schritten weitestgehend eigenständig zu konzipieren und umzusetzen.
- ein zugehöriges CD-Manual weitestgehend eigenständig zu erstellen.
- ihre Corporate Design-Umsetzungen schlüssig herzuleiten und zu argumentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Corporate Design

Kurscode: DLBKDPCD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDCD01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden durchlaufen alle relevanten Schritte eines professionellen Entwurfs- und Entwicklungsprozesses. Von der Recherche und Analyse über die Konzeption bis hin zum fertigen CD-Manual lernen sie die Struktur eines professionellen Corporate Design-Workflows kennen. Durch das Anwenden des erlernten Wissens können sie erste Kompetenzen im Bereich Corporate Design erwerben. Ausreichend Feedbackschleifen garantieren dabei zusätzliche die Praxisnähe, mit einem selbstkritischen Blick auf die immanenten Faktoren wie Deadlines und Budget.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Aufwand und die Kosten einer Corporate Design-Entwicklung abzuschätzen.
- ein Corporate Design-Projekt in allen relevanten Schritten weitestgehend eigenständig zu konzipieren und umzusetzen.
- ein zugehöriges CD-Manual weitestgehend eigenständig zu erstellen.
- ihre Corporate Design-Umsetzungen schlüssig herzuleiten und zu argumentieren.

Kursinhalt

- Die Studierenden erarbeiten an einem inhaltlich selbst gewählten Beispiel den Ablauf eines Corporate Design-Prozesses. Von der Analyse und Recherche über die Konzeption und Gestaltung bis zur Präsentation. Die Studierenden können in diesem Kurs somit ihr Wissen im Bereich Corporate Design in die Praxis transferieren und erste Kompetenzen in der Umsetzung eines Corporate Design-Projektes erwerben.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Beyrow, M./Daldrop, N./Kiedaisch, P. (2013): Corporate Identity und Corporate Design. avedition, Stuttgart.
- Beyrow, M./Kiedaisch, P./Klett, B.(2018): Corporate Identity & Corporate Design 4.0: Das Kompendium. avedition, Stuttgart.
- Daldrop, N. (1997): Kompendium Corporate Identity und Corporate Design by Norbert Daldrop. avedition, Stuttgart.
- designaustria (2012): Qualitätsstandards für Corporate Design. Creative Industries Styria, Wien.
- designaustria (2012): Was ist Corporate Design?. Creative Industries Styria, Wien.
- Dunkl, M. (2017): Corporate Design Praxis: Das Handbuch der visuellen Identität von Unternehmen. LexisNexis, Wien.
- Hensel, D. (2015): Understanding Branding: Strategie- und Designprozesse verstehen und anwenden. Stiebner, Grünwald.
- Odo-Ekke, B./Leifer, T. (2017): Corporate Design Preis 2017. selmann+söhne, Berlin.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

4. Semester

Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign

Modulcode: DLBKDSBKD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andrea Nienhaus (Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign)

Kurse im Modul

- Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign (DLBKDSBKD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Das Seminar behandelt aktuelle Themen der Berufsfeldentwicklung im Kommunikationsdesign. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema mit aktuellem Bezug aus dem Bereich „Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign“ einzuarbeiten.
- eigenständig themenspezifische und zeitgemäße Quellen zu recherchieren und diese zielgerichtet auszuwerten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.
- eine kritische Einschätzung der aktuellen Berufsfeldentwicklung im Kommunikationsdesign zu geben.
- sich selbst im erweiterten Kontext der aktuellen und sich entwickelnden Berufsfelder im Kommunikationsdesign zu verorten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Seminar: Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign

Kurscode: DLBKDSBKD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Rahmen des Seminars „Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign“ erstellen die Studierenden zu einem Fachthema eine Seminararbeit. Die Studierenden stellen so unter Beweis, dass sie in der Lage sind, sich selbstständig mit der Berufsfeldentwicklung im Bereich des Kommunikationsdesign auseinanderzusetzen und auf ein Thema fokussiert die gewonnenen Erkenntnisse strukturiert zu dokumentieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema mit aktuellem Bezug aus dem Bereich „Berufsfeldentwicklung Kommunikationsdesign“ einzuarbeiten.
- eigenständig themenspezifische und zeitgemäße Quellen zu recherchieren und diese zielgerichtet auszuwerten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.
- eine kritische Einschätzung der aktuellen Berufsfeldentwicklung im Kommunikationsdesign zu geben.
- sich selbst im erweiterten Kontext der aktuellen und sich entwickelnden Berufsfelder im Kommunikationsdesign zu verorten.

Kursinhalt

- Das Seminar behandelt aktuelle Themen der Berufsfeldentwicklung im Kommunikationsdesign. Durch den rasanten technologischen Wandel verändern sich die beruflichen Möglichkeiten und Notwendigkeiten. Gleichzeitig verändern sich mit dem Fortschreiten der Digitalisierung die Arbeitsmarktansprüche und damit die Relevanz einzelner Spezialisierungen und ganzer Berufsbilder. Diesem Phänomen soll analytisch und selbstkritisch nachgespürt werden. Positive und negative Entwicklungen sollen erkannt und verstanden werden und daraus Rückschlüsse auf die eigene berufliche Zukunft gezogen werden. Jeder Teilnehmer muss zu einem ihm zugewiesenen Thema eine Seminararbeit erstellen

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- <https://page-online.de> <https://www.zeit.de/campus/2018/s1/kreativbranche-bewerben-arbeitsmarkt-jobaussichten>

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Seminar
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Seminar
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Seminar
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Modulcode: DLBMIUID1-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Dr. Mathias Bauer (Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces)

Kurse im Modul

- Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces (DLBMIUID01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Einführung, Begriffe, Grundlagen
- Arten von User Interfaces
- Nutzerzentrierter Gestaltungsprozess
- Gestaltungsprinzipien von User Interfaces
- Informationsarchitektur
- Elemente von User Interfaces

Qualifikationsziele des Moduls

Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wesentliche Begriffe zur Gestaltung von User Interfaces zu benennen und nutzerzentrierte Gestaltungsprozesse wiederzugeben.
- zentrale Konzepte zur Gestaltung gebrauchstauglicher User Interfaces wie Affordances, Mapping oder mentale Modell zu beschreiben.
- den allgemeinen Nutzen von Informationsarchitekturen bei der Gestaltung von User Interfaces technologieübergreifend zu formulieren und Methoden zur Entwicklung dieser wiederzugeben.
- Gestaltungselemente von User Interfaces für unterschiedliche Ein- und Ausgabetechnologien zu beschreiben.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Gestaltung und Ergonomie von User Interfaces

Kurscode: DLBMIUID01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Rahmen dieses Kurses werden Grundlagen und wichtige Konzepte der Gestaltung von User Interfaces für ein breites Spektrum unterschiedlicher Ein- und Ausgabetechnologien vermittelt. In einer kurzen Einführung werden wesentliche Begriffe und Herausforderungen des Themenbereiches Gestaltung und Ergonomie von UIs vorgestellt. Anschließend wird der nutzerzentrierte Ablauf von Gestaltungsprozessen für UIs behandelt und nachfolgend prägende Prinzipien gebrauchstauglicher Gestaltungslösungen vermittelt. Hiernach wird in das Konzept der Informationsarchitektur eingeführt, was ein wesentliches Modell zur inhaltlichen Strukturierung von UIs darstellt, bevor abschließend verschiedene Designelemente und die besonderen Charakteristika unterschiedlicher Arten von User Interfaces thematisiert werden.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wesentliche Begriffe zur Gestaltung von User Interfaces zu benennen und nutzerzentrierte Gestaltungsprozesse wiederzugeben.
- zentrale Konzepte zur Gestaltung gebrauchstauglicher User Interfaces wie Affordances, Mapping oder mentale Modell zu beschreiben.
- den allgemeinen Nutzen von Informationsarchitekturen bei der Gestaltung von User Interfaces technologieübergreifend zu formulieren und Methoden zur Entwicklung dieser wiederzugeben.
- Gestaltungselemente von User Interfaces für unterschiedliche Ein- und Ausgabetechnologien zu beschreiben.

Kursinhalt

1. Einführung Begriffe, Grundlagen
 - 1.1 Begriffserklärung: User Interface, Ergonomie, Gebrauchstauglichkeit, User Experience
 - 1.2 Herausforderungen bei der Gestaltung von User Interfaces
 - 1.3 Normen und Richtlinien
 - 1.4 Barrierefreiheit
2. Typen von User Interfaces
 - 2.1 Graphical User Interfaces
 - 2.2 Interaktive Objekte und Umgebungen

- 2.3 Voice User Interfaces
- 2.4 Wearables
- 2.5 Extended Realities
- 2.6 Brain Computer Interfaces
- 3. Nutzerzentrierter Gestaltungsprozess
 - 3.1 Nutzerzentrierter Gestaltungsprozess
 - 3.2 Kooperatives, iteratives Vorgehen
 - 3.3 Anforderungen und Zielgruppen
 - 3.4 Prototyping und Evaluationen
- 4. Gestaltungsprinzipien von User Interfaces
 - 4.1 Affordances
 - 4.2 Feedback
 - 4.3 Natural Mapping
 - 4.4 Mentale Modelle, Analogien und Metaphern
- 5. Informationsarchitekturen
 - 5.1 Begriffserklärung
 - 5.2 Organisationsformen von Informationen
 - 5.3 Labeling-Systeme
 - 5.4 Navigationssysteme
 - 5.5 Suchsysteme
 - 5.6 Informationsarchitekturen entwickeln
- 6. Elemente von User Interfaces
 - 6.1 Informationseingabe und Informationsausgabe
 - 6.2 Multimodale User Interfaces
 - 6.3 Funktionselemente und Navigationselemente
 - 6.4 Beispiele für Interaktionselemente in verschiedenen User Interfaces

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Burkhard, R. A. (2013). Informationsarchitektur. In W. Weber (Hrsg.), Kompendium Informationsdesign (S. 303–320). Springer Verlag.
- Kauer-Franz, M., & Franz, B. (2022). Usability und User Experience Design: Das umfassende Handbuch. Rheinwerk Verlag.
- Norman, D. (2016). The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge (2. Aufl.). Vahlen.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). Information Architecture: For the Web and Beyond (4. Aufl.). O'Reilly.
- Yablonski, J. (2024). Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. O'Reilly Verlag.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Projekt: User Interface Design

Modulcode: DLBMIUID2

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Steffen Weichert (Projekt: User Interface Design)

Kurse im Modul

- Projekt: User Interface Design (DLBMIUID02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Das Modul User Interface Design dient dazu, das erworbene Theoriewissen im Rahmen eines Projektes in die Praxis zu transferieren. Neben der Konzeption und Gestaltung von UIs ist auch die Bewertung derselben ein Bestandteil des Kurses. Eine aktuelle Themenliste findet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: User Interface Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unter gegebenen Vorgaben und Rahmenbedingungen selbstständig User Interfaces von Webanwendungen bzw. mobilen Anwendungen zu konzipieren und zu gestalten.
- einen effektiven und zielführenden Gestaltungsprozess für User Interfaces zu initiieren und danach zu arbeiten.
- die Gebrauchstauglichkeit bzw. die Barrierefreiheit von User Interfaces zu bewerten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Projekt: User Interface Design

Kurscode: DLBMIUID02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs erlangen die Studierenden praktische Kompetenzen in der Konzeption, Gestaltung und Bewertung von User Interfaces. Hierzu erstellen sie in einer selbstständigen Projektarbeit zu einem gegebenen Thema sowie gegebenen Rahmenbedingungen und Vorgaben ein User Interface. Der Arbeitsprozess und die Ergebnisse werden in einem Projektbericht dokumentiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unter gegebenen Vorgaben und Rahmenbedingungen selbstständig User Interfaces von Webanwendungen bzw. mobilen Anwendungen zu konzipieren und zu gestalten.
- einen effektiven und zielführenden Gestaltungsprozess für User Interfaces zu initiieren und danach zu arbeiten.
- die Gebrauchstauglichkeit bzw. die Barrierefreiheit von User Interfaces zu bewerten.

Kursinhalt

- Ein aktueller und in der Online-Plattform des Modules bereitgestellter Themenkatalog bietet die inhaltliche Basis des Moduls und kann vom Seminarleiter ergänzt bzw. aktualisiert werden.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Erlhöfer, S. et al. (2017): Website-Konzeption und Relaunch. Das Handbuch für die Praxis. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Ertel, A. et al. (2017): Responsive Webdesign. Konzepte, Techniken, Praxisbeispiele. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Hahn, M. (2017): Webdesign. Das Handbuch zur Webgestaltung. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Jacobsen, J. et al. (2017): Praxisbuch Usability und UX. Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Schmid, M. et al. (2017): Technisches Interface Design. Anforderungen, Bewertung und Gestaltung. Springer Vieweg, Wiesbaden.
- Thesmann, S. (2016): Interface Design. Usability, User Experience und Accessibility im Web gestalten. 2. Auflage, Springer Vieweg, Wiesbaden.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Crossmediales Design

Modulcode: DLBKDWCMD1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andrea Nienhaus (Crossmediales Design)

Kurse im Modul

- Crossmediales Design (DLBKDWCMD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Medienkonvergenz
- Medienübergreifendes Gestaltungskonzept
- Möglichkeiten crossmedialen Storytellings
- Digitale Kommunikationskanäle – Design-relevante Besonderheiten und strategische Bedeutung im crossmedialen Kontext
- Analoge Kommunikationskanäle – Design-relevante Besonderheiten und strategische Bedeutung im crossmedialen Kontext
- Crossmediale Projekte zu konzipieren und gestalten
- Best Practice – Beispiele gelungener crossmedialer Kampagnen

Qualifikationsziele des Moduls**Crossmediales Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Kontext eines Themas, nutzerorientiert crossmediale Möglichkeiten zu empfehlen und dies zu begründen.
- den Aufwand und die Kosten einer crossmedialen Kampagne abzuschätzen.
- ein crossmediales Gestaltungskonzept weitestgehend eigenständig zu entwickeln.
- die Notwendigkeit einer konsistenten Gestaltung innerhalb einer crossmedialen Kampagne zu erklären.
- die Vorteile crossmedialen Storytellings zu nutzen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Crossmediales Design

Kurscode: DLBKDWCMD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Ob informativ oder werblich, um Botschaften dem Nutzer oder Publikum erfolgreich zugänglich zu machen, spielt man im Zeitalter der Medienkonvergenz die Klaviatur des Crossmedialen. War „Crossmedia“ vor 12 Jahren noch ein neues digitales Schlagwort, ist es heute längst Standard geworden. Das Meistern der Herausforderungen, die das multimediale Gestalten und Konzipieren mit sich bringt, eröffnet den Zugang zu einem nutzerfokussierten Storytelling. Es ergeben sich neue und originelle, dramaturgische Möglichkeiten aus den Synergien der unterschiedlichen Medien. Die Leistung des Kommunikationsdesigners besteht dabei aus zwei wesentlichen Kompetenzen: 1. Themenspezifisch und nutzerorientiert Medien auszuwählen und – meist gemeinsam mit Marketingspezialisten – in eine dramaturgisch sinnvolle Kommunikationsstrategie einzubetten. 2. Ein Gestaltungskonzept zu entwerfen, das über alle weiteren Maßnahmen trägt, und diese im nächsten Schritt visuell auszuformulieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Kontext eines Themas, nutzerorientiert crossmediale Möglichkeiten zu empfehlen und dies zu begründen.
- den Aufwand und die Kosten einer crossmedialen Kampagne abzuschätzen.
- ein crossmediales Gestaltungskonzept weitestgehend eigenständig zu entwickeln.
- die Notwendigkeit einer konsistenten Gestaltung innerhalb einer crossmedialen Kampagne zu erklären.
- die Vorteile crossmedialen Storytellings zu nutzen.

Kursinhalt

1. Medienkonvergenz
 - 1.1 Begriffsklärung: Crossmediales Kommunikationsdesign
 - 1.2 Entwicklungsüberblick und Ausblick
 - 1.3 Bedeutung für traditionelle Medien
 - 1.4 Möglichkeiten durch neue Medien
 - 1.5 Exkurs – Gesellschaftliche Divergenz vs. Medienkonvergenz
2. Medienübergreifendes Gestaltungskonzept
 - 2.1 Konsistenz in der Gestaltung für mehr Konsistenz in der Botschaft

- 2.2 Kanal- und Medienrelevanz – die Botschaft nutzer:innenorientiert kommunizieren
 - 2.3 Kommunikationskanäle – Chance und Pflicht, Maßschneidern der Gestaltung
 - 2.4 Nachhaltiges Konzeptionieren der Gestaltung – offen für alle geplanten und noch
 - 2.5 ungeplanten Medien/Maßnahmen
3. Möglichkeiten crossmedialen Storytellings
 - 3.1 Crossmediale Dramaturgie
 - 3.2 Nachhaltiger Kampagnenaufbau
4. Digitale Kommunikationskanäle – designrelevante Besonderheiten und strategische Bedeutung im crossmedialen Kontext
 - 4.1 Homepage, Micropage, Landingpage und Co.
 - 4.2 Onlinewerbeanzeigen
 - 4.3 Soziale Netzwerke
 - 4.4 Applikationen
 - 4.5 Virtual Reality
 - 4.6 Augmented Reality
 - 4.7 TV
 - 4.8 Videoplattformen
 - 4.9 Digitale Magazine
 - 4.10 Out-of-Home
 - 4.11 Podcasts und Audioformate
 - 4.12 Ausblick
5. Analoge Kommunikationskanäle – designrelevante Besonderheiten und strategische Bedeutung im crossmedialen Kontext
 - 5.1 Anzeigen
 - 5.2 Plakate
 - 5.3 Flyer
 - 5.4 Kundenmagazin
 - 5.5 Sonderformen (Guerillia-Marketing und Co.)
6. Crossmedia-Projekte konzipieren und gestalten
 - 6.1 Analyse des Themas
 - 6.2 Ziele und Strategie definieren
 - 6.3 Gestaltungskonzept entwickeln
 - 6.4 Projekt- und Maßnahmenplanung
 - 6.5 Medienspezifische Umsetzung
 - 6.6 Kampagnenmanagement und Evaluation

7. Best Practice – Beispiele gelungener crossmedialer Kampagnen

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Mahrtdt, N. (2009). Crossmedia. Gabler.
- Melaschuk, I. (Hrsg.). (2019). Web-to-Publish, Web-to-Media. Wege crossmedialer Medienproduktion (4. Aufl.). Melaschuk-Medien.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Crossmediales Design

Modulcode: DLBKDWCMD2

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWCMD01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Crossmediales Design)

Kurse im Modul

- Projekt: Crossmediales Design (DLBKDWCMD02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden erarbeiten eine selbst gewählte crossmediale Kampagne. Nach der Erschließung des Themas und dem Wählen einer crossmedialen Strategie folgt die Entwicklung eines adäquaten Gestaltungskonzeptes. Das Ziel ist es, eine den zulässigen Workload nicht übersteigende Anzahl von einzelnen Maßnahmen aus der gewählten Strategie dem Gestaltungskonzept folgend zu entwerfen und umzusetzen. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Crossmediales Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine crossmediale Strategie zur nachhaltigen Vermittlung einer Botschaft zu entwerfen.
- ein grundlegendes Gestaltungskonzept zu entwickeln, das die Umsetzbarkeit in verschiedene Medien gewährleistet.
- Zeit- und Kostenaufwand der Gestaltung einer crossmedialen Kampagne einzuschätzen.
- ihr Werk zu begründen und argumentationssicher in einem Portfolio zu präsentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Crossmediales Design

Kurscode: DLBKDWCMD02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWCMD01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Crossmediales Design zur Vermittlung einer Botschaft über unterschiedlichste Kanäle erfordert nicht nur viel strategisches Kalkül, sondern gestalterischen Weitblick. Die Studierenden haben die Möglichkeit in diesem Kurs, die Chancen aber auch Schwierigkeiten kennenzulernen und zu meistern.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine crossmediale Strategie zur nachhaltigen Vermittlung einer Botschaft zu entwerfen.
- ein grundlegendes Gestaltungskonzept zu entwickeln, das die Umsetzbarkeit in verschiedene Medien gewährleistet.
- Zeit- und Kostenaufwand der Gestaltung einer crossmedialen Kampagne einzuschätzen.
- ihr Werk zu begründen und argumentationssicher in einem Portfolio zu präsentieren.

Kursinhalt

- Die Studierenden erarbeiten eine selbst erdachte crossmediale Kampagne. Das gefundene Thema soll gedanklich durchdrungen nach erfolgreicher Recherche aufbereitet werden. Nach der Erschließung des Themas und dem Wählen einer crossmedialen Strategie folgt die Entwicklung eines adäquaten Gestaltungskonzeptes. Das Ziel ist es, eine den zulässigen Workload nicht übersteigende Anzahl von einzelnen Maßnahmen aus der gewählten Strategie dem Gestaltungskonzept folgend zu entwerfen und umzusetzen.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Kleine Wieskamp, P. (2016): Storytelling: Digital – Multimedial – Social: Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser Verlag, München.
- van Wyngaarden, E. (2018): Digitale Formatentwicklung: Nutzerorientierte Medien für die vernetzte Welt. Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Wengerter, L. (2015): Erfolgreiches Dialogmarketing durch crossmediale Vernetzung: Status Quo und Wirkungsmessung in der Praxis. Igel Verlag, Paderborn.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

5. Semester

Grundlagen audio-visuelle Medien

Modulcode: DLBMDGAVM

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Andre Döbert (Grundlagen audio-visuelle Medien)

Kurse im Modul

- Grundlagen audio-visuelle Medien (DLBMDGAVM01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Fotografie
- Film/Medienproduktion
- Tontechnik
- 2D/3D Animationstechnik
- Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Bereichen der audio-visuellen Medien
- Aufwands- und Kosteneinschätzung

Qualifikationsziele des Moduls**Grundlagen audio-visuelle Medien**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.
- die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit einzuschätzen.
- den workflow der audio-visuellen Produktion wiederzugeben.
- einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.
- die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.
- den Begriff Storytelling im Audiovisuellen zu verorten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienproduktion

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Grundlagen audio-visuelle Medien

Kurscode: DLBMDGAVM01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, in diesem Kurs einen möglichst guten Überblick über sämtliche Bereiche und Möglichkeiten des Themas „audio-visuelle Medien“ zu vermitteln. Die zentralen Fragen sind also: Was sind eigentlich audio-visuelle Medien, was zeichnet sie aus? Wozu benutzen wir sie? Was benötigen wir als Handwerkszeug, um sie von der Aufzeichnung oder Erstellung bis zur Endfertigung zu produzieren? Audio-visuelle Medien sind zum Beispiel Fotografien, computergenerierte Bilder, Film und Video, Animationen bis hin zu Online-Erklärvideos. In diesem Kurs wird besonderes Augenmerk auf die Zusammenhänge und die aktuellen Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien gelegt. Abschließend werden noch Aufwand und Kostenkalkulation beleuchtet.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Felder aus dem Bereich audio-visuelle Medien zu benennen.
- die Einsatzmöglichkeiten audio-visueller Medien zu kennen und ihre technische Umsetzbarkeit einzuschätzen.
- den workflow der audio-visuellen Produktion wiederzugeben.
- einen Überblick über Fotografie, Tontechnik und Film-/Medienproduktion zu geben.
- die Auswahl und Anwendung verschiedener Animationstechniken zu erklären.
- den Begriff Storytelling im Audiovisuellen zu verorten.

Kursinhalt

1. Einführung in das Thema audio-visuelle Medien
 - 1.1 Begriffsdefinition und Anwendungsbeispiele audio-visueller Medien
 - 1.2 Überblick über die gebräuchlichsten audio-visuellen Medien und ihre vielfältigen Ausprägungen
 - 1.3 Der audio-visuelle Workflow – die Vorproduktion
 - 1.4 Der audio-visuelle Workflow – die Produktion
 - 1.5 Der audio-visuelle Workflow – die Postproduktion
2. Audio-visuelle Bild- und Tonkomposition
 - 2.1 Motivgestaltung
 - 2.2 Atmosphäre und Stimmung

3. Audio-visuelle Medienformate und Technik
 - 3.1 Fotografische Aufnahmeformate
 - 3.2 Fotografische Aufnahmetechnik
 - 3.3 Fotogrammetrie
 - 3.4 CGI – Computer Generated Imaging
 - 3.5 Realdreh-Aufnahmeformate
 - 3.6 Realdreh-Aufnahmetechnik
 - 3.7 Animation 2D
 - 3.8 Animation 3D

4. Das fotografische Bild – Werkzeuge der Postproduktion
 - 4.1 Farbmanagement (Color Management)
 - 4.2 RAW-Entwicklung
 - 4.3 Bildbearbeitung

5. Das Bewegtbild – Werkzeuge der Postproduktion
 - 5.1 Bild-/Ton-Schnitt
 - 5.2 Bildbearbeitung und Compositing

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baumann, A. et al. (2017): Handbuch Medien - Medien verstehen, gestalten, produzieren. 7. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Bühler, P./Schlaich, P./ Sinner, D. (2017): Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation (Bibliothek der Mediengestaltung). Springer, Wiesbaden.
- Häusler, A./Henschen, J. (Hrsg.) (2017): Storyboarding. Filmisches Entwerfen (Marburger Schriften zur Medienforschung). Schüren Verlag, Marburg.
- Hogl, M. (2018): Digitale Fotografie. Die umfassende Fotoschule für Technik, Bildgestaltung und Motive. Vierfarben, Bonn.
- Kamp, W. (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Kleine Wieskamp, P. (Hrsg.) (2016): Storytelling. Digital — Multimedial — Social. Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser, München.
- Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung. Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film). 2. Auflage, Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Scholz, F. C. (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Aktuelle bzw. regelmäßig erscheinende Medien:
- DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (Hrsg.): DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (monatlich erscheinendes Fachmagazin)
- falkemedia GmbH & Co. KG (Hrsg.): DigitalPHOTO (monatlich erscheinendes Fachmagazin)

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Design audio-visuelle Medien

Modulcode: DLBMDPDAVM

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBMDGAVM01 oder DLBIADVF01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Kerstin Eberlein (Projekt: Design audio-visuelle Medien)

Kurse im Modul

- Projekt: Design audio-visuelle Medien (DLBMDPDAVM01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: myStudium

Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Die Studierenden sollen ihre Kenntnisse in einem konkreten Projekt praktisch anwenden. Die möglichen Themen können aus den Bereichen Fotografie und Bewegtbild sein. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Design audio-visuelle Medien**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine gegebene Aufgabe mit einer, audio-visuell funktionierenden, Idee zu lösen.
- die konzeptionierte Idee verständlich zu visualisieren und zu präsentieren.
- die Idee mit den gegebenen Mitteln umzusetzen, zu produzieren.
- das erzeugte Bildmaterial bis zum abgabefertigen Final zu bearbeiten.
- die Planung, Umsetzung und Fertigstellung eines Projekts innerhalb eines vorgegebenen Zeitplanes zu realisieren.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienproduktion

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Design audio-visuelle Medien

Kurscode: DLBMDPDAVM01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBMDGAVM01 oder DLBIADFV01

Beschreibung des Kurses

Die Anzahl der audio-visuellen Produktionen im kulturellen, edukativen und kommerziellen Bereich erfreut sich seit Jahren eines rasanten Aufwärts-Trends. Die erfolgreiche Verwirklichung einer audio-visuellen Produktion erfordert ein stringentes Vorgehen, um „on time“ und „on budget“ zu sein. Gleichzeitig bieten die audio-visuellen Medien besondere Möglichkeiten des Storytellings, um Inhalte pointiert zu erzählen. Die Planung, Konzeption und Umsetzung einer solchen Produktion sind Bestandteil dieses Kurses. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer:s Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine gegebene Aufgabe mit einer, audio-visuell funktionierenden, Idee zu lösen.
- die konzeptionierte Idee verständlich zu visualisieren und zu präsentieren.
- die Idee mit den gegebenen Mitteln umzusetzen, zu produzieren.
- das erzeugte Bildmaterial bis zum abgabefertigen Final zu bearbeiten.
- die Planung, Umsetzung und Fertigstellung eines Projekts innerhalb eines vorgegebenen Zeitplanes zu realisieren.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Mehrere praxisnahe Aufgaben stehen zur Auswahl. Durch die Lösung einer der Aufgaben durcharbeiten die Studierenden den professionellen Workflow einer audio-visuellen Produktion – Vorproduktion, Produktion, Postproduktion. Der gewählten Lösung entsprechend kommen verschiedenste Techniken - Soft und Hardware - zum Einsatz. Besonderes Augenmerk liegt auf schlüssiger Konzeption, sicherer Präsentation und technisch einwandfreier Umsetzung.
- Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baumann, A. et al. (2017): Handbuch Medien - Medien verstehen, gestalten, produzieren. 7. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Bühler, P./Schlaich, P./ Sinner, D. (2017): Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation (Bibliothek der Mediengestaltung). Springer, Wiesbaden.
- Häusler, A./Henschen, J. (Hrsg.) (2017): Storyboarding. Filmisches Entwerfen (Marburger Schriften zur Medienforschung). Schüren Verlag, Marburg.
- Hogl, M. (2018): Digitale Fotografie. Die umfassende Fotoschule für Technik, Bildgestaltung und Motive. Vierfarben, Bonn.
- Kamp, W. (2017): AV-Mediengestaltung Grundwissen. 6. Auflage, Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Kleine Wieskamp, P. (Hrsg.) (2016): Storytelling. Digital — Multimedial — Social. Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. Carl Hanser, München.
- Raschke, H. (2018): Szenische Auflösung. Wie man sich eine Filmszene erarbeitet (Praxis Film). 2. Auflage, Herbert von Halem Verlag, Köln.
- Scholz, F. C. (2015): Audiotechnik für Mediengestalter. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Aktuelle bzw. regelmäßig erscheinende Medien:
- DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (Hrsg.): DIGITAL PRODUCTION – Fachmagazin für digitale Medienproduktion (monatlich erscheinendes Fachmagazin)
- falkemedia GmbH & Co. KG (Hrsg.): DigitalPHOTO (monatlich erscheinendes Fachmagazin)

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Darstellen: Grundlagen

Modulcode: DLBARDG

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Sebastian Frell (Darstellen: Grundlagen)

Kurse im Modul

- Darstellen: Grundlagen (DLBARDG01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Creative Workbook
Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Gibt Übersicht über die unterschiedlichen Darstellungstechniken in Architektur und Design
- Trainiert die Anwendung dieser Darstellungstechniken in den einzelnen Phasen des Entwurfsprozesses
- Vermittelt Basiswissen zum Ausführen der eigenen Entwurfsarbeit und des eigenen Portfolios
- Behandelt zukunftsrelevante Themen in der Darstellung

Qualifikationsziele des Moduls**Darstellen: Grundlagen**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die für die Architektur und Design relevanten, praktischen und theoretischen Grundlagen des analogen und digitalen Darstellens zu verstehen und sinnvoll einzusetzen.
- die eigene Entwurfsarbeit klar zu kommunizieren und zu visualisieren.
- Raum- und Körperdarstellungen durchs Freihandzeichnen, digitales Zeichnen, technisches Zeichnen und dreidimensionales Modellieren und Rendern korrekt abzubilden.
- technologische Innovationen im Bereich des Darstellens in die eigene Arbeit einfließen zu lassen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Darstellen: Grundlagen

Kurscode: DLBARDG01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden bekommen in diesem Kurs die theoretischen und praktischen Grundlagen des Freihandzeichnens, des digitalen und perspektivischen Zeichnens, der Darstellenden Geometrie und Renderings sowie Grundlagen des Technischen Zeichnens vermittelt. Ausgewählte, gebräuchliche Methoden für zwei- und dreidimensionale Darstellungen werden vorgestellt und an Beispielen geübt. Der Fokus des Moduls liegt auf der Entwicklung der eigenen Entwurfsarbeit mithilfe des korrekten Einsetzens unterschiedlicher Darstellungstechniken. Es handelt sich um einen praxisorientierten Kurs.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die für die Architektur und Design relevanten, praktischen und theoretischen Grundlagen des analogen und digitalen Darstellens zu verstehen und sinnvoll einzusetzen.
- die eigene Entwurfsarbeit klar zu kommunizieren und zu visualisieren.
- Raum- und Körperdarstellungen durchs Freihandzeichnen, digitales Zeichnen, technisches Zeichnen und dreidimensionales Modellieren und Rendern korrekt abzubilden.
- technologische Innovationen im Bereich des Darstellens in die eigene Arbeit einfließen zu lassen.

Kursinhalt

1. Einleitung
 - 1.1 Geschichtlicher Ausblick
 - 1.2 Darstellung per Mausclick
2. Freihandzeichnen
 - 2.1 Skizzieren als Form des visuellen Denkens
 - 2.2 Perspektive konstruieren
 - 2.3 Freies Zeichnen
 - 2.4 Exkurs: figürliche Darstellung
 - 2.5 Tutorial: Punkt und Linie, Proportion und Ordnung, Licht und Farbe
3. Digitales Zeichnen
 - 3.1 Arbeitstechniken

- 3.2 Darstellungsformen
- 3.3 Komposition
- 3.4 Exkurs: Farben und Kontraste
- 3.5 Exkurs: Gestaltungsgesetze
- 3.6 Tutorial: Schattenkonstruktion, Spiegelung, Kreis und Ellipse
- 4. Technisches Zeichnen
 - 4.1 Normen und Pläne
 - 4.2 Linien und Schraffuren
 - 4.3 Vermaßung und Maßstäbe
 - 4.4 Abkürzungen und Symbole
 - 4.5 Exkurs: Explosionszeichnungen, Erforschen von Formen in Raum und Zeit, Storyboard
 - 4.6 Tutorial: technische Zeichnung im Detail
- 5. Darstellende Geometrie
 - 5.1 Projektion und Perspektive
 - 5.2 Boolische Operationen
 - 5.3 Ebene und Raumtransformationen
 - 5.4 Kurven und Flächen
 - 5.5 Offsets
 - 5.6 Exkurs: Software und Geometrie (Arten des Modellings und erzeugte Geometrie)
 - 5.7 Tutorial: 3-D-Modelling
- 6. Rendering
 - 6.1 Materialität und Licht
 - 6.2 Kamera
 - 6.3 Compositing und Postproduktion
 - 6.4 Exkurs: Real time Rendering
 - 6.5 Tutorial: Anleitung zum Rendering. Aufbau
- 7. Virtual, Augmented and Mixed Reality in der Darstellung
 - 7.1 Definition
 - 7.2 Virtuelle Räume heute

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Kevin, H. (2012): Drawing for product designers. Laurence King Publishing, London.
- Meuser, N. (2015): Handbuch und Planungshilfe. Zeichenlehre für Architekten. 2. Auflage, Dom Publishers, Berlin.
- Pottmann, H. et al (2010): Architekturgeometrie. Springer, Wien.
- Schillaci, F. (2009): Construction and Design Manual. Architectural Renderings. Dom Publishers, Berlin.
- Schönherr, M (2015): Digitales Zeichnen. avedition, Stuttgart.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Material – Form – Objekt

Modulcode: DLBIAPMFO

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Sophie Reichelt (Projekt: Material – Form – Objekt)

Kurse im Modul

- Projekt: Material – Form – Objekt (DLBIAPMFO01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Portfolio

Studienformat: Fernstudium
Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Es wird zum materialgerechten Gestalten unter Berücksichtigung der sensorischen und haptischen Eigenschaften des Materials, dessen physikalischen Eigenschaften sowie dessen Bearbeitungsmöglichkeiten befähigt. Durch individuelles Erproben sammeln die Studierenden Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Materialien. Handwerkliche Fähigkeiten werden geschult. Die Studierenden erhalten die Befähigung zu komplexen assoziativen und intuitiven Denkprozessen sowie zu körperlichen Handlungsoptionen und Aktionen.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Material – Form – Objekt**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Kontext der Innenarchitektur Materialien und Oberflächen zu definieren.
- mit dem Wissen um Bearbeitungsmöglichkeiten Objekte und Oberflächen zu gestalten und gezielte Herstellungsanweisungen zu geben.
- Material, dessen Oberfläche und Farbe, als gestalt- und Atmosphäre prägendes Element zu verstehen.
- den Umgang mit Material und Oberflächen als Designprozess zu sehen, der integrativ zum Entwurf gedacht und hinterfragt wird.
- beobachtete Phänomene und auf empirischem Weg erlangte Kenntnisse in kreativen Prozessen in Objekte und Produkte zu übersetzen und diese plastisch gestaltend umzusetzen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Material – Form – Objekt

Kurscode: DLBIAPMFO01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Kurs werden die Wechselbeziehungen von Form und Material aufgezeigt. In mehreren Übungen werden eigene Objekte geschaffen, die künstlerische und ästhetische Kriterien erfüllen. Mittels verschiedenster Techniken werden Materialien verändert, plastisches Material formend gestaltet. Synästhetische Empfindungen und assoziative Denkweisen finden im Hinblick auf Material und Form Berücksichtigung. Analoges und digitales Arbeiten werden als sich ergänzende Methoden gesehen. Methodisches und plastisches Gestalten werden durch die Synthese von Mensch und Maschine kombiniert. Dabei werden methodisches und intuitives Denken und Gestalten geschult. Die Designprozesse und Ergebnisse werden medial dokumentiert. Diese Dokumentation ist Bestandteil der kreativen Leistung und bedarf einer eigenen, dem Prozess geschuldeten Idee.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Kontext der Innenarchitektur Materialien und Oberflächen zu definieren.
- mit dem Wissen um Bearbeitungsmöglichkeiten Objekte und Oberflächen zu gestalten und gezielte Herstellungsanweisungen zu geben.
- Material, dessen Oberfläche und Farbe, als gestalt- und Atmosphäre prägendes Element zu verstehen.
- den Umgang mit Material und Oberflächen als Designprozess zu sehen, der integrativ zum Entwurf gedacht und hinterfragt wird.
- beobachtete Phänomene und auf empirischem Weg erlangte Kenntnisse in kreativen Prozessen in Objekte und Produkte zu übersetzen und diese plastisch gestaltend umzusetzen.

Kursinhalt

- Unter Anwendung verschiedener Designmethoden und der Kenntnis über Herstellungs- und Bearbeitungsweisen von Material werden in mehreren Übungen Objekte/Installationen geschaffen. Unterscheidungen zwischen Unikat/Prototyp und reproduzierbarer Objekte werden bewusst getätigt. Funktion, Material und Gestalt bilden eine Einheit. Die im Kurs gestellten Aufgaben erfordern unkonventionelle Lösungen sowie ein Überdenken tradierter Materialvorstellungen. Durch experimentelles oder disruptives Vorgehen, Ausprobieren und Bewerten ist Raum für innovative Materialienentwicklungen, deren Bearbeitung und Anwendung.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Franklin, K./Till, C. (2018): Radical Matter. Rethinking Materials for a sustainable Future. Thames & Hudson, London.
- Lefteri, Ch. (2014): Materials for Design. Laurence King Publishing, London.
- Peters, S. (2011 & 2014): Materialrevolution. Neue nachhaltige und multifunktionale Materialien für Design und Architektur (2 Bände). Birkhäuser Verlag, Berlin.
- Plowman, J. (2011): Kompaktwissen Plastisches Gestalten. Topp Verlag, Stuttgart.
- Sauer, Ch. (2010): Made of ... Neue Materialien für Architektur und Design. Gestalten Verlag, Berlin.
- Solanki, S. (2018): Why Materials Matter. Responsible Design for a better World. Prestel Verlag, München.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Bildungsmanagement

Modulcode: DLBPGWBB1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Svenja Krämer (Bildungsmanagement)

Kurse im Modul

- Bildungsmanagement (DLBPGWBB01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium
Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium
Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Einführung ins Bildungsmanagement
- Theoretische Konzepte des Bildungsmanagements
- Professionalisierung des Bildungsmanagements
- Didaktische Grundlagen im Bildungsmanagement
- Strategisches Bildungsmanagement

Qualifikationsziele des Moduls**Bildungsmanagement**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wachsende Bedeutung des Bildungsmanagements zu erläutern.
- die Problematiken in der Praxis in Bezug auf die Begriffsdefinitionen zu kennen.
- die wichtigsten theoretischen Aspekte des Bildungsmanagements wiederzugeben.
- für das Bildungsmanagement didaktisch relevante Konzepte und Prinzipien zu diskutieren.
- Handlungsfelder sowie Aufgaben und Rollen im Bildungsmanagement einzuschätzen.
- strategisches Bildungsmanagement ins Unternehmen einzubinden.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Pädagogik

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Sozialwissenschaften

Bildungsmanagement

Kurscode: DLBPGWBB01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Mit zunehmender Bedeutung von lebenslangem Lernen nimmt das Gewicht des strategischen Bildungsmanagements zu. Dies bringt eine Reihe von Aspekten mit sich, welche Einfluss auf die Tätigkeiten sowie auf die Anerkennung von Bildungsmanagement als eigenständiges Aufgabenfeld und als Profession haben. In diesem Kurs wird ein Überblick über das professionelle Bildungsmanagement gegeben und es werden die wesentlichen Herausforderungen diskutiert. Als Grundlage dienen die wichtigsten theoretischen Aspekte des Bildungsmanagements. Grundlegende Kenntnisse über didaktische Konzepte, die im Bildungsmanagement relevant sind, zeichnen professionelles Bildungsmanagement aus. Sie bilden die Basis für das Recruiting von Lehrenden und unterstützen die Argumentation gegenüber Auftraggebern und Stakeholdern. Um Bildungsmanagement in Unternehmen zu implementieren oder in die Personalentwicklung einzubinden, ist eine strategische Vorgangsweise erforderlich. In diesem Kurs wird das notwendige Handwerkszeug unter Berücksichtigung von Unternehmenszielen oder Bildungsauftrag vermittelt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wachsende Bedeutung des Bildungsmanagements zu erläutern.
- die Problematiken in der Praxis in Bezug auf die Begriffsdefinitionen zu kennen.
- die wichtigsten theoretischen Aspekte des Bildungsmanagements wiederzugeben.
- für das Bildungsmanagement didaktisch relevante Konzepte und Prinzipien zu diskutieren.
- Handlungsfelder sowie Aufgaben und Rollen im Bildungsmanagement einzuschätzen.
- strategisches Bildungsmanagement ins Unternehmen einzubinden.

Kursinhalt

1. Einführung ins Bildungsmanagement
 - 1.1 Definition Bildungsmanagement
 - 1.2 Im Spannungsfeld zwischen Bildung und Management
 - 1.3 Theoretische Konzepte des Bildungsmanagements (Bildungsbetriebsmanagement und Bildungsprozessmanagement)
2. Professionalisierung des Berufsfeldes
 - 2.1 Handlungsfelder
 - 2.2 Aufgaben und Rollen

- 2.3 Kompetenzprofile im Bildungsmanagement
- 3. Didaktische Grundlagen Bildungsmanagement
 - 3.1 Grundlagen der Andragogik/Erwachsenenbildung
 - 3.2 Relevante didaktische Prinzipien in der Erwachsenenbildung
 - 3.3 Qualitätsmerkmale von Bildungsprozessen
- 4. Strategisches Bildungsmanagement
 - 4.1 Grundlagen strategisches Bildungsmanagement
 - 4.2 Zielorientierung
 - 4.3 Qualitätsmanagement
 - 4.4 Wissensmanagement
 - 4.5 Rahmenbedingungen und Konsequenzen
- 5. Wesentliche Analysewerkzeug
 - 5.1 Bildungsbedarfsanalyse
 - 5.2 Marktanalyse
 - 5.3 Zielgruppenanalyse
- 6. Ziele und Einflussfaktoren für die strategische Rahmenplanung
 - 6.1 Zielorientierung und Bildungsauftrag
 - 6.2 Ressourcenplanung
 - 6.3 Infrastruktur
 - 6.4 Rechtliche Faktoren
- 7. Ablauf von Bildungsveranstaltungen und Gestaltung von Lernumgebungen
 - 7.1 Lehr- und Lernformate
 - 7.2 Curriculumentwicklung
 - 7.3 Recruiting von Lehrenden
 - 7.4 Bildungsmarketing
 - 7.5 Kalkulation und Finanzierung
 - 7.6 Durchführen und Begleiten von Bildungsveranstaltungen
- 8. Informelle Lernprozesse organisieren und begleiten
 - 8.1 Selbstgesteuerte/selbstorganisierte Lernprozesse
 - 8.2 Training on the Job
 - 8.3 Lernkooperationen und Lernnetzwerke ermöglichen und begleiten
 - 8.4 Mentoring und Lernbegleitung
 - 8.5 Einsatz digitaler Medien

9. Kompetenzentwicklung von Lernenden

- 9.1 Kompetenzbegriff
- 9.2 Kompetenzmodelle
- 9.3 Kompetenzprofile

10. Bildungscontrolling

- 10.1 Evaluierung
- 10.2 Revision
- 10.3 Bildungstransfer

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Barz, H./Tippelt, R. (2010): Lebenswelten, Lebenslagen, Lebensstil und Erwachsenenbildung. In: Tippelt, R./von Hippel, A. (Hg.): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. Springer, Wiesbaden, S.117-133.
- Barz, H./Liebenwein, S. (2010): Kultur und Lebensstile. In: Tippelt, R./Schmidt, B. (Hg.): Handbuch Bildungsforschung. Springer, Wiesbaden. S.915-934
- Diesner, I. (2008): Bildungsmanagement in Unternehmen, Konzeptualisierung einer Theorie auf der normativen und strategischen Ebene. Gabler, Wiesbaden.
- Gessler, M./Sebe-Opfermann, A. [Hg.] (2018): Handlungsfelder des Bildungsmanagements. Ein Handbuch. 2. Aufl. Tredition, Hamburg.
- Gieseke, W. (2008): Bedarfsorientierte Angebotsplanung in der Erwachsenenbildung. Studentexte für Erwachsenenbildung. Bertelsmann, Bielefeld.
- Gruber, E./ Lenz, W. (2016): Erwachsenen- und Weiterbildung Österreich. W. Bertelsmann Verlag, Bielefeld.
- Gütl, B./Orthey, F. M./Laske, S. (Hrsg.) (2006): Bildungsmanagement. Differenzen bilden zwischen System und Umwelt. Rainer Hampp, München.
- Lenz, W. (2005): Porträt Weiterbildung Österreich. Bertelsmann, Bielefeld.
- Negri, C. (Hrsg.) (2010): Angewandte Psychologie für die Personalentwicklung. Springer, Berlin.
- Schöll, I. (2005): Marketing in der öffentlichen Weiterbildung. Studentexte für Erwachsenenbildung. Bertelsmann, Bielefeld.
- Schweizer, U./Iberer, U./Keller, H.(Hrsg.) (2007): Lernen am Unterschied. Bildungsprozesse gestalten – Innovationen vorantreiben. Bertelsmann, Bielefeld.
- Seel, N./Hanke, U. (2015): Erziehungswissenschaft. Lehrbuch für Bachelor-, Master- und Lehramtsstudierende. Springer, Berlin.
- Siebert, H. (2014): Didaktisches Handeln in der Erwachsenenbildung. Didaktik aus konstruktivistischer Sicht. Ziel, Augsburg.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Fachpräsentation, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Datenvisualisierung

Modulcode: DLBMDDV

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBMDDFV01, DLBKDDSV01-02	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Datenvisualisierung)

Kurse im Modul

- Datenvisualisierung (DLBMDDV01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Creative Workbook

Studienformat: myStudium

Creative Workbook

Studienformat: Duales myStudium

Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Aufbau und Strukturierung von Daten
- Wahrnehmungsgrundlagen der Informationsvisualisierung
- Visualisierungstypen
- Gestaltungselemente
- Information und Narrativ
- Interaktive Datenvisualisierungen

Qualifikationsziele des Moduls**Datenvisualisierung**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- visuelle Wahrnehmungsgrundlagen (Form, Fläche, Farbe, Mustererkennung und Kognition) und ihre Wirkung im Kontext der Informationsvisualisierung einzuordnen und praktisch anzuwenden.
- technische Strukturformate für Daten zu erkennen und für die Informationsvisualisierung korrekt auswerten zu können.
- aus Datensätzen visuelle Narrative abzuleiten und Konzepte zur Informationsvisualisierung zu entwickeln.
- unterschiedliche Visualisierungsformen und ihre visuelle Wirkung zu benennen und in Abhängigkeit von den Daten und dem Narrativ angemessen für praktische Projekte auswählen zu können.
- die Möglichkeiten interaktiver Datenvisualisierung konzeptionell und praktisch einzusetzen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Datenvisualisierung

Kurscode: DLBMDDV01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBMDDFV01, DLBKDDSV01-02
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

Die Daten- und Informationsvisualisierung ist ein gängiges und effektives Mittel nicht nur um Muster in wissenschaftlichen Datensätzen besser zu erkennen, sondern auch, um komplexe Sachverhalte anschaulich zu machen. Datenvisualisierung setzt eine erklärende Absicht und ein Narrativ voraus, um vorhandene Daten zielgerichtet aufbereiten und präsentieren zu können. Die Darstellung von Daten kann hierbei je nach Darstellungsart Sachverhalte verdeutlichen oder verschleiern. Der Einsatz gestalterischer Mittel in der Informationsvisualisierung hat daher nicht nur handwerkliche, sondern auch ethische Dimensionen. In diesem Kurs lernen die Studierenden anhand einer Reihe an Übungen und Teilaufgaben, auf der Basis bestehender (z.B. frei zugänglicher) Datensätze, diese visuell zu interpretieren und effektiv zu präsentieren. In praktischen Übungen werden die Wirkung und Hierarchie visueller Parameter wie Farbe, Form oder Fläche erfahren, Narrative für Daten entwickelt, unterschiedliche Visualisierungsformen für Daten erprobt und verglichen sowie interaktive Steuermöglichkeiten effektiv für die Darstellung und Filterung eingesetzt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- visuelle Wahrnehmungsgrundlagen (Form, Fläche, Farbe, Mustererkennung und Kognition) und ihre Wirkung im Kontext der Informationsvisualisierung einzuordnen und praktisch anzuwenden.
- technische Strukturformate für Daten zu erkennen und für die Informationsvisualisierung korrekt auswerten zu können.
- aus Datensätzen visuelle Narrative abzuleiten und Konzepte zur Informationsvisualisierung zu entwickeln.
- unterschiedliche Visualisierungsformen und ihre visuelle Wirkung zu benennen und in Abhängigkeit von den Daten und dem Narrativ angemessen für praktische Projekte auswählen zu können.
- die Möglichkeiten interaktiver Datenvisualisierung konzeptionell und praktisch einzusetzen.

Kursinhalt

1. Einführung
 - 1.1 Datenvisualisierung
 - 1.2 Von Daten zum Wissen
 - 1.3 Begriffsklärung: Informationsarchitektur, -visualisierung und -design

- 1.4 Narrative für Daten entwickeln
 - 1.5 Beispiele
 - 1.6 Übungen
2. Die Anatomie von Daten
 - 2.1 Technische Formate für Daten
 - 2.2 Datenimport und -verarbeitung
 - 2.3 Daten strukturieren
 - 2.4 Übungen
3. Wahrnehmungsgrundlagen für die Informationsvisualisierung
 - 3.1 Kognitive Grundlagen der Informationsverarbeitung
 - 3.2 Mustererkennung
 - 3.3 Farbwahrnehmung
 - 3.4 Gestaltprinzipien in der Datenvisualisierung
 - 3.5 Übungen
4. Visualisierungstypen
 - 4.1 Illustrative Visualisierung
 - 4.2 Diagramme
 - 4.3 Karten
 - 4.4 Übungen
5. Gestaltungselemente
 - 5.1 Farbe, Fläche, Proportion, Menge
 - 5.2 Dimensionalität
 - 5.3 Darstellungshierarchien
 - 5.4 Symbole
 - 5.5 Schrift und Beschriftungen
 - 5.6 Übungen
6. Interaktive Informationsvisualisierung
 - 6.1 Interaktion und Animation
 - 6.2 Filter und Auswahl
 - 6.3 Dynamische Datenquellen
 - 6.4 Echtzeitvisualisierung
 - 6.5 Übungen

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Cairo, A. (2013). The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization. New Riders.
- Heber, R. (2018). Infografik: Gute Geschichten erzählen mit komplexen Daten. Rheinwerk Design.
- Loth, A. (2019). Visual Analytics with Tableau. John Wiley & Sons, Inc.
- Stapelkamp, T. (2012). Informationsvisualisierung: Web - Print - Signaletik. Erfolgreiches Informationsdesign: Leitsysteme, Wissensvermittlung und Informationsarchitektur. Springer Berlin / Heidelberg.
- Ware, C. (2004). Information Visualization: Perception for Design. Morgan Kaufmann.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Einführung in User Research

Modulcode: DLBUXEUR

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Einführung in User Research)

Kurse im Modul

- Einführung in User Research (DLBUXEUR01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Herangehensweise im User Centered Design
- User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements
- Fragebogengestaltung und Interviewmethoden
- Beobachtungstechniken
- Methoden und Tools des Service Designs

Qualifikationsziele des Moduls**Einführung in User Research**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

Einführung in User Research

Kurscode: DLBUXEUR01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, Techniken der User Research zur Ableitung von User Requirements zu vermitteln. Hierzu wird die Herangehensweise des User Centered Design vorgestellt. Ein Augenmerk wird auf die Planung der Nutzungskontextanalyse gelegt. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von User Research Methoden, welche die Studierenden nach Abschluss des Kurses projektspezifisch auswählen und anwenden können. Neben Interviewmethoden werden Beobachtungstechniken vermittelt. Ebenso wird auf die Gestaltung von Fragebögen, Beobachtungsprotokollen sowie auf die Entwicklung von Moderationsleitfaden für Fokusgruppen eingegangen. Den Abschluss bildet die Ableitung und Konsolidierung von qualitativen und quantitativen Nutzungsanforderungen. Zudem wird die Herangehensweise im Service Design diskutiert und spezifische Service Design Methoden und Tools vorgestellt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
 - 1.1 Begriffserklärungen User Research und User Requirements
 - 1.2 Ziele und Herausforderungen der User Research
2. Grundidee des User Centered Design
 - 2.1 Verstehen
 - 2.2 Designen
 - 2.3 Vergegenwärtigen
 - 2.4 Evaluieren
 - 2.5 Iteratives Design
 - 2.6 Implementierung

3. Nutzungskontextanalyse planen
 - 3.1 Anlass, Ziele und Vorgehen der Nutzungskontextanalyse
 - 3.2 Benutzer für die Datenerhebung auswählen und rekrutieren
 - 3.3 Vorbereitende Desk Research
 - 3.4 Arbeitsprodukte und Rollen im User Requirements Engineering
4. User Research Methoden zur Bestimmung von User Requirements
 - 4.1 Beobachtungsmethoden
 - 4.2 Interviewmethoden
 - 4.3 Fragebogen
 - 4.4 Fokusgruppen
 - 4.5 Cultural Probes
5. Von Nutzenkontextinformationen zu Nutzungsanforderungen
 - 5.1 Erfordernisse identifizieren
 - 5.2 Qualitative und quantitative Nutzungsanforderungen
 - 5.3 Nutzungsanforderungen ableiten und strukturieren
 - 5.4 Nutzungsanforderungen konsolidieren
6. Service Design Methoden
 - 6.1 Zielsetzung und Herangehensweisen
 - 6.2 User Journeys und Service Blueprints
 - 6.3 System Maps
 - 6.4 User Stories schreiben
 - 6.5 Research Reports schreiben

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baxter, K./Courage, C./Caine, K. (2015): Understanding your users. A practical guide to user research methods. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Geis, T./Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience. dpunkt Verlag, Heidelberg.
- Goodman, E./Kuniavsky, M./Moed, A. (2012): Observing the user experience. A practitioner's guide to user research. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Stickdorn, M./Horness, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

UX-Prototyping

Modulcode: DLBUXUXP-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Dr. Mathias Bauer (UX-Prototyping)

Kurse im Modul

- UX-Prototyping (DLBUXUXP01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit
Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Erläuterung verschiedener Arten Prototypen
- Beschreibung unterschiedlicher Prototyping Techniken
- Vorgehen im Prototyping
- Prototyping von Service Prozessen und User Experiences
- Prototyping von digitalen und physischen Produkten

Qualifikationsziele des Moduls**UX-Prototyping**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.
- den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.
- verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.
- das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.
- das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft

UX-Prototyping

Kurscode: DLBUXUXP01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, einen Überblick über die Möglichkeiten und Einsatzziele des UX-Prototypings zu geben. Zunächst werden unterschiedliche Arten von Prototypen, in Abhängigkeit der Fidelity, differenziert. Die verschiedenen Arten werden in Abhängigkeit ihrer jeweiligen Zielsetzung und ihres Einsatzzweckes diskutiert. Ebenso wird auf das Vorgehen und die Herausforderungen im Prototyping Prozess eingegangen. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von verschiedenen Prototyping Methoden. Hierzu werden unterschiedliche Techniken vorgestellt und ein Überblick über verbreitete Tools gegeben. Zudem werden die Besonderheiten im Prototyping von Service Design Prozessen diskutiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.
- den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.
- verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.
- das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.
- das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.

Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
 - 1.1 Begriffsdefinition: Was ist ein Prototyp?
 - 1.2 Ziele und Herangehensweisen im Prototyping
2. Arten von Prototypen
 - 2.1 Low Fidelity
 - 2.2 Mid Fidelity
 - 2.3 High Fidelity
 - 2.4 Dimensionen der Fidelity
3. Der Prototyping Prozess
 - 3.1 Einsatzzwecke von Prototypen

- 3.2 Zielsetzung der Prototypen definieren
- 3.3 Fidelity festlegen
- 3.4 Prototyping Technik wählen
4. Prototyping Techniken
 - 4.1 Scribbles
 - 4.2 Wireframes
 - 4.3 Storyboards
 - 4.4 Videoprototypen
 - 4.5 Wizard of Oz
 - 4.6 Prototyping Tools
5. Prototyping von digitalen und physischen Produkten
 - 5.1 Herausforderungen im Prototyping von digitalen Produkten
 - 5.2 Herausforderungen im Prototyping von physischen Produkten
6. Prototyping im Service Design
 - 6.1 Vorgehen zur Ideenfindung
 - 6.2 Ideation Methoden
 - 6.3 Prototyping von Service Prozessen und Experiences

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/ Boston.
- Buxton, B./Greenberg, S./Carpendale, S./Marquardt, N. (2018): Sketching User Experiences: Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. MITP Verlag, Heidelberg.
- McElroy, K. (2016): Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Warfel, T.Z. (2009): Prototyping: A Practitioner's Guide. Rosenfeld Media, New York.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Hausarbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Objektorientierte Programmierung mit C#

Modulcode: DLBAVROOPC

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Rouven Thum (Objektorientierte Programmierung mit C#)

Kurse im Modul

- Objektorientierte Programmierung mit C# (DLBAVROOPC01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Objektorientierter Entwurf
- Grundlegende C#-Sprachkonstrukte
- Objektorientierte Programmierung mit C#
- Exception Handling
- Erstellen, Schreiben und Lesen von Dateien
- Weiterführende Themen (z.B. Eventhandling, Lambda Expression, Namespace etc.)

Qualifikationsziele des Moduls**Objektorientierte Programmierung mit C#**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- objektorientierte Designkonzepte zu verstehen und in eigenen Lösungen einzusetzen.
- den Unterschied zwischen objektorientiertem Design und objektorientierter Programmierung zu erkennen und zu verstehen.
- die grundlegenden C#-Sprachelemente zu verwenden, um einfache Lösungen zu erstellen.
- Programme unter Verwendung der objektorientierten Features von C# zu erstellen.
- auch fortgeschrittene C#-Features wie Error Handling, Ein- und Ausgabekontrolle, Eventhandling u.a. einzusetzen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Objektorientierte Programmierung mit C#

Kurscode: DLBAVROOPC01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

C# ist eine moderne, universelle und sehr vielseitige Programmiersprache, die für eine Vielzahl von Aufgaben in verschiedenen Fachgebieten verwendet werden kann, z.B. mobile Apps, Desktop-Anwendungen, Cloud-basierte Dienste, Websites, Unternehmenssoftware und Spiele. Besonders häufig wird es für die Entwicklung von Spielen in Verbindung mit beliebten Game Engines wie Unity eingesetzt. Der Kurs vermittelt den Studierenden die grundlegenden Fähigkeiten, die für die objektorientierte Programmierung mit C# erforderlich sind. Er führt die Studierenden in die relevanten theoretischen Konzepte des objektorientierten Designs (OOD) ein und zeigt, wie es unter Verwendung von Klassen, Objekten, Methoden und mehr umgesetzt werden kann. Darüber hinaus werden die grundlegenden Konstrukte wie Datentypen, Variablen und Operatoren vorgestellt. Der Kurs lehrt auch die Verwendung von Kontrollstrukturen, Arrays und Collections, die den Verarbeitungsfluss und die Datenorganisation ermöglichen. Die Studierenden lernen, wie sie ihren Code durch Funktionen wie Error- und Exception Handling robuster anlegen können. Weitere nützliche Funktionen wie Namespaces, Ereignisse, Lambda-Ausdrücken etc. werden ebenfalls vorgestellt. Nach Abschluss des Kurses sind die Teilnehmer:innen in der Lage, ihre eigenen objektorientierten Lösungen in C# zu erstellen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- objektorientierte Designkonzepte zu verstehen und in eigenen Lösungen einzusetzen.
- den Unterschied zwischen objektorientiertem Design und objektorientierter Programmierung zu erkennen und zu verstehen.
- die grundlegenden C#-Sprachelemente zu verwenden, um einfache Lösungen zu erstellen.
- Programme unter Verwendung der objektorientierten Features von C# zu erstellen.
- auch fortgeschrittene C#-Features wie Error Handling, Ein- und Ausgabekontrolle, Eventhandling u.a. einzusetzen.

Kursinhalt

1. Objektorientiertes Design
 - 1.1 Grundlagen der objektorientierten Systementwicklung
 - 1.2 Grundlagen der objektorientierten Modellierung
 - 1.3 Einführung in C#
2. C#-Sprachkonstrukte

- 2.1 Primitive Datentypen
- 2.2 Variablen
- 2.3 Operatoren und Ausdrücke
- 2.4 Kontrollstrukturen und -anweisungen
- 2.5 Arrays und Collections
3. Objektorientierte Programmierung mit C#
 - 3.1 Struct
 - 3.2 Klassen, Objekte und Methoden
 - 3.3 Konstruktoren
 - 3.4 Vererbung, Polymorphismen, Virtuelle Methoden
 - 3.5 Kapselung
 - 3.6 Abstraktion
 - 3.7 Interfaces
4. Exception Handling und Error Handling
 - 4.1 Exception Handling
 - 4.2 Error Handling
5. Ein- und Ausgabe
 - 5.1 Dateien anlegen und schreiben
 - 5.2 Dateiinhalte auslesen
 - 5.3 Umgang mit Datenträgern und Ordnern
6. Weitere Konzepte
 - 6.1 Events und Eventhandling
 - 6.2 Lambda Expressions
 - 6.3 Namespace und die Verwendung von Directives

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Bonacina, M. (2019). *C# Programmieren: für Einsteiger: Der leichte Weg zum C#-Experten*. Visual Studio. BMU Media Verlag.
- Steinbrecher, S. (2020). *C# für Dummies*. Wiley-VCH.
- Thomas Theis, 2022 *Einstieg in C# mit Visual Studio 2022: Ideal für Programmieranfänger* (7. Auflage). Rheinwerk Computing.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Audio	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Anwendungsentwicklung mit Unity

Modulcode: DLBAVRAEU

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBAVROOPC01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Janki Dodiya (Anwendungsentwicklung mit Unity)

Kurse im Modul

- Anwendungsentwicklung mit Unity (DLBAVRAEU01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Unity-Grundlagen
- Grundlagen der Szenengestaltung in Unity
- Grundlagen der Programmierung und Interaktion
- User Interface und Networking in Unity
- Virtual Reality-Integration
- Tutorial: Erstellung einer Beispielanwendung

Qualifikationsziele des Moduls**Anwendungsentwicklung mit Unity**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen einer Game Engine und die Zielrichtung von Unity zu verstehen, den Produktlebenszyklus nachzuvollziehen und Schlüsselemente der Anwendung zu kennen.
- Unity Anwendungen erzeugen, zu verwalten und publizieren.
- Grundlegende Szenenelemente zu erzeugen und zu bearbeiten wie Game Objects, Prefabs, Primitives, Camera, Light, Materials, Textures und Physics (Spielphysik-Einstellungen).
- C#-Skripte unter Verwendung der Scripting-Werkzeuge in Unity zu erstellen.
- sich mit wichtigen Features für User Interfaces, Video, Audio-Integration und den in Unity verfügbaren Netzwerkfunktionen für Multi-User- und kollaborative Anwendungen vertraut zu machen.
- VR-Projekte und Apps zu entwickeln und auszurollen, die herkömmliche Interaktionen des Unity XR Interaction Toolkits einsetzen und auf Unity-fähigen VR-Geräten (Head Mounted Displays) angezeigt werden.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Anwendungsentwicklung mit Unity

Kurscode: DLBAVRAEU01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBAVROOPC01

Beschreibung des Kurses

Unity ist eine der beliebtesten Game-Engines für die Entwicklung von 3D-Spielen und Virtual-Reality-Anwendungen, vor allem aufgrund der umfangreichen Unterstützung und der zahlreichen Dienstprogramme, die sie einem XR-Entwickler für die Entwicklung von VR- und AR-Anwendungen bietet. Das Ziel dieses Kurses ist es, Wissen über die wichtigsten Funktionen von Unity zu vermitteln, die es den Teilnehmer:innen ermöglichen, sowohl Desktop- als auch immersive XR-Erlebnisse zu erstellen. Das Modul konzentriert sich auf die Einführung in die 3D-Fähigkeiten und -Funktionen von Unity, beginnend mit der Erstellung und Manipulation von 3D-Objekten, Grafikgrundlagen wie Prefabs, Beleuchtung, Partikel sowie Materialien, die wichtige Arbeitsmittel für eine:n Künstler:in, Spieleentwickler:in oder eine:n Entwickler:in interaktiver 3D-Erlebnisse sind. Die Teilnehmer:innen werden in die Funktionen zur Projekterstellung und -verwaltung eingeführt, mit denen sie ihr eigenes 3D-Unity-Projekt erstellen und veröffentlichen können. Die Teilnehmer:innen lernen außerdem, dynamische Inhalte zu erstellen, indem sie die Programmierfunktionen von Unity nutzen, die die Entwicklung von C#-Scripting-Komponenten unterstützen. So können z. B. die Physik von Objekten modelliert oder die dynamische Interaktion mit verschiedenen von Unity unterstützten Eingabegeräten hinzugefügt werden, die den Anwendern die Kontrolle über das Aussehen und Verhalten von Objekten geben. Der Kurs ermöglicht es den Studierenden auch, die Grundlagen der Benutzeroberfläche mit dem UI-Toolkit zu erlernen und mit Audio und Video in Unity zu experimentieren. Darüber hinaus lernen die Teilnehmer:innen, wie sie mit Hilfe von Unity-unterstützten Virtual Reality-Geräten immersive VR-Erlebnisse erstellen, ein VR-Projekt einrichten und die XR-Funktionen von Unity wie das XR-Interaktions-Toolkit nutzen können. Dies ermöglicht es den Studierenden, Interaktionen wie Objekte für grundlegende Grabbing-Interaktivität in VR, Snapping und Locomotion zu konfigurieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen einer Game Engine und die Zielrichtung von Unity zu verstehen, den Produktlebenszyklus nachzuvollziehen und Schlüsselemente der Anwendung zu kennen.
- Unity Anwendungen erzeugen, zu verwalten und publizieren.
- Grundlegende Szenenelemente zu erzeugen und zu bearbeiten wie Game Objects, Prefabs, Primitives, Camera, Light, Materials, Textures und Physics (Spielphysik-Einstellungen).
- C#-Skripte unter Verwendung der Scripting-Werkzeuge in Unity zu erstellen.
- sich mit wichtigen Features für User Interfaces, Video, Audio-Integration und den in Unity verfügbaren Netzwerkfunktionen für Multi-User- und kollaborative Anwendungen vertraut zu machen.
- VR-Projekte und Apps zu entwickeln und auszurollen, die herkömmliche Interaktionen des Unity XR Interaction Toolkits einsetzen und auf Unity-fähigen VR-Geräten (Head Mounted Displays) angezeigt werden.

Kursinhalt

1. Unity Basics
 - 1.1 Einführung in Unity
 - 1.2 Unity Hub installieren
 - 1.3 Grundlagen der Oberfläche von Unity
 - 1.4 Projekte und Scenes anlegen
 - 1.5 GameObjects anlegen und verwalten
 - 1.6 Eine erste Anwendung erstellen
2. Unity Scenes - Grundlagen
 - 2.1 Grafische Grundlagen
 - 2.2 Assets importieren und verwalten
 - 2.3 Animation und Physics in Unity
 - 2.4 Audio-Integration
 - 2.5 Video-Integration
3. Grundlagen der Programmierung und der Interaktion
 - 3.1 Visual Scripting
 - 3.2 C# Scripting mit Unity
 - 3.3 Grundlagen der Eingabe
4. User Interface und Networking in Unity
 - 4.1 UI Toolkit
 - 4.2 Networking Essentials/Collaborative Environment

5. Virtual Reality-Integration
 - 5.1 Einführung in Virtual Reality (VR)
 - 5.2 VR Software setup in Unity
 - 5.3 VR Interaction Essentials
 - 5.4 Augmented Reality Essentials
6. Tutorial: Erstellung einer Beispielanwendung
 - 6.1 Tutorial: Erstellung einer Beispielanwendung

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Unternehmensgründung und Innovationsmanagement

Modulcode: BUGR

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Mirko Bendig (Unternehmensgründung und Innovationsmanagement)

Kurse im Modul

- Unternehmensgründung und Innovationsmanagement (BUGR01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Unternehmensgründung und Unternehmensgründer ▪ Innovationsmanagement ▪ Prüfung der Geschäftsidee ▪ Geschäftsplanung ▪ Finanzierung ▪ Rechtliche Aspekte ▪ Businessplan als Basiskonzept der Gründung 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Unternehmensgründung und Innovationsmanagement</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bedeutung und Grundzüge der empirischen Entrepreneurswissenschaft wiederzugeben, und in ihrer volkswirtschaftlichen Bedeutung zu erkennen. ▪ Gründerentscheidungen unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen zu analysieren, und mit Blick auf Rechtsformwahl, Finanzierungsentscheidungen und Businessplangestaltung nachzuvollziehen. ▪ die Grundzüge strategischen wie operativen Innovationsmanagements darzustellen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Betriebswirtschaft & Management</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management</p>

Unternehmensgründung und Innovationsmanagement

Kurscode: BUGR01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs vermittelt das betriebswirtschaftliche Basiswissen für die Gründung von Unternehmen. Es werden die ökonomischen und kaufmännischen Grundlagen der Unternehmensgründung und der Unternehmensentwicklung unter Berücksichtigung von Rahmenbedingungen des Gründungsprozesses dargestellt. Dazu werden Finanzierungsmöglichkeiten, rechtliche Rahmenbedingungen und Planungsprozesse erörtert. Besonderes Augenmerk wird auf den Businessplan als zentralem Planungsmittel der Gründung gelegt. Abschließend werden die Kernelemente des Innovationsmanagements dargestellt, und zwar sowohl in seiner strategischen wie auch in seiner operativen Ausprägung.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Bedeutung und Grundzüge der empirischen Entrepreneurswissenschaft wiederzugeben, und in ihrer volkswirtschaftlichen Bedeutung zu erkennen.
- Gründerentscheidungen unter Berücksichtigung ihrer Rahmenbedingungen zu analysieren, und mit Blick auf Rechtsformwahl, Finanzierungsentscheidungen und Businessplangestaltung nachzuvollziehen.
- die Grundzüge strategischen wie operativen Innovationsmanagements darzustellen.

Kursinhalt

1. Entrepreneurship
 - 1.1 Die Wissenschaft vom Entrepreneur
 - 1.2 Persönlichkeit, Prozesse und Definitionen
2. Volkswirtschaftliche Aspekte
 - 2.1 (Volkswirtschafts-)Theoretische Funktionen innovativer Entrepreneure
 - 2.2 Internationale volkswirtschaftliche Aspekte
 - 2.3 Entrepreneurship in Deutschland
3. Handlungs- und Entscheidungsfelder von Gründern
 - 3.1 Grundmodell des Entrepreneurship
 - 3.2 Opportunities – unternehmerische Gelegenheiten
 - 3.3 Handlungs- und Entscheidungsfelder „Ressourcen“ und „Organisation“

- 3.4 Entscheidungs- und Handlungsfeld „Strategie“
- 4. Gründungsfinanzierung
 - 4.1 Grundfragen der Gründungsfinanzierung
 - 4.2 Gründungsfinanzierung mit Eigenkapital
 - 4.3 Gründungsfinanzierung mit Fremdkapital
 - 4.4 Sonstige Finanzierungsarten und öffentliche Fördermittel
- 5. Rechtsformwahl
 - 5.1 Entscheidungskriterien und Rechtsquellen
 - 5.2 Rechtsformen
 - 5.3 weitere gründungsrelevante rechtliche Aspekte
- 6. Geschäftsmodell und Businessplan
 - 6.1 Die Geschäftsidee
 - 6.2 Entrepreneurial Design – das Geschäftsmodell
 - 6.3 Analysemöglichkeiten des Entrepreneurial Designs und Finanzierungsplanung
 - 6.4 Der Businessplan
- 7. Strategisches Innovationsmanagement
 - 7.1 Innovation und Innovationsmanagement
 - 7.2 Innovationsmanagement
 - 7.3 Normatives und strategisches Innovationsmanagement
- 8. Operatives Innovationsmanagement
 - 8.1 Innovationsorientierte Organisation und Führung
 - 8.2 Management von Innovationsprozessen
 - 8.3 Implementierung und Entwicklungstendenzen im Innovationsmanagement

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Faltin, G. (Hrsg.). (2018). Handbuch Entrepreneurship. Springer Gabler.
- Freiling, J., Kollmann, T., & Middelman, U. (2019). Entrepreneurship: Gründung und Skalierung von Startups. Springer Gabler.
- Fueglistaller, U., Müller, C., Volery, T., & Müller, S. (2019). Entrepreneurship: Modelle – Umsetzung – Perspektiven – Mit Fallbeispielen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz (5. Aufl.). Springer Gabler.
- Grichnik, D., Brettel, M., Koropp, C., & Mauer, R. (2017). Entrepreneurship: Unternehmerisches Denken, Entscheiden und Handeln in innovativen und technologieorientierten Unternehmungen (2. Aufl.). Schäffer-Poeschel.
- Hauschildt, J., & Salomo, S. (2016). Innovationsmanagement (6. Aufl.). Beck.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. Campus.
- Schinnerl, R. (2018). Erfolgreich in die Selbstständigkeit: Von der Geschäftsidee über den Businessplan zur nachhaltigen Unternehmensgründung. Springer Gabler.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
	<input checked="" type="checkbox"/> Audio	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Einführung in New Work

Modulcode: DLBNWENW

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Annette Strauß (Einführung in New Work)

Kurse im Modul

- Einführung in New Work (DLBNWENW01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Arbeitswelt der Zukunft
- Begriffsentwicklung
- New Work als interdisziplinärer Ansatz
- Megatrends
- Auswirkungen agiler Organisationsformen
- Führung und Zusammenarbeit in New Work
- Empowerment
- Kompetenzentwicklung
- Rahmenbedingungen

Qualifikationsziele des Moduls**Einführung in New Work**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herausforderungen des technologischen und gesellschaftlichen Wandels zu benennen und verstehen.
- die entstehenden Herausforderungen auf das Personalmanagement und die Führungskultur in Unternehmen zu übertragen.
- die Konzepte agiler und fluider Organisationen sowie die daraus resultierenden Konsequenzen nachzuvollziehen.
- Lösungsansätze für komplexere Umwelteinflüsse für Führung und Personalmanagement zu benennen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Human Resources

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Human Resources

Einführung in New Work

Kurscode: DLBNWENW01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Unternehmen werden zunehmend agil. Bürokratien und Hierarchien werden obsolet, Wissen nimmt stetig zu und hat eine immer kürzere Halbwertszeit. Autonomie und Kreativität nehmen in vielen Unternehmen einen wichtigeren Stellenwert ein. Immer häufiger werden Prozesse und Abteilungen nach agilen Grundsätzen aufgestellt. Arbeit erfährt eine zunehmende Entgrenzung mit positiven als auch negativen Auswirkungen. Die Frage, wie Strukturen und Unternehmenskultur sich besser und schneller an kürzere Innovationszyklen und Umweltveränderungen anpassen, betrifft alle Unternehmen und ihr Personalmanagement. Wissen und Qualifikationen müssen immer schneller aktualisiert werden, sodass Lernen einen höheren Stellenwert einnehmen muss. Im Rahmen des gesellschaftlichen und demografischen Wandels entwickeln sich Arbeit und Organisationen immer weiter weg vom Taylorismus und hin zu integralen, evolutionären Organisationen, deren Arbeit charakterisiert ist von Selbstführung, Ganzheit und Sinn. Damit geht ein Orientierungswandel einher, weg von Bürokratie hin zu demokratischen Strukturen und Empowerment. Der Kurs vermittelt eine Einführung in die komplexe und aktuelle Thematik der neuen Arbeitswelt und -struktur. Ausgehend von einer Begriffsbestimmung und Abgrenzung des Themas werden gesellschaftliche Megatrends als wesentliche Einflussfaktoren auf Personalmanagement und Organisation diskutiert. Darauf aufbauend wird der Dipol starrer und agiler Organisationsstrukturen und den daraus folgenden Auswirkungen für Führung, Personalmanagement und Mitarbeiter diskutiert. Zusammenarbeit und Führung im Zuge der Einführung von New-Work-Strukturen und -Methoden sowie die dazu notwendigen Kompetenzen werden thematisiert. Im Rahmen der Kompetenzentwicklung wird behandelt, wie Lernen, Einstellungen und Kompetenzen zusammenspielen müssen um Unternehmen agiler zu machen. Abschließend wird das New-Work-Konzept mit Vor- und Nachteilen für die Beteiligten vor rechtlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen kritisch reflektiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herausforderungen des technologischen und gesellschaftlichen Wandels zu benennen und verstehen.
- die entstehenden Herausforderungen auf das Personalmanagement und die Führungskultur in Unternehmen zu übertragen.
- die Konzepte agiler und fluider Organisationen sowie die daraus resultierenden Konsequenzen nachzuvollziehen.
- Lösungsansätze für komplexere Umwelteinflüsse für Führung und Personalmanagement zu benennen.

Kursinhalt

1. Was ist New Work?
 - 1.1 Arbeitswelt der Zukunft
 - 1.2 Begriffsentwicklung
 - 1.3 New Work als interdisziplinärer Ansatz
2. Megatrends
 - 2.1 Globalisierung
 - 2.2 Digitalisierung und Konnektivität
 - 2.3 Individualisierung und Werte
 - 2.4 Demografischer Wandel und Diversity
3. Organisation von New Work
 - 3.1 Starre Organisationsformen
 - 3.2 Agile Organisationsformen
 - 3.3 Auswirkungen agiler Organisationsformen
4. Führung und Zusammenarbeit in New Work
 - 4.1 Empowerment
 - 4.2 Leadership
 - 4.3 Neue Formen der agilen Zusammenarbeit
 - 4.4 Neue Rahmenwerke, Methoden und Tools der Zusammenarbeit
5. Kompetenzentwicklung
 - 5.1 Kompetenzen
 - 5.2 Einstellungen und Mindset
 - 5.3 Lernen
6. Rahmenbedingungen und Kritik

- 6.1 Rahmenbedingungen
- 6.2 Kritische Einordnung von New Work

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Bahlow, J./Kullmann, G. (2018). Agile Teams. BusinessVillage Göttingen.
- Bernstein, E. et al. (2016). Beyond the Holacracy Hype. Harvard Business Review, Harvard.
- Bergmann, F. (2019). New Work, New Culture: Work We Want and a Culture That Strengthens Us. (S. 7–19). Zero Books Washington.
- Carson, J. B./Tesluk, P. E./Marrone, J. A. (2007). Shared leadership in teams: An investigation of antecedent conditions and performance. Academy of management Journal, 50. Jg., 5, 1217–1234.
- Felin, T./Powell, T. C. (2016). Designing organizations for dynamic capabilities. California Management Review, 58. Jg., 4, 78–96.
- Haapakangas, A. et al. (2018). Self-rated productivity and employee well-being in activity-based offices: the role of environmental perceptions and workspace use. Building and Environment, 145, 115–124.
- Hackl, B. et al. (2017). New Work - Auf dem Weg zu neuen Arbeitswelt. Springer Berlin.
- Maitland, A./Thomson, P. (2011). Future work: How businesses can adapt and thrive in the new world of work. Springer Berlin.
- Schermuly, C. C. (2019). New Work-Gute Arbeit gestalten: Psychologisches Empowerment von Mitarbeitern. Haufe Freiburg im Breisgau.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Wahrnehmungslehre

Modulcode: DLBIAWL

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Tanja Remke (Wahrnehmungslehre)

Kurse im Modul

- Wahrnehmungslehre (DLBIAWL01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Creative Workbook
Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Wahrnehmungspsychologisches Grundwissen zu unseren Sinnen
- Disziplinen, die sich mit der Wahrnehmung beschäftigen
- Wahrnehmung und Wirkung (Licht, Farbe, Form, Körper und Raum)
- Einflüsse auf die Raumwahrnehmung
- Architekturwahrnehmung und ästhetisches Urteilen

Qualifikationsziele des Moduls**Wahrnehmungslehre**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschliche Wahrnehmung als ein Zusammenspiel der Sinne zu betrachten.
- Erkenntnisse zur Wahrnehmung von Raum, Form, Farbe und Licht zu formulieren und zu diskutieren.
- Begriffe wie die der Wahrnehmungspsychologie zu verstehen und einzusetzen.
- die eigene Tätigkeit vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.
- die Gestaltung von Raum, Innenarchitektur oder Architektur vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Wahrnehmungslehre

Kurscode: DLBIAWL01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Wahrnehmung ist Basis unseres Seins, Grundlage unseres Handelns und damit auch Grundlage jeder auf den Raum bezogenen gestalterischen Tätigkeit. Der Kurs bietet Einblick in Erkenntnisse zur Wahrnehmung an sich sowie zur Wahrnehmung von für die Innenarchitektur relevanten Aspekten wie der Farbe, der Form und des Raums. Darüber hinaus wird der Zusammenhang zwischen Wahrnehmung und Urteilsbildung aufgezeigt. Ziel des Kurses ist es, eine Basis für die Tätigkeit der Innenarchitekten/ Innenarchitektinnen zu schaffen, um sich fundiert äußern zu können sowohl zur eigenen Tätigkeit wie auch zur Betrachtung von Innenarchitektur, von Architektur und von Raum im Allgemeinen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschliche Wahrnehmung als ein Zusammenspiel der Sinne zu betrachten.
- Erkenntnisse zur Wahrnehmung von Raum, Form, Farbe und Licht zu formulieren und zu diskutieren.
- Begriffe wie die der Wahrnehmungspsychologie zu verstehen und einzusetzen.
- die eigene Tätigkeit vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.
- die Gestaltung von Raum, Innenarchitektur oder Architektur vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.

Kursinhalt

1. Wahrnehmungslehre
 - 1.1 Zielsetzung
 - 1.2 Abgrenzung
2. Die menschlichen Sinne
 - 2.1 Körperwahrnehmung
 - 2.2 Riechen und Schmecken
 - 2.3 Hören und Sehen
3. Der visuelle Sinn
 - 3.1 Zusammenspiel der Sinne

- 3.2 Dominanz des Sehens
- 3.3 Sehen – ein selektiver, subjektiver Gestaltungsprozess
- 4. Farbe und Licht
 - 4.1 Licht und Kontrast
 - 4.2 Farbwahrnehmung
 - 4.3 Farbe und Wirkung
- 5. Form und Körper
 - 5.1 Gestalt
 - 5.2 Gesetze
 - 5.3 Täuschungen
- 6. Raum
 - 6.1 Tiefenwahrnehmung
 - 6.2 Wahrnehmung in Bewegung
 - 6.3 Raum und Wirkung
- 7. Raumwahrnehmung und was sie beeinflusst
 - 7.1 Persönliche Situation
 - 7.2 Kulturelle Einflüsse
 - 7.3 Moden
- 8. Architekturwahrnehmung und ästhetische Urteile
 - 8.1 Laie und Profi
 - 8.2 Ästhetische Urteile und Subjektivität
 - 8.3 Versuche und Theorien
- 9. Wahrnehmung als “Instrument”
 - 9.1 Training
 - 9.2 Wissen
 - 9.3 Bewusste Wahrnehmung
 - 9.4 Beobachtung

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Abel, A. & Rudolf, B. (Hrsg.) (2020). Architektur wahrnehmen (2. Aufl.). Transcript.
- Grütter, J. K. (2019). Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung (2. Aufl.). Springer Vieweg.
- Jonak, U. (2019). Architekturwahrnehmung. Sehen und Begreifen (2. Aufl.). Springer.
- Richter, P. G. (2019). Architekturpsychologie. Eine Einführung (4. Aufl.). Pabst Science Publishers.
- Schäfers, B. (2014). Architektursoziologie. Grundlagen – Epochen – Themen (3. Aufl.). Springer VS.
- Schönhammer, R. (2013). Einführung in die Wahrnehmungspsychologie. Sinne, Körper, Bewegung (2. Aufl.). Facultas wuv UTB.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Reader
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video
	<input checked="" type="checkbox"/> Folien

Design im Raum

Modulcode: DLBKDWDIR1-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Volkan Kaçmaz (Design im Raum)

Kurse im Modul

- Design im Raum (DLBKDWDIR01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen der räumlichen Wahrnehmung
- Eigenschaften räumlicher Gestaltungsmittel
- Elemente der räumlichen Gestaltung
- Projektentwicklung
- Umsetzbarkeit
- Projektanforderungen

Qualifikationsziele des Moduls**Design im Raum**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- erworbene Fähigkeiten in der Gestaltung von Messeständen, Ausstellungen und Leitsystemen theoretisch und praktisch einzusetzen.
- ihr grundlegendes Wissen über die Möglichkeiten der Gestaltung im Raum zur Erreichung eines informations- oder markenorientierten Kommunikationsziels einzusetzen.
- eine räumliche Gestaltungsidee adäquat zu visualisieren und argumentationssicher zu präsentieren.
- konkrete Anforderungen, wie das Übertragen eines Corporate Design auf eine räumliche Inszenierung, zu erfüllen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Baut auf Modulen aus dem Bereich Design auf

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Design im Raum

Kurscode: DLBKDWDIR01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Der Raum bietet durch seine Eigenschaften – Volumen, Proportion, Atmosphäre, Licht, Material, Oberflächen, etc. – im Spiel mit der menschlichen Raumwahrnehmung eine besonders große Vielzahl an gestalterischen Möglichkeiten. Die Zusammenhänge zwischen diesen Faktoren lassen ein narratives Spannungsfeld entstehen, das analysiert und methodisch verstanden werden will. Durch das Einbringen medialer Gestaltungsformen wie Typografie, Grafik oder zeitbasierter Inhalte kann im räumlichen Kontext eine inhaltliche Botschaft erfolgreich verknüpft werden. Mit unterschiedlichen Wirkungsweisen gilt es sich auseinander zu setzen, um im Sinne einer gelungenen Kommunikation souverän zu entwerfen. Der räumliche Gestaltungsprozess vom Verstehen der Herausforderung über die Ideenfindung zur Visualisierung und Präsentation folgt einem schlüssig strukturierten Ablauf. Den Entwicklungsprozess gestalterischer Ideen begleiten stets Gedanken zur Umsetzbarkeit. Finanziell und technisch gibt es bei jedem Projekt Grenzen, innerhalb derer die Gestaltung sich zwar entfalten kann, die aber auch eingehalten werden müssen um die Durchführbarkeit zu gewährleisten. Zur besseren Durchdringung der komplexen Zusammenhänge, dem Kennenlernen des zeitgenössischen Raum Designs und zur Inspiration werden verschiedene Beispiele erläutert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- erworbene Fähigkeiten in der Gestaltung von Messeständen, Ausstellungen und Leitsystemen theoretisch und praktisch einzusetzen.
- ihr grundlegendes Wissen über die Möglichkeiten der Gestaltung im Raum zur Erreichung eines informations- oder markenorientierten Kommunikationsziels einzusetzen.
- eine räumliche Gestaltungsidee adäquat zu visualisieren und argumentationssicher zu präsentieren.
- konkrete Anforderungen, wie das Übertragen eines Corporate Design auf eine räumliche Inszenierung, zu erfüllen.

Kursinhalt

1. Grundlagen der räumlichen Wahrnehmung
 - 1.1 Der gefühlte Raum – von Licht bis Ton
 - 1.2 Der erlebte Raum – von Information bis Narration
 - 1.3 Geschichte und Methodik räumlichen Designs

2. Eigenschaften räumlicher Gestaltungsmittel
 - 2.1 Form und Farbe
 - 2.2 Material
 - 2.3 Präsentationsformen
3. Elemente der räumlichen Gestaltung
 - 3.1 Grafik und Typografie im Raum
 - 3.2 Semiotik
 - 3.3 Zeitbasierte Medien im Raum
4. Signaletik – Orientierungssysteme im Raum
 - 4.1 Die Aufgaben der Signaletik
 - 4.2 Gestaltung und Planung eines Orientierungssystems
 - 4.3 Praxisbeispiele
5. Projektentwicklung
 - 5.1 Anforderungsanalyse
 - 5.2 Ideenentwicklung
6. Design im Raum 4.0
 - 6.1 Messebau – aktuelle Tendenzen
 - 6.2 Shopsysteme – aktuelle Tendenzen
 - 6.3 Ausstellungen – aktuelle Tendenzen

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Baur, R. (2001): Ruedi Baur..., Intégral..., and Partners. Lars Müller, Zürich.
- Bertron, A./Schwarz, U./Frey, C. (2006): Ausstellungen entwerfen – Designing Exhibitions: Kompendium für Architekten, Gestalter und Museologen. Birkhäuser, Basel.
- Bertron, A./Schwarz, U./Frey, C. (2012): Projektfeld Ausstellung: Eine Typologie für Ausstellungsgestalter, Architekten, Gestalter und Museologen. Birkhäuser, Basel.
- Kiedaisch, P./Marinescu, S./Poesch, J. (Hrsg.) (2020): Szenografie. Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin. Av edition, Stuttgart.
- Übele, A. (2006): Orientierungssysteme und Signaletik. Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Wahrnehmungslehre

Modulcode: DLBIAWL

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Tanja Remke (Wahrnehmungslehre)

Kurse im Modul

- Wahrnehmungslehre (DLBIAWL01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Creative Workbook
Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Wahrnehmungspsychologisches Grundwissen zu unseren Sinnen
- Disziplinen, die sich mit der Wahrnehmung beschäftigen
- Wahrnehmung und Wirkung (Licht, Farbe, Form, Körper und Raum)
- Einflüsse auf die Raumwahrnehmung
- Architekturwahrnehmung und ästhetisches Urteilen

Qualifikationsziele des Moduls**Wahrnehmungslehre**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschliche Wahrnehmung als ein Zusammenspiel der Sinne zu betrachten.
- Erkenntnisse zur Wahrnehmung von Raum, Form, Farbe und Licht zu formulieren und zu diskutieren.
- Begriffe wie die der Wahrnehmungspsychologie zu verstehen und einzusetzen.
- die eigene Tätigkeit vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.
- die Gestaltung von Raum, Innenarchitektur oder Architektur vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Wahrnehmungslehre

Kurscode: DLBIAWL01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Wahrnehmung ist Basis unseres Seins, Grundlage unseres Handelns und damit auch Grundlage jeder auf den Raum bezogenen gestalterischen Tätigkeit. Der Kurs bietet Einblick in Erkenntnisse zur Wahrnehmung an sich sowie zur Wahrnehmung von für die Innenarchitektur relevanten Aspekten wie der Farbe, der Form und des Raums. Darüber hinaus wird der Zusammenhang zwischen Wahrnehmung und Urteilsbildung aufgezeigt. Ziel des Kurses ist es, eine Basis für die Tätigkeit der Innenarchitekten/ Innenarchitektinnen zu schaffen, um sich fundiert äußern zu können sowohl zur eigenen Tätigkeit wie auch zur Betrachtung von Innenarchitektur, von Architektur und von Raum im Allgemeinen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschliche Wahrnehmung als ein Zusammenspiel der Sinne zu betrachten.
- Erkenntnisse zur Wahrnehmung von Raum, Form, Farbe und Licht zu formulieren und zu diskutieren.
- Begriffe wie die der Wahrnehmungspsychologie zu verstehen und einzusetzen.
- die eigene Tätigkeit vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.
- die Gestaltung von Raum, Innenarchitektur oder Architektur vor dem Hintergrund von Erkenntnissen zur Wahrnehmung zu hinterfragen.

Kursinhalt

1. Wahrnehmungslehre
 - 1.1 Zielsetzung
 - 1.2 Abgrenzung
2. Die menschlichen Sinne
 - 2.1 Körperwahrnehmung
 - 2.2 Riechen und Schmecken
 - 2.3 Hören und Sehen
3. Der visuelle Sinn
 - 3.1 Zusammenspiel der Sinne

- 3.2 Dominanz des Sehens
- 3.3 Sehen – ein selektiver, subjektiver Gestaltungsprozess
- 4. Farbe und Licht
 - 4.1 Licht und Kontrast
 - 4.2 Farbwahrnehmung
 - 4.3 Farbe und Wirkung
- 5. Form und Körper
 - 5.1 Gestalt
 - 5.2 Gesetze
 - 5.3 Täuschungen
- 6. Raum
 - 6.1 Tiefenwahrnehmung
 - 6.2 Wahrnehmung in Bewegung
 - 6.3 Raum und Wirkung
- 7. Raumwahrnehmung und was sie beeinflusst
 - 7.1 Persönliche Situation
 - 7.2 Kulturelle Einflüsse
 - 7.3 Moden
- 8. Architekturwahrnehmung und ästhetische Urteile
 - 8.1 Laie und Profi
 - 8.2 Ästhetische Urteile und Subjektivität
 - 8.3 Versuche und Theorien
- 9. Wahrnehmung als “Instrument”
 - 9.1 Training
 - 9.2 Wissen
 - 9.3 Bewusste Wahrnehmung
 - 9.4 Beobachtung

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Abel, A. & Rudolf, B. (Hrsg.) (2020). Architektur wahrnehmen (2. Aufl.). Transcript.
- Grütter, J. K. (2019). Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung (2. Aufl.). Springer Vieweg.
- Jonak, U. (2019). Architekturwahrnehmung. Sehen und Begreifen (2. Aufl.). Springer.
- Richter, P. G. (2019). Architekturpsychologie. Eine Einführung (4. Aufl.). Pabst Science Publishers.
- Schäfers, B. (2014). Architektursoziologie. Grundlagen – Epochen – Themen (3. Aufl.). Springer VS.
- Schönhammer, R. (2013). Einführung in die Wahrnehmungspsychologie. Sinne, Körper, Bewegung (2. Aufl.). Facultas wuv UTB.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Reader
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video
	<input checked="" type="checkbox"/> Folien

Einführung in Material- und Herstellungstechniken

Modulcode: DLBPDEMH

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Caspar Schmitz (Einführung in Material- und Herstellungstechniken)

Kurse im Modul

- Einführung in Material- und Herstellungstechniken (DLBPDEMH01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Einführung
- Grundlagen Materialien
- Komplexe und intelligente Materialien
- Grundlagen Herstellungstechniken
- Oberflächen
- Material und seine Bedeutung im Designprozess

Qualifikationsziele des Moduls**Einführung in Material- und Herstellungstechniken**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Materialien nach Art und Herkunft einzuordnen.
- die Vielzahl an Herstellungstechniken systematisch einzuordnen.
- Materialien möglichen Herstellungstechniken zuzuordnen.
- Grundlegende Funktionsweisen und Materialien des 3d-Drucks zu benennen.
- Produkte den verwendeten Materialien und Herstellungsarten zuzuweisen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Einführung in Material- und Herstellungstechniken

Kurscode: DLBPDEMH01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs wird ein Überblick über die Bandbreite an Materialarten, Materialien und Herstellungstechniken gegeben. Ihre Kenntnis bildet ein grundlegendes Werkzeug im Entwurfsprozess. Nur wer Materialien und ihre Einsatzmöglichkeiten kennt, kann diese auch im Entwurfsprozess einsetzen. Neben klassischen Materialien und Herstellungstechniken, also solchen, die es schon vor der Digitalisierung gab, wird auch ein Überblick gegeben über innovative Materialien und Herstellungstechniken der letzten Jahrzehnte.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Materialien nach Art und Herkunft einzuordnen.
- die Vielzahl an Herstellungstechniken systematisch einzuordnen.
- Materialien möglichen Herstellungstechniken zuzuordnen.
- Grundlegende Funktionsweisen und Materialien des 3d-Drucks zu benennen.
- Produkte den verwendeten Materialien und Herstellungsarten zuzuweisen.

Kursinhalt

1. Einführung in die Material- und Herstellungstechniken
 - 1.1 Material gestern und heute
 - 1.2 Material und Kultur
 - 1.3 Material und Handwerk
2. Grundlagen Materialien
 - 2.1 Holz
 - 2.2 Metall
 - 2.3 Kunststoff
 - 2.4 Stein, Glas und Keramik
 - 2.5 Textil und Papier
3. Komplexe und intelligente Materialien
 - 3.1 Smart Materials
 - 3.2 Schäume

- 3.3 Leichtbau-Materialien
- 3.4 3D-Druck geeignete Materialien
- 4. Grundlagen Herstellungstechniken
 - 4.1 Additive Verfahren
 - 4.2 Subtraktive Verfahren
 - 4.3 Formen / Verformen
 - 4.4 Gießen / Brennen / Blasen
 - 4.5 Fügen
- 5. Oberflächen
 - 5.1 Farben und Lacke
 - 5.2 Beschichtungen
 - 5.3 Oberflächenbehandlungen
 - 5.4 Glasieren und Emaillieren
 - 5.5 Innovative Beschichtungen
- 6. Material und seine Bedeutung im Designprozess
 - 6.1 Material bestimmt Design
 - 6.2 Design bestimmt Material
 - 6.3 Symbiose von Design und Material

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Bühler, P., Schlaich, P., Sinner, D., Stauss, A. & Stauss, T. (2019). Produktdesign. Konzeption – Entwurf – Technologie. Springer.
- Hofmann, H. & Spindler, J. (2019). Aktuelle Werkstoffe. Neue Materialien für innovative Produkte. Springer.
- Kalweit, A., Paul, C., Peters, S. & Wallbaum, R. (Hrsg.) (2011). Handbuch für Technisches Produktdesign: Material und Fertigung, Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure (2. Aufl.). Springer.
- Kula, D. & Ternaux, E. (2013). Materiology. Handbuch für Kreative: Materialien und Technologien. Birkhauser.
- Hofmann, H. & Spindler, J. (2019). Aktuelle Werkstoffe. Neue Materialien für innovative Produkte. Springer.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Didaktisches Design

Modulcode: DLBKDWDD1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Didaktisches Design)

Kurse im Modul

- Didaktisches Design (DLBKDWDD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie
Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen didaktisches Design
- Projektstruktur – der Designprozess didaktischer Maßnahmen
- Analyse Lehr- und Lernziele
- Konzeption des Lehrinhalts
- Medienwahl des Lehrmittels
- Gestaltung der Lehrmittel
- Informationsvisualisierungen
- Produktion von Lehrmittelinhalten – Workflow, Zeit, Kosten

Qualifikationsziele des Moduls**Didaktisches Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Entwicklung einer Maßnahme aus dem Bereich des didaktischen Designs strukturiert wiederzugeben.
- Lehrinhalte (Daten, Fakten, Informationen, komplexe Zusammenhänge etc.) zu analysieren und für die Umsetzung in Lehrmittel (von der Infografik bis zum Lehrfilm) zu konzeptionieren.
- eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Informations- und Datenvisualisierung in Ihren Designprozess miteinzubeziehen.
- einen Überblick über die gestalterischen Möglichkeiten und Workflows der unterschiedlichen Lehrmittel – auf dem derzeit aktuellen Stand der Technik – zu geben.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Medienwissenschaften.

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau.

Didaktisches Design

Kurscode: DLBKDWDD01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Dem didaktischen Design kommt in unserer innovationsgetriebenen Zeit ein besonderer Stellenwert zu. Lebenslanges Lernen gilt als selbstverständlich und kann als populär bezeichnet werden. Analog ist die Erwartungshaltung der „Lernenden“ – eines Kunden an eine Gebrauchsanweisung oder im Schulkontext – mitgewachsen. Entsprechend spannt der Kurs „Didaktisches Design“ den Bogen möglichst umfassend. Grundlegendes zur Methodik des Lernens und Lehrens wird ebenso vermittelt, wie ein struktureller Ansatz, ein Thema didaktisch zu erschließen und aufzubereiten. Aufbauend darauf werden verschiedenen Lehrformate und didaktische Maßnahmen untersucht. Verständliche Visualisierungen von Daten und Informationen sind das zentrale Thema des Kurses. Durch den gekonnten Einsatz von Bildern, Grafiken und Text ist es möglich, auch anspruchsvolle Inhalte gut erfassbar zu machen. Das Ziel ist es, nicht allein zu informieren, sondern die Information, den Lehrinhalt durch visuelles Storytelling unterhaltsam zu gestalten. Von Infografiken bis zu Erklärvideos werden anhand von Praxisbeispielen die unterschiedlichen Aspekte und Formate des didaktischen Designs analysiert. Die zur Gestaltung und Erstellung dieser Formate notwendigen Werkzeuge und Disziplinen sind dabei ebenso Teil des Kurses wie der in der Produktion jeweils etablierte Workflow.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Entwicklung einer Maßnahme aus dem Bereich des didaktischen Designs strukturiert wiederzugeben.
- Lehrinhalte (Daten, Fakten, Informationen, komplexe Zusammenhänge etc.) zu analysieren und für die Umsetzung in Lehrmittel (von der Infografik bis zum Lehrfilm) zu konzeptionieren.
- eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Informations- und Datenvisualisierung in Ihren Designprozess miteinzubeziehen.
- einen Überblick über die gestalterischen Möglichkeiten und Workflows der unterschiedlichen Lehrmittel – auf dem derzeit aktuellen Stand der Technik – zu geben.

Kursinhalt

1. Grundlagen didaktisches Design
 - 1.1 Visualisierung hilft lernen, lehren und verstehen (nach Truttmann, P.)
 - 1.2 Formate und Methoden
 - 1.3 Geschichte und Beispiele des didaktischen Designs

- 1.4 Zielgruppenanalyse – Die richtige Ansprache
2. Projektstruktur – Überblick über den didaktischen Designprozess
 - 2.1 Analyse Lehr- und Lernziele
 - 2.2 Konzeption des Lehrinhalts
 - 2.3 Recherche und Ressourcen
 - 2.4 Wahl des Lehrmittels (Medien)
 - 2.5 Gestaltung
 - 2.6 Produktion
3. Analyse Lehr- und Lernziele
 - 3.1 Was – das Lernfeld erkennen und abgrenzen
 - 3.2 Wofür – Wissensgewinn definieren
 - 3.3 Wie – Vermittlung strukturieren
4. Konzeption des Lehrinhalts
 - 4.1 Fördernder Aufbau: Vom Einfachen zum Schwierigen
 - 4.2 Storytelling steigert Aufmerksamkeitsqualität
 - 4.3 Emotion verankert Information
 - 4.4 Kognitive Herausforderung stimuliert und motiviert zum Lernen
5. Wahl des Lehrmittels
 - 5.1 Technische Dokumentation, statisch oder teilanimiert
 - 5.2 Gebrauchsanweisung, statisch oder teilanimiert
 - 5.3 Infografik, statisch oder teilanimiert
 - 5.4 Erklärfilm, real oder animiert
 - 5.5 Interaktive Applikation
6. Gestaltung der Lehrmittel
 - 6.1 visuelle Rhetorik
 - 6.2 Layout
 - 6.3 Grafik
 - 6.4 Typografie
 - 6.5 Fotografie
 - 6.6 Bewegt Bild – real
 - 6.7 Bewegt Bild – animiert
 - 6.8 Interaktion – Web & App
 - 6.9 Corporate Design in Lehrmitteln

- | |
|---|
| 7. Produktion von Lehrmittelinhalten – Workflow, Zeit, Kosten |
| 7.1 Print |
| 7.2 Video |
| 7.3 Interaktion |

Literatur
Pflichtliteratur
Weiterführende Literatur
<ul style="list-style-type: none">▪ Klanten, R., Ehmann, S. & Schulze, F. (2011). Visual Storytelling. Inspiring a New Visual Language. Gestalten.▪ Götz, V. & Rigamonti, A. (2015). Informationsvisualisierung: Missbrauch und Möglichkeit. avedition.▪ Stapelkamp, T. (2013). Informationsvisualisierung. Web – Print – Signaletik. Springer.▪ Tufte, E. (2007). Beautiful Evidence. Graphics Press.▪ Hartmann, F. & Bauer, E. (2006). Bildersprache: Otto Neurath, Visualisierungen. WUV.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 20 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Didaktisches Design

Modulcode: DLBKDWDD2

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDD01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Didaktisches Design)

Kurse im Modul

- Projekt: Didaktisches Design (DLBKDWDD02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Portfolio

Studienformat: Duales myStudium
Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Anhand eines Projektes zum Thema „Didaktisches Design“ wenden die Studierenden ihr Wissen praktisch an. Erste Kompetenzen in Aufbau und Umsetzung einer didaktischen Maßnahme werden erworben. Die Aufgabe umfasst sowohl das gedankliche Durchdringen des zu vermittelnden Inhalts als auch die schlüssige Argumentation zur Wahl eines oder mehrerer didaktischer Formate. Nach Entwicklung eines entsprechenden Konzeptes folgt der gestalterische Entwurf. Den Abschluss bildet die professionelle visuelle Umsetzung. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Didaktisches Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Themen für die Umsetzung in einem didaktischen Format aufzubereiten.
- eine kommunikativ nutzerorientierte Wahl bezüglich der geeigneten Darstellungsform und Lehrmittel zu treffen.
- Daten und Information durch visuelles Storytelling verständlich und unterhaltsam zu gestalten.
- Dauer und Kosten eines Projektes im Bereich des didaktischen Designs einzuschätzen.
- das Ergebnis ihres Projektes didaktisch und visuell ansprechend im Rahmen des Portfolios zu präsentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Didaktisches Design

Kurscode: DLBKDWDD02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDD01
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs können die Studierenden anhand eines, in Absprache mit dem Tutor, gewählten Themas eine Maßnahme aus dem Bereich des didaktischen Designs entwickeln und umsetzen. Die Vielfalt der möglichen Darstellungsformen der Informationsvisualisierung kann und soll bei der Wahl ausgeschöpft werden. Die Einhaltung des zulässigen Workloads setzt hier jedoch Grenzen. In einem praxisnahen Szenario findet eine Vertiefung des bisher Erlernten statt. Im Kontext einer Aufgabe aus dem Bereich des didaktischen Designs werden zusätzlich auch Kompetenzen hinsichtlich Konzeptionierung und Projektmanagement gewonnen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Themen für die Umsetzung in einem didaktischen Format aufzubereiten.
- eine kommunikativ nutzerorientierte Wahl bezüglich der geeigneten Darstellungsform und Lehrmittel zu treffen.
- Daten und Information durch visuelles Storytelling verständlich und unterhaltsam zu gestalten.
- Dauer und Kosten eines Projektes im Bereich des didaktischen Designs einzuschätzen.
- das Ergebnis ihres Projektes didaktisch und visuell ansprechend im Rahmen des Portfolios zu präsentieren.

Kursinhalt

- Anhand eines praktischen Projektes wird das zum Thema didaktisches Design Gelernte angewendet. Erste Kompetenzen in Aufbau und Umsetzung einer didaktischen Maßnahme werden erworben. Die Aufgabe umfasst sowohl das gedankliche Durchdringen des zu vermittelnden Inhalts als auch die schlüssige Argumentation zur Wahl eines oder mehrerer didaktischer Formate. Nach Entwicklung eines entsprechenden Konzeptes folgt der gestalterische Entwurf. Den Abschluss bildet die professionelle visuelle Umsetzung. Alle Arbeitsschritte werden mit Feedback seitens der tutoriellen Betreuung begleitet. Die Studierenden können in diesem Projekt zur Informationsvisualisierung auch die erworbenen Fähigkeiten aus einer Vielzahl anderer Module des Programms – von Typografie bis audiovisuelle Medien – vertiefen.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Kothes, L. (2011): Grundlagen der Technischen Dokumentation. Anleitungen verständlich und normgerecht erstellen. Springer, Berlin.
- Pepels, W. (2002): Bedienungsanleitungen als Marketinginstrument. expert verlag, Renningen.
- Hoffmann, W./ Hölscher, B. G./ Thiele, U. (2002): Handbuch für technische Autoren und Redakteure. VDE Verlag, Erlangen.
- Piehl, J. (2002): Gebrauchsanleitungen optimal gestalten. Springer, Berlin.
- Tufte, E. R. (1990): Envisioning Information. Graphic Press, Nuneaton.
- Tufte, E. R. (2001): Visual Display of Quantitative Information. Graphic Press, Nuneaton.
- Tufte, E. R. (2006): Beautiful Evidence. Graphic Press, Nuneaton.
- Tufte, E. R. (1997): Visual Explanations. Images and Quantities, Evidence and Narrative. Graphic Press, Nuneaton.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Mobile App Design

Modulcode: DLBMDMMD-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Jennifer Ferger (Mobile App Design)

Kurse im Modul

- Mobile App Design (DLBMDMMD01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium

Creative Workbook

Studienformat: myStudium

Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen des mobilen App-Designs ▪ Mobile Usability ▪ Der typische Projektablauf ▪ App-Analyse und Entwicklung einer eigenen Idee ▪ Interaktionsdesign und Layout auf kleinen Bildschirmen ▪ Prototyping und Usability Testing ▪ Veröffentlichung von Apps 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Mobile App Design</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ mobile Applikationen in ihrer Funktion, Usability und Gestaltung kritisch zu analysieren. ▪ Möglichkeiten und Grenzen des Applikationsdesigns realistisch einzuschätzen. ▪ den typischen Projektablauf strukturiert wiederzugeben und anzuwenden. ▪ mobilspezifische Besonderheiten bei der Interfacegestaltung zu berücksichtigen. ▪ einfache Evaluationsverfahren für mobile Apps zu entwickeln und anzuwenden. ▪ die Rahmenbedingungen für eine App-Veröffentlichung auf eigene Apps zu übertragen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Medienproduktion</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau</p>

Mobile App Design

Kurscode: DLBMDMMD01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Das Anbieten von Applikationen ist kein Sonderfall für einzelne große Unternehmen oder hoch innovative Start-Ups mehr. Mobile Applikationen sind zu selbstverständlichen Werkzeugen unserer Gesellschaft geworden. Die Nutzung von digitalen Services über Smartphones nimmt dabei beständig zu. Gleichzeitig entwickelt sich auch die technische Grundlage mobiler Apps beständig im hohen Tempo weiter. Dieser Kurs gibt einen Überblick über die Arbeitsschritte, die bei der Konzeption und Gestaltung einer mobilen App notwendig sind. Hierbei liegt der Blick besonders auf den spezifischen funktionalen, strukturellen und formalästhetischen Anforderungen der mobilen Plattform. Dabei wird ein nutzerzentrierter Entwicklungsprozess in seinen typischen Schritten von der Konzeption über das Prototyping, Testen und Publishing beschrieben und erklärt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- mobile Applikationen in ihrer Funktion, Usability und Gestaltung kritisch zu analysieren.
- Möglichkeiten und Grenzen des Applikationsdesigns realistisch einzuschätzen.
- den typischen Projektablauf strukturiert wiederzugeben und anzuwenden.
- mobilspezifische Besonderheiten bei der Interfacegestaltung zu berücksichtigen.
- einfache Evaluationsverfahren für mobile Apps zu entwickeln und anzuwenden.
- die Rahmenbedingungen für eine App-Veröffentlichung auf eigene Apps zu übertragen.

Kursinhalt

1. Grundlagen des Applikationsdesigns
 - 1.1 Begriffsdefinition App(likation)
 - 1.2 Plattformen iOS und Android
 - 1.3 Der mobile Anwendungskontext
2. Usability mobiler Benutzerschnittstellen
 - 2.1 Prinzipien für das Interaktionsdesign
 - 2.2 UI-Richtlinien für mobile Interaktion
 - 2.3 Barrierefreiheit
3. Projektablauf: Von der Idee zur App

- 3.1 Der menschenzentrierte Designprozess
- 3.2 Recherche
- 3.3 Analyse
- 3.4 Ideenentwicklung
- 3.5 Umsetzung
- 3.6 Evaluation
4. Analyse und Ideenentwicklung
 - 4.1 Recherche
 - 4.2 Analyse und Zielgruppendefinition
 - 4.3 Ideenentwicklung
5. Interaktionsdesign
 - 5.1 Mobiles User Experience Design
 - 5.2 Den Funktionsumfang bestimmen
 - 5.3 Informationsarchitektur und Menüstrukturen
 - 5.4 Design Patterns und Interaktionselemente
 - 5.5 Animationen und Übergänge
 - 5.6 Iteratives Prototyping
6. Mobiles Layout
 - 6.1 Typografie
 - 6.2 Farbe
 - 6.3 Layout und Responsive Design
 - 6.4 Verwendung von Fotografie und Illustration
 - 6.5 Icons
7. Evaluation
 - 7.1 Testmethoden und -verfahren
 - 7.2 Debugging
 - 7.3 Analytische Evaluation
 - 7.4 Empirische Evaluation
8. Veröffentlichung
 - 8.1 Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für eine Veröffentlichung
 - 8.2 Veröffentlichungsmöglichkeiten für mobile Apps
 - 8.3 Präsentation einer App im App Store
 - 8.4 Rechtliche Pflichten

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Hooper, S., & Berkman, E. (2012). Designing mobile interfaces [electronic resource]. O'Reilly.
- Neil, T. (2014). Mobile Design Pattern Gallery [electronic resource]: UI Patterns for Smartphone Apps (2. Auflage). O'Reilly.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). Mobile Usability: Für iPhone, iPad, Android, Kindle. MITP.
- Rosenfeld, L., Arango, J., & Morville, P. (2015). Information architecture: For the Web and beyond (Fourth edition). O'Reilly.
- Semler, J., & Tschierschke, K. (2019). App-Design: Das umfassende Handbuch (2., aktualisierte und erweiterte Auflage). Rheinwerk Verlag.
- Vesselov, S., & Davis, T. (2019). Building Design Systems: Unify User Experiences Through a Shared Design Language: Bd. 1st ed. Apress.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Sonderkurs
---------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Applikationsdesign

Modulcode: DLBKDPAPPD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBMDMMD01-01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Jörg Burbach (Projekt: Applikationsdesign)

Kurse im Modul

- Projekt: Applikationsdesign (DLBKDPAPPD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: Kombistudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden entwickeln ein eigenes Applikationsdesign. Von einer markenorientierten Applikation bis zur informationsgebenden Applikation ist das Thema der Applikation frei wählbar – sofern dieses inhaltlich in sinnvollem Rahmen (Workload) umsetzbar ist. Von der Analyse über das Konzept bis zur Gestaltung und Umsetzung des Prototyps gewinnen die Studierenden durch den begleiteten Projektlauf (Feedbackrunden) zunehmend an Kompetenz. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Applikationsdesign**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Applikationsdesign-Projekt strukturiert zu bearbeiten.
- die verschiedenen Produktionsphasen argumentationssicher umzusetzen und darzustellen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu erklären und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- den Aufwand eines Applikationsdesign-Projektes hinsichtlich Zeit und Kosten realistisch einzuschätzen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Applikationsdesign

Kurscode: DLBKDPAPPD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBMDMMD01-01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden lernen anhand des Durchlaufens einer professionellen Produktionsstrecke, von der Analyse und Recherche bis zum fertigen Prototyp, die Struktur eines professionellen Applikationsdesign-Workflows kennen. Durch das Anwenden des erlernten Wissens können sie erste Kompetenzen im stark prosperierenden Bereich des Applikationsdesigns erwerben. Ausreichend Feedbackschleifen unterstützen zusätzliche Praxisnähe, mit einem selbstkritischen Blick auf die immanenten Faktoren Liefertermin und Budget.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Applikationsdesign-Projekt strukturiert zu bearbeiten.
- die verschiedenen Produktionsphasen argumentationssicher umzusetzen und darzustellen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu erklären und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- den Aufwand eines Applikationsdesign-Projektes hinsichtlich Zeit und Kosten realistisch einzuschätzen.

Kursinhalt

- Die Studierenden erarbeiten an einem inhaltlich selbst gewählten Beispiel den Ablauf eines Applikationsdesign-Projektes. Von der Analyse und Recherche über Konzeption und Gestaltung bis zur Präsentation – mindestens als Low-Fi Prototyp.
- Ihr Wissen im Bereich Digitale Applikationen können die Studierenden hier somit in die Praxis transferieren und erste Kompetenzen in der Umsetzung erwerben.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Albert, M. (2016): Besseres Mobile-App-Design. Optimale Usability für iOS und Android. entwickler press, Frankfurt.
- Jacobsen, J./Meyer, L. (2017): Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt – bewährte Methoden praxisnah erklärt. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Meier, R./Willemer, A. (2019): Professionelle Android-App-Entwicklung. Wiley-VCH, Hoboken, New Jersey.
- Schilling, K. (2016): Apps machen: Der Kompaktkurs für Designer: Von der Idee bis zum klickbaren Prototyp. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, München.
- Semmler, J. (2016): App-Design: Alles zu Gestaltung, Usability und User Experience – Apps für iOS, Android sowie Webapps – Von der Idee zum fertigen Design. Rheinwerk Computing, Bonn.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Sonderkurs
------------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

3D Interaction Design und Social VR

Modulcode: DLBAVRIDSVR

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (3D Interaction Design und Social VR)

Kurse im Modul

- 3D Interaction Design und Social VR (DLBAVRIDSVR01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten
Studienformat: Duales myStudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Interaktionsdesign in VR
- Navigation in VR
- Interaktion mit Objekten (Selektion, Manipulation)
- Systemkontrolle und -einstellungen (Menüs, Sprachkommandos, Gesten etc.)
- Design und Evaluation für VR
- Soziale Interaktion in VR

Qualifikationsziele des Moduls**3D Interaction Design und Social VR**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten grundlegenden Konzepte aus den Bereichen HCI, Human Factors und Human Centered Design und deren Beziehung zum 3D-Interaktionsdesign in XR zu verstehen.
- die häufigsten Herausforderungen bei der Gestaltung und Entwicklung von AR und VR zu kennen.
- verschiedene Travel- und Navigationstechniken sowie Systemsteuerungsoptionen, die für 3D-VR verfügbar sind zu unterscheiden und entsprechende Designrichtlinien zu benennen.
- unter verschiedenen Techniken zur Selektion, Manipulation und Interaktion mit 3D-Objekten passende auszuwählen und die entsprechenden Designrichtlinien anzuwenden.
- verschiedene verfügbare Designansätze zu kennen und anzuwenden sowie die für Virtual Reality verfügbaren Evaluierungsmetriken zur Bewertung der 3D-Benutzerinteraktion zu nutzen.
- die Grundlagen des Designs für Social VR, relevante Design-Herausforderungen und Design-Elemente sowie wichtige UI-Merkmale zu benennen und zu unterscheiden, die für soziale Interaktionen relevant sind und diese als Design-Richtlinien zu verwenden.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

3D Interaction Design und Social VR

Kurscode: DLBAVRIDSVR01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten grundlegenden Konzepte aus den Bereichen HCI, Human Factors und Human Centered Design und deren Beziehung zum 3D-Interaktionsdesign in XR zu verstehen.
- die häufigsten Herausforderungen bei der Gestaltung und Entwicklung von AR und VR zu kennen.
- verschiedene Travel- und Navigationstechniken sowie Systemsteuerungsoptionen, die für 3D-VR verfügbar sind zu unterscheiden und entsprechende Designrichtlinien zu benennen.
- unter verschiedenen Techniken zur Selektion, Manipulation und Interaktion mit 3D-Objekten passende auszuwählen und die entsprechenden Designrichtlinien anzuwenden.
- verschiedene verfügbare Designansätze zu kennen und anzuwenden sowie die für Virtual Reality verfügbaren Evaluierungsmetriken zur Bewertung der 3D-Benutzerinteraktion zu nutzen.
- die Grundlagen des Designs für Social VR, relevante Design-Herausforderungen und Design-Elemente sowie wichtige UI-Merkmale zu benennen und zu unterscheiden, die für soziale Interaktionen relevant sind und diese als Design-Richtlinien zu verwenden.

Kursinhalt

- In den letzten Jahren hat die Nutzung von Technologien der erweiterten Realität (XR) wie z. B. von Head Mounted Displays (HMD) für Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR) und Augmented Reality (AR) stark zugenommen. Dies hat sich insbesondere mit der Ankündigung und dem Aufkommen des Metaverse verstärkt. Bisher waren VR-Entwickler meist eher technisch orientiert und logisch veranlagt. Für die Benutzerakzeptanz jeder Technologie ist es jedoch auch wichtig, die menschlichen Bedürfnisse, Fähigkeiten und Verhaltensweisen in den Vordergrund zu stellen und ein Design zu entwerfen, das diese berücksichtigt, um ein für Menschen benutzbares System zu schaffen. Ziel dieses Kurses ist es daher, den Studierenden theoretische Grundlagen sowie praktische Lösungen und Ansätze für die Gestaltung von 3D-Interaktion zu vermitteln, die zu erfolgreich nutzbaren 3D-XR-Anwendungen führen. In diesem Kurs werden die Studierenden mit vielen speziellen Herausforderungen vertraut gemacht, denen Designer:innen bei der Gestaltung von VR-Anwendungen beim Übergang von 2D zu 3D begegnen. Die Studierenden lernen Prinzipien aus den Bereichen HCI, UX, Human Centred Design und Human Factors kennen, die für ein erfolgreiches 3D-

Interaktionsdesign und die Benutzungsfreundlichkeit virtueller Umgebungen als wichtig erachtet werden. Sie erhalten Einblicke und Ideen rund um die User Experience (UX) für XR-Anwendungen, einschließlich des gesamten Spektrums an Techniken und Technologien, der Analyse von Interaktionstechniken, empirisch validierter integrierter Designrichtlinien und Bewertungsmetriken für XR-Anwendungen. Die Studierenden lernen auch die Feinheiten von Social VR und relevante Richtlinien für die Gestaltung einer kollaborativen Social VR-Anwendung kennen. Mit jeder Lektion erhalten sie ferner praktische Kenntnisse über die Implementierung ausgewählter Interaktionstechniken unter Verwendung beliebiger XR-Spiele-Engines.

1. Interaktionsdesign in VR
 - 1.1 Wichtige grundlegende Konzepte im Bereich 3D Interaction Design in XR
 - 1.2 Aktuelle Herausforderungen in VR und AR
 - 1.3 Einführung in die relevanten Interaktionstypen
2. Navigation in VR
 - 2.1 Grundlagen der 3D-Navigation
 - 2.2 Physische versus virtuelle Navigation
 - 2.3 Design Guidelines
3. Mit Objekten in VR interagieren
 - 3.1 Interaktionstechniken zur Selektion und Manipulation von Objekten
 - 3.2 Einführung in Physics und State Machines
 - 3.3 3DUIs zur Interaktion mit Objekten
 - 3.4 Design Guidelines
4. System Control
 - 4.1 Menüs, Sprachsteuerung, Gesten und weitere Steuerungsmöglichkeiten
 - 4.2 Design Guidelines
5. Design und Evaluation für VR and AR
 - 5.1 Design Cycle/Vorgehensweise
 - 5.2 Wire framing und Prototyping
 - 5.3 Evaluation von VR und AR
6. Social VR
 - 6.1 Social VR und das Metaverse
 - 6.2 Interaktive Charaktere erzeugen
 - 6.3 Für soziale Interaktionen relevante UI-Eigenschaften
 - 6.4 Kommunikation, Koordination und Kollaboration
 - 6.5 Evaluation sozialer Interaktion in VR

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Jason, J. (2015). The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality. ACM Books.
- LaViola, J. et al. (2004). 3D User Interfaces: Theory and Practice, 2nd Edition. Addison-Wesley Longman.
- Steven Vi et al. (2019). User Experience Guidelines for Designing HMD Extended Reality Applications. .
- Unity Documentation – XR (2020):

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Creating an Interactive XR Experience

Modulcode: DLBAVRPCIE

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBAVRAEU01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Armin Grasnick (Projekt: Creating an Interactive XR Experience)

Kurse im Modul

- Projekt: Creating an Interactive XR Experience (DLBAVRPCIE01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Projektpräsentation
Studienformat: Fernstudium
Projektpräsentation

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

XR-Anwendungen beruhen oftmals auf einem hohen Maß an Interaktivität der Nutzenden mit dem System oder der Anwender:innen untereinander. Dieser Kurs stellt die Studierenden vor die Aufgabe, mit den erworbenen Kenntnissen in Unity eine interaktive Anwendung in Augmented oder Virtual Reality umzusetzen, in der User:innen mit Räumen, Objekten, Charakteren oder Avataren zielgerichtet interagieren können.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Creating an Interactive XR Experience**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das erworbene Wissen über Unity praktisch anzuwenden, indem sie eine interaktive XR-Anwendung entwickeln und umsetzen.
- Scene Essentials wie GameObjects, Prefabs, Primitives, Kamera, Beleuchtung, Material, Texturen und Physics sowie C#-Programmierung mit den Scripting-Werkzeugen einsetzen, um dynamische Inhalte zu erzeugen.
- andere in Unity verfügbare Features wie Benutzerschnittstellen, Video- und Audiointegration sowie Networking-Funktionen für Multiuser-Anwendungen und kollaborative Apps einzusetzen.
- VR-Projekte, die generelle Interaktionen aus dem Unity XR Interaction Toolkit verwenden, zu entwickeln und auf Unity-fähige Anzeigergeräte (HMD) auszugeben.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Softwareentwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Projekt: Creating an Interactive XR Experience

Kurscode: DLBAVRPCIE01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBAVRAEU01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Unity ist eine der beliebtesten Game Engines für die Entwicklung von 3D-Spielen und Virtual Reality-Anwendungen, denn sie bietet eine große Zahl von Funktionen und Diensten für XR-Entwickler. Den Studierenden soll die Möglichkeit gegeben werden, die in den entsprechenden Modulen und im Selbststudium erworbenen Unity-Fähigkeiten anzuwenden und zu demonstrieren, indem sie ein interaktives XR-Erlebnis schaffen. Das gibt ihnen die Gelegenheit, sich als Entwickler:innen zu betätigen und ihre praktische Erfahrung mit Game Engines wie Unity zu vertiefen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das erworbene Wissen über Unity praktisch anzuwenden, indem sie eine interaktive XR-Anwendung entwickeln und umsetzen.
- Scene Essentials wie GameObjects, Prefabs, Primitives, Kamera, Beleuchtung, Material, Texturen und Physics sowie C#-Programmierung mit den Scripting-Werkzeugen einsetzen, um dynamische Inhalte zu erzeugen.
- andere in Unity verfügbare Features wie Benutzerschnittstellen, Video- und Audiointegration sowie Networking-Funktionen für Multiuser-Anwendungen und kollaborative Apps einzusetzen.
- VR-Projekte, die generelle Interaktionen aus dem Unity XR Interaction Toolkit verwenden, zu entwickeln und auf Unity-fähige Anzeigeräte (HMD) auszugeben.

Kursinhalt

- Die Studierenden sollen in der Lage sein, ihr erworbenes Wissen über Unity und dessen Funktionen selbstständig zur Erstellung eines interaktiven XR-Erlebnisses einzusetzen.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Linowes, J. (2020). Unity 2020 Virtual Reality Projects: Learn VR development by building immersive applications and games with Unity 2019.4 and later versions, 3rd Edition
- Murray, J.W. (2020). Building Virtual Reality with Unity and Steam VR (2. Auflage). Routledge.
- Theis, T. (2021). Einstieg in Unity: 2D- und 3D- Spiele entwickeln (3. Auflage). Rheinwerk Verlag.
- (2020):

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Projektpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Projektpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien

Projekt: Agiles Projektmanagement

Modulcode: DLBDBAPM

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Martin Barth (Projekt: Agiles Projektmanagement)

Kurse im Modul

- Projekt: Agiles Projektmanagement (DLBDBAPM01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Duales Studium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

In diesem Kurs erlangen die Studierenden Handlungskompetenzen im Bereich des agilen Projektmanagements durch die eigenständige Bearbeitung eines Projekts. Hierbei wenden sie unter anderem die Werte, Aktivitäten, Rollen und Artefakte agiler Vorgehensweisen am Beispiel Scrum an.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Agiles Projektmanagement**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Unterschiede zwischen agilem und plangetriebenem Projektmanagement zu erläutern.
- agile Prinzipien zu erläutern.
- nach den in Scrum definierten Werten agil zusammenzuarbeiten.
- die in Scrum definierten Aktivitäten anzuwenden.
- die in Scrum definierten Rollen zu verantworten.
- die in Scrum definierten Artefakte zu erstellen und zu pflegen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Projektmanagement

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programm im Bereich Wirtschaft & Management

Projekt: Agiles Projektmanagement

Kurscode: DLBDBAPM01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Unter Anwendung bekannter Methoden und Techniken aus dem Themengebiet des agilen Projektmanagements bearbeiten die Studierenden in diesem Kurs selbstständig eine praktische Fragestellung und erhalten so eine praktische Einführung in das agile Projektmanagement. Dabei erfolgt die Anwendung der einzelnen Grundprinzipien auch in Gegenüberstellung zu plangetriebenem Projektmanagement. Um agiles Projektmanagement nicht nur zu verstehen, sondern auch zu erfahren, werden Werte, Aktivitäten, Rollen und Artefakte typischer agiler Vorgehensweisen am Beispiel Scrum vertieft und an einem Beispielprojekt umgesetzt. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer:s Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Unterschiede zwischen agilem und plangetriebenem Projektmanagement zu erläutern.
- agile Prinzipien zu erläutern.
- nach den in Scrum definierten Werten agil zusammenzuarbeiten.
- die in Scrum definierten Aktivitäten anzuwenden.
- die in Scrum definierten Rollen zu verantworten.
- die in Scrum definierten Artefakte zu erstellen und zu pflegen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- In diesem Kurs werden den Studierenden verschiedene Kompetenzen im Bereich des agilen Projektmanagements durch die praktische Anwendung im Rahmen eines Projektberichts vermittelt. Im Gegensatz zu plangetriebenem Projektmanagement werden dabei vor allem die aus der modernen Softwareentwicklung bekannten Prinzipien der Agilität genutzt. Am Beispiel von SCRUM sollen sich die Studierenden eine agile Vorgehensweise selbst aneignen. Das Wissen um die jeweiligen Rollen und Aktivitäten werden die Studierenden dann in einem

einfachen Projekt einsetzen und auf diese Weise erste praktische Erfahrungen sammeln und im Projektbericht dokumentieren. Die Inhalte der Projekte ergeben sich aus den individuellen Fähigkeiten und Voraussetzungen der Studierenden.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Röpstorff, S./Wiechmann, R. (2012). Scrum in der Praxis. Erfahrungen, Problemfelder und Erfolgsfaktoren. dpunkt.verlag Heidelberg.
- Rubin, K. S. (2014). Essential Scrum. Umfassendes Scrum-Wissen aus der Praxis. Mitp Verlag Frechen.
- Roock, A. (2011). Software-Kanban. Eine Einführung. In: Projektmagazin, Heft 4,
- Leffingwell, D. et al. (o. J.) (2015). Scaled Agile Framework. <http://scaledagileframework.com>
- Schwaber, K./Sutherland, J. (o. J.) (2015). The Scrum Guide™ - The definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. <https://www.scrumguides.org>.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales Studium

Studienform Duales Studium	Kursart Integrierte Vorlesung
--------------------------------------	---

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 129,75 h	Präsenzstudium/ synchrone virtuelle Lehre 13,5 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 6,75 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden
Der Kurs verbindet die interaktive Präsenzlehre mit einer online unterstützten Selbstlernphase. Während der Präsenzphase werden Studierende gezielt bei der Übung und Vertiefung der vermittelten Inhalte begleitet.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Gründungsfinanzierung

Modulcode: DLBEPGF

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Lena Bernhofer (Gründungsfinanzierung)

Kurse im Modul

- Gründungsfinanzierung (DLBEPGF01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Bedeutung der Gründungsfinanzierung
- Finanzierungen durch klassisches Eigenkapital
- Finanzierungen durch klassisches Fremdkapital
- Finanzierungen durch Mezzaninekapital
- Weitere Möglichkeiten der Gründungsfinanzierung
- Finanzierung vs. Liquiditätsmanagement
- Investor Relations

Qualifikationsziele des Moduls**Gründungsfinanzierung**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Bedeutung der Gründungsfinanzierung zu erläutern
- die einzelnen Arten der Eigen- und Fremdfinanzierung sowie mezzanine Finanzierungsarten zu verstehen und hinsichtlich ihrer Eignung für ein Gründungsvorhaben zu beurteilen
- die Wichtigkeit des Liquiditätsmanagements im Kontext der Gründungsfinanzierung zu verstehen
- zu beurteilen, inwieweit das Thema „Investor Relations“ im Rahmen der Gründungsfinanzierung von Bedeutung ist.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Finanzen & Steuern

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

Gründungsfinanzierung

Kurscode: DLBEPGF01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Rahmen einer jeden Existenzgründung stellt sich die Frage der Finanzierung. Denn nur dann, wenn die Gründer über ausreichende finanzielle Mittel verfügen, können sie ihr Vorhaben auch in die Tat umsetzen. Über die Jahre hat sich eine Vielzahl von Finanzierungsmöglichkeiten etabliert, die grundsätzlich für Existenzgründer in Frage kommen können. Neben der Nutzung von Eigenkapital kommt hierbei vor allem auch Fremdkapital oder Mezzaninekapital zum Einsatz. Alle drei Kapitalarten sind dabei sehr unterschiedlich in ihrer Ausgestaltung und ihrer Eignung für einzelne Gründungsvorhaben. Daneben gibt es aber auch die Möglichkeit, öffentliche Fördermittel in Anspruch zu nehmen oder neuere Finanzierungsarten wie Crowdfunding oder Kryptowährungen zu nutzen. Wenngleich sich nicht jede Finanzierungsart für jeden Gründer eignet, so ist es für einen Existenzgründer dennoch wichtig, seine Möglichkeiten zu kennen und gegeneinander abzuwägen. Darüber hinaus hat die Finanzierung erhebliche Auswirkungen auf das Liquiditätsmanagement eines Startup-Unternehmens sowie auf den Bereich der Investor Relations.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Bedeutung der Gründungsfinanzierung zu erläutern
- die einzelnen Arten der Eigen- und Fremdfinanzierung sowie mezzanine Finanzierungsarten zu verstehen und hinsichtlich ihrer Eignung für ein Gründungsvorhaben zu beurteilen
- die Wichtigkeit des Liquiditätsmanagements im Kontext der Gründungsfinanzierung zu verstehen
- zu beurteilen, inwieweit das Thema „Investor Relations“ im Rahmen der Gründungsfinanzierung von Bedeutung ist.

Kursinhalt

1. Bedeutung der Gründungsfinanzierung
 - 1.1 Gründung
 - 1.2 Unternehmensfinanzierung
 - 1.3 Gründungsfinanzierung
2. Finanzierung durch klassisches Eigenkapital
 - 2.1 Was ist Eigenkapital?

- 2.2 Eigene finanzielle Mittel der Gründerperson
- 2.3 Informelles und formelles Beteiligungskapital
3. Finanzierungen durch klassisches Fremdkapital
 - 3.1 Was ist Fremdkapital?
 - 3.2 Kredite mit Geldfluss
 - 3.3 Kredite ohne Geldfluss
 - 3.4 Kreditsubstitute
4. Finanzierungen durch Mezzaninkapital
 - 4.1 Was ist Mezzaninkapital?
 - 4.2 Arten von Mezzaninkapital
5. Weitere Möglichkeiten der Gründungsfinanzierung
 - 5.1 Öffentliche Fördermittel
 - 5.2 Crowdfunding
 - 5.3 Initial Coin Offering (ICO)
6. Finanzierung vs. Liquiditätsmanagement
 - 6.1 Grundprinzipien der Finanzwirtschaft
 - 6.2 Liquiditätsmanagement und Liquiditätsplanung
7. Investor Relations
 - 7.1 Kommunikation und Zusammenarbeit mit Kapitalgebern
 - 7.2 Reporting an die Kapitalgebernden

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Günther, E./Riethmüller, T. (2020): Einführung in das Crowdfunding. Formen, Anwendungsbereiche, Erfolgsfaktoren, rechtlicher Rahmen. Gabler Verlag, Wiesbaden.
- Hastenteufel, J. (2016): Gründungsfinanzierung im Wandel. Eine Betrachtung unterschiedlicher Finanzierungsmöglichkeiten für Existenzgründer unter besonderer Berücksichtigung von Mikrofinanzierung und Crowdfunding. Nomos Verlag, Baden-Baden.
- Kußmaul, H. (2016): Betriebswirtschaftslehre. Eine Einführung für Einsteiger und Existenzgründer. 8. Auflage, De Gruyter/Oldenbourg, Berlin/Boston.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I

Modulcode: DLBMDPFGI

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I)

Kurse im Modul

- Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I (DLBMDPFGI01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Basic Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Basic Portfolio

Studienformat: myStudium

Basic Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden lernen, selbstständig eine gesellschaftlich relevante gestalterische Fragestellung zu entwickeln. Die Studierenden setzen sich mit aktuellen technischen, kulturellen und sozialen Entwicklungen auseinander und entscheiden sich für ein Themenfeld. Dieses Themenfeld wird anschließend umfassend recherchiert und analysiert. Aus der Recherche wird eine gestalterische Fragestellung abgeleitet, eingegrenzt, begründet und konzeptionell ausgearbeitet.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein gesellschaftlich relevantes Thema selbstständig auszuwählen und zu recherchieren.
- die gesellschaftliche Relevanz eines selbst gewählten Themas sprachlich und visuell überzeugend darzulegen.
- die Rechercheergebnisse für ein selbst gewähltes Thema sprachlich und visuell nachvollziehbar darzulegen.
- die Rechercheergebnisse auf Wissenslücken hin zu analysieren und diese Wissenslücken in Bezug auf gestalterische Interventionsmöglichkeiten hin zu erklären und zu bewerten.
- eine in Umfang und Komplexität angemessene gestalterische Aufgabenstellung aus der thematischen Recherche und Analyse abzuleiten.
- innerhalb des selbst gewählten Themas eigenständig einen innovativen Gestaltungsansatz zu entwickeln und auszuarbeiten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Freie Gestaltungsarbeit I

Kurscode: DLBMDPFGI01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Das selbstständige Erarbeiten einer komplexen Fragestellung ist eine zentrale Fähigkeit praktizierender Designer:innen. In diesem Kurs wird der Prozess der Themenfindung und das Eingrenzen einer geeigneten Fragestellung aus gestalterischer Sicht praktisch eingeübt. Studierende lernen dabei, ihre Kenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten bei der Recherche gesellschaftlich relevanter Themenfelder einzusetzen und ihre Kenntnisse in spezifischen digitalen Medien für das gewählte Themenfeld produktiv einzusetzen. Zu Beginn steht die Entscheidung für eine passende Kombination aus Thema und gewähltem Umsetzungsmedium. Eine umfassende thematische Recherche in eine aktuelle Fragestellung wird durch Recherchen neuer technologischer Entwicklungen im von den Studierenden gewählten Umsetzungsmedium ergänzt. Das Thema wird auf einem angemessenen komplexen Niveau beschrieben und abgegrenzt. Studierende entwickeln anschließend eine designspezifische Sichtweise auf ihre Fragestellung. Sie grenzen ihre Herangehensweise von existierenden Gestaltungsarbeiten und Produkten im gewählten Themenbereich ab und stellen diese in Schrift und Bild dar. Für die Themenstellung wird anschließend die Konzeption einer Designlösung entwickelt und formuliert, die eine anschließende detaillierte gestalterische Ausarbeitung ermöglicht. Der Arbeitsprozess mitsamt iterativer Reflexionsschleifen wird für Dritte nachvollziehbar dokumentiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein gesellschaftlich relevantes Thema selbstständig auszuwählen und zu recherchieren.
- die gesellschaftliche Relevanz eines selbst gewählten Themas sprachlich und visuell überzeugend darzulegen.
- die Rechercheergebnisse für ein selbst gewähltes Thema sprachlich und visuell nachvollziehbar darzulegen.
- die Rechercheergebnisse auf Wissenslücken hin zu analysieren und diese Wissenslücken in Bezug auf gestalterische Interventionsmöglichkeiten hin zu erklären und zu bewerten.
- eine in Umfang und Komplexität angemessene gestalterische Aufgabenstellung aus der thematischen Recherche und Analyse abzuleiten.
- innerhalb des selbst gewählten Themas eigenständig einen innovativen Gestaltungsansatz zu entwickeln und auszuarbeiten.

Kursinhalt

- Designartefakte haben Auswirkungen auf die Gesellschaft, sie beinhalten Normen und Werte und prägen die Nutzer:innen in der Art und Weise, wie sie die Welt betrachten. Mediendesigner:innen haben deswegen die Verantwortung, die Normen und Werte zu reflektieren, die sie in ihren Arbeiten verkörpern. Sie sollten zudem in der Lage sein, die Tragweite ihrer Arbeit bei gesellschaftlich relevanten Themen einzuschätzen und verantwortungsvoll zu nutzen. In diesem Kurs wenden die Studierenden ihr im Laufe der vorhergehenden Kurse erworbenes Methoden- und Theoriewissen an, um eigenständig eine gesellschaftlich relevante gestalterische Fragestellung im Anwendungsbereich des Mediendesigns zu entwickeln. Die Studierenden recherchieren hierzu wissenschaftliche und nichtwissenschaftliche Quellen, um aktuelle technische, kulturelle und soziale Themen mit Bezug zu Mediendesign zu identifizieren. Basierend auf der Themenrecherche treffen sie eine begründete Themenauswahl und stellen eine weitergehende Recherche des gewählten Themenfelds an. Studierende lernen in diesem Kurs, komplexe Themenstellungen aus Designsicht zu analysieren und daraus gestalterische Problem- und Fragestellungen abzuleiten. Sie grenzen diese Fragestellungen auf einem angemessenen Abstraktionsniveau ein und erarbeiten selbstständig einen innovativen gestalterischen Lösungsansatz. Dieser wird auf konzeptioneller Ebene bis zu einem Grad ausgearbeitet, an dem es möglich ist, eine konkrete gestalterische Aufgabenstellung (Briefing) zur praktischen Umsetzung zu formulieren.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Aicher, O. (2015). Die Welt als Entwurf (2. Aufl.). Wiley.
- Binder, T., Wensyeen, S., Redstrom, J., Zimmerman, J., & Koskinen, I.K. (2011). Design research through practice. From the lab, field, and showroom. Morgan Kaufmann.
- Borries, F. von (2018). Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Suhrkamp.
- Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

6. Semester

Projekt: Design im Raum

Modulcode: DLBKDWDIR2

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDIR01-01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Volkan Kacmaz (Projekt: Design im Raum)

Kurse im Modul

- Projekt: Design im Raum (DLBKDWDIR02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Ein möglicher Auftrag aus der Praxis wird selbständig erarbeitet. Es wird ein Gestaltungskonzept entwickelt und die geplante Umsetzung professionell visualisiert. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Design im Raum**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Projekt im Bereich des räumlichen Designs, methodisch sinnvoll strukturiert und selbständig zu entwickeln.
- ihre gewonnenen Ideen zu Gestaltungskonzepten auszuarbeiten.
- Ideen, Konzeptinhalte, Ansätze und Studien professionell zu visualisieren.
- ein räumliches Design nicht nur zu entwickeln, sondern argumentationssicher zu präsentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Design im Raum

Kurscode: DLBKDWDIR02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDIR01-01
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

Ein räumliches Design Projekt soll selbständig entwickelt werden. Die Struktur der Projektentwicklung des räumlichen Designs folgt einem gewachsenen Leitfaden. Zunächst wird die Aufgabenstellung analytisch durchdrungen und das Anforderungsprofil sowie das Kommunikationsziel erfasst. Nach der Entwicklung erster Ideen wird die vielversprechendste zu einem repräsentativen Gestaltungskonzept ausgearbeitet. Es folgt die Umsetzung des Konzeptes in Form von Visualisierungen mit Hilfe gängiger Grafikprogramme. Die wichtigsten Entwicklungsschritte werden professionell präsentiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Projekt im Bereich des räumlichen Designs, methodisch sinnvoll strukturiert und selbständig zu entwickeln.
- ihre gewonnenen Ideen zu Gestaltungskonzepten auszuarbeiten.
- Ideen, Konzeptinhalte, Ansätze und Studien professionell zu visualisieren.
- ein räumliches Design nicht nur zu entwickeln, sondern argumentationssicher zu präsentieren.

Kursinhalt

- Im Rahmen einer praxisnahen Aufgabenstellung erarbeiten die Studierenden ein niederkomplexes Projekt. Die Themen können aus dem Bereich Messebau, Ausstellung, Shopsysteme und verwandten Bereichen sein. Exemplarisch durchlaufen die Studierenden alle Stationen eines realen Projektes. Analyse der Raumsituation und der zu kommunizierenden Inhalte in Verbindung mit inhaltlicher Recherche. Ideen werden entwickelt, im Diskurs auf Qualität überprüft. Die tragfähigsten Ideen werden in der Folge zu umfassenden Gestaltungskonzepten ausgearbeitet. Das Wissen aus den Bereichen der Gestaltungsmittel, z.B. Grafik oder Typografie etc., findet vertiefend Anwendung. Eine Auseinandersetzung mit dem derzeit technisch machbaren ist gefordert. Die Ergebnisse werden im Rahmen der Portfolio-Prüfungsleistung präsentiert und dokumentiert.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bollnow, O.F. (2010): Mensch und Raum. Kohlhammer, Stuttgart.
- Marinescu, S./Poesch, J. (2018): Trade Fair Design Annual 2018/19. av edition, Stuttgart.
- Reinhardt, U./Teufel, P. (2011): Neue Ausstellungsgestaltung 02. av edition, Stuttgart.
- Übele, A. (2006): Orientierungssysteme und Signaletik. Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Multimedialer Raum

Modulcode: DLBMDWMMR1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBIAWAI01, DLBMDPDAVM01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Multimedialer Raum)

Kurse im Modul

- Projekt: Multimedialer Raum (DLBMDWMMR01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Der Kurs vertieft die Gestaltung eines inszenierten Raumes im Rahmen eines praktischen Projekts. Das Zusammenspiel multimedialer Mittel mit ihrer räumlichen Darstellung wird anhand eines Anwendungsprojekts beispielhaft eingeübt.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Multimedialer Raum**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Auswirkungen räumlicher Darstellung auf zweidimensionale Medien zu erkennen und diese praktisch in das Projekt zu involvieren.
- gestalterisch wichtige Faktoren innerhalb der räumlichen Gestaltung, wie beispielsweise die Perspektive, zu berücksichtigen.
- die Möglichkeiten und Grenzen der medialen und technischen Umsetzung herauszufinden und gestalterische Entscheidungen didaktisch sinnvoll zu begründen.
- ein Konzept für einen interaktiven und multimedialen Raum zu entwickeln und dieses anhand eines anwendungsorientierten Projektes in die Praxis umzusetzen.
- Inhalte und Informationen multimedial sowie interaktiv steuerbar zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Multimedialer Raum

Kurscode: DLBMDWMMR01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBIAWAI01, DLBMDPDAVM01
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Es wird ein räumliches multimediales Designprojekt selbstständig erarbeitet. Die Struktur der Projektentwicklung der räumlichen Gestaltung folgt einem gewachsenen Leitfaden. Zunächst werden die Aufgabenstellung analytisch durchdrungen und das Anforderungsprofil sowie das Kommunikationsziel erfasst. Nach der Entwicklung der konzeptuell und didaktisch sinnvollen Idee wird diese zu einem repräsentativen Gestaltungskonzept im Raum ausgearbeitet. Unter der Berücksichtigung von Faktoren innerhalb der räumlichen Gestaltung, wie beispielsweise des Einsatzes verschiedener Medien im Wechselspiel mit dreidimensionalen Räumen, folgt die Umsetzung des Konzeptes in Form einer multimedialen und interaktiven Lösung mithilfe gängiger Softwareprogramme, wie Touchdesigner, o.ä., Arduino IDE o.ä., Arduino Microcontroller o.ä.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Auswirkungen räumlicher Darstellung auf zweidimensionale Medien zu erkennen und diese praktisch in das Projekt zu involvieren.
- gestalterisch wichtige Faktoren innerhalb der räumlichen Gestaltung, wie beispielsweise die Perspektive, zu berücksichtigen.
- die Möglichkeiten und Grenzen der medialen und technischen Umsetzung herauszufinden und gestalterische Entscheidungen didaktisch sinnvoll zu begründen.
- ein Konzept für einen interaktiven und multimedialen Raum zu entwickeln und dieses anhand eines anwendungsorientierten Projektes in die Praxis umzusetzen.
- Inhalte und Informationen multimedial sowie interaktiv steuerbar zu machen.

Kursinhalt

- Im Rahmen einer praxisnahen Aufgabenstellung erarbeiten die Studierenden ein Projekt in einem räumlichen Setting, welches vorwiegend den Einsatz von interaktiven und audiovisuellen Medien bedingt. Es wird ein komplexes Interaktionsprojekt entwickelt, welches mit sämtlichen Wahrnehmungstriggern des Menschen arbeitet und diese Trigger dazu nutzt, Medien narrativ in den Raum zu integrieren und Menschen partizipativ im Raum miteinzubeziehen. Hierzu gehört nicht nur der Einsatz von audiovisuellen Medien, sondern ebenfalls eine tiefgehende Analyse des Raumes und der Raumsituation sowie die praktische Erarbeitung und Entwicklung der eigenen Fähigkeit, inhaltliche Recherche medial und didaktisch sinnvoll im Raum zu kommunizieren. Studierende berücksichtigen dabei in der Planung und im Einsatz von audiovisuellen und interaktiven Inhalten stets

die Dreidimensionalität des Raumes. Es wird eine Auseinandersetzung mit einer technisch machbaren Umsetzung gefordert. Die Ergebnisse werden im Rahmen der Prüfungsleistung präsentiert und dokumentiert.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Divjak, P. (2014). Integrative Inszenierungen. Zur Szenografie von partizipativen Räumen. transcript Verlag.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Creative Lab
-----------------------------------	--------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Creative Lab
--	--------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Design im Raum

Modulcode: DLBKDWDIR1-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Volkan Kaçmaz (Design im Raum)

Kurse im Modul

- Design im Raum (DLBKDWDIR01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium

Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen der räumlichen Wahrnehmung
- Eigenschaften räumlicher Gestaltungsmittel
- Elemente der räumlichen Gestaltung
- Projektentwicklung
- Umsetzbarkeit
- Projektanforderungen

Qualifikationsziele des Moduls**Design im Raum**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- erworbene Fähigkeiten in der Gestaltung von Messeständen, Ausstellungen und Leitsystemen theoretisch und praktisch einzusetzen.
- ihr grundlegendes Wissen über die Möglichkeiten der Gestaltung im Raum zur Erreichung eines informations- oder markenorientierten Kommunikationsziels einzusetzen.
- eine räumliche Gestaltungsidee adäquat zu visualisieren und argumentationssicher zu präsentieren.
- konkrete Anforderungen, wie das Übertragen eines Corporate Design auf eine räumliche Inszenierung, zu erfüllen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Baut auf Modulen aus dem Bereich Design auf

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Design im Raum

Kurscode: DLBKDWDIR01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Der Raum bietet durch seine Eigenschaften – Volumen, Proportion, Atmosphäre, Licht, Material, Oberflächen, etc. – im Spiel mit der menschlichen Raumwahrnehmung eine besonders große Vielzahl an gestalterischen Möglichkeiten. Die Zusammenhänge zwischen diesen Faktoren lassen ein narratives Spannungsfeld entstehen, das analysiert und methodisch verstanden werden will. Durch das Einbringen medialer Gestaltungsformen wie Typografie, Grafik oder zeitbasierter Inhalte kann im räumlichen Kontext eine inhaltliche Botschaft erfolgreich verknüpft werden. Mit unterschiedlichen Wirkungsweisen gilt es sich auseinander zu setzen, um im Sinne einer gelungenen Kommunikation souverän zu entwerfen. Der räumliche Gestaltungsprozess vom Verstehen der Herausforderung über die Ideenfindung zur Visualisierung und Präsentation folgt einem schlüssig strukturierten Ablauf. Den Entwicklungsprozess gestalterischer Ideen begleiten stets Gedanken zur Umsetzbarkeit. Finanziell und technisch gibt es bei jedem Projekt Grenzen, innerhalb derer die Gestaltung sich zwar entfalten kann, die aber auch eingehalten werden müssen um die Durchführbarkeit zu gewährleisten. Zur besseren Durchdringung der komplexen Zusammenhänge, dem Kennenlernen des zeitgenössischen Raum Designs und zur Inspiration werden verschiedene Beispiele erläutert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- erworbene Fähigkeiten in der Gestaltung von Messeständen, Ausstellungen und Leitsystemen theoretisch und praktisch einzusetzen.
- ihr grundlegendes Wissen über die Möglichkeiten der Gestaltung im Raum zur Erreichung eines informations- oder markenorientierten Kommunikationsziels einzusetzen.
- eine räumliche Gestaltungsidee adäquat zu visualisieren und argumentationssicher zu präsentieren.
- konkrete Anforderungen, wie das Übertragen eines Corporate Design auf eine räumliche Inszenierung, zu erfüllen.

Kursinhalt

1. Grundlagen der räumlichen Wahrnehmung
 - 1.1 Der gefühlte Raum – von Licht bis Ton
 - 1.2 Der erlebte Raum – von Information bis Narration
 - 1.3 Geschichte und Methodik räumlichen Designs

2. Eigenschaften räumlicher Gestaltungsmittel
 - 2.1 Form und Farbe
 - 2.2 Material
 - 2.3 Präsentationsformen
3. Elemente der räumlichen Gestaltung
 - 3.1 Grafik und Typografie im Raum
 - 3.2 Semiotik
 - 3.3 Zeitbasierte Medien im Raum
4. Signaletik – Orientierungssysteme im Raum
 - 4.1 Die Aufgaben der Signaletik
 - 4.2 Gestaltung und Planung eines Orientierungssystems
 - 4.3 Praxisbeispiele
5. Projektentwicklung
 - 5.1 Anforderungsanalyse
 - 5.2 Ideenentwicklung
6. Design im Raum 4.0
 - 6.1 Messebau – aktuelle Tendenzen
 - 6.2 Shopsysteme – aktuelle Tendenzen
 - 6.3 Ausstellungen – aktuelle Tendenzen

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Baur, R. (2001): Ruedi Baur..., Intégral..., and Partners. Lars Müller, Zürich.
- Bertron, A./Schwarz, U./Frey, C. (2006): Ausstellungen entwerfen – Designing Exhibitions: Kompendium für Architekten, Gestalter und Museologen. Birkhäuser, Basel.
- Bertron, A./Schwarz, U./Frey, C. (2012): Projektfeld Ausstellung: Eine Typologie für Ausstellungsgestalter, Architekten, Gestalter und Museologen. Birkhäuser, Basel.
- Kiedaisch, P./Marinescu, S./Poesch, J. (Hrsg.) (2020): Szenografie. Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin. Av edition, Stuttgart.
- Übele, A. (2006): Orientierungssysteme und Signaletik. Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Design im Raum

Modulcode: DLBKDWDIR2

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDIR01-01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Volkan Kacmaz (Projekt: Design im Raum)

Kurse im Modul

- Projekt: Design im Raum (DLBKDWDIR02)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Ein möglicher Auftrag aus der Praxis wird selbständig erarbeitet. Es wird ein Gestaltungskonzept entwickelt und die geplante Umsetzung professionell visualisiert. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Design im Raum**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Projekt im Bereich des räumlichen Designs, methodisch sinnvoll strukturiert und selbständig zu entwickeln.
- ihre gewonnenen Ideen zu Gestaltungskonzepten auszuarbeiten.
- Ideen, Konzeptinhalte, Ansätze und Studien professionell zu visualisieren.
- ein räumliches Design nicht nur zu entwickeln, sondern argumentationssicher zu präsentieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Architektur

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Design im Raum

Kurscode: DLBKDWDIR02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBKDWDIR01-01
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

Ein räumliches Design Projekt soll selbständig entwickelt werden. Die Struktur der Projektentwicklung des räumlichen Designs folgt einem gewachsenen Leitfaden. Zunächst wird die Aufgabenstellung analytisch durchdrungen und das Anforderungsprofil sowie das Kommunikationsziel erfasst. Nach der Entwicklung erster Ideen wird die vielversprechendste zu einem repräsentativen Gestaltungskonzept ausgearbeitet. Es folgt die Umsetzung des Konzeptes in Form von Visualisierungen mit Hilfe gängiger Grafikprogramme. Die wichtigsten Entwicklungsschritte werden professionell präsentiert.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Projekt im Bereich des räumlichen Designs, methodisch sinnvoll strukturiert und selbständig zu entwickeln.
- ihre gewonnenen Ideen zu Gestaltungskonzepten auszuarbeiten.
- Ideen, Konzeptinhalte, Ansätze und Studien professionell zu visualisieren.
- ein räumliches Design nicht nur zu entwickeln, sondern argumentationssicher zu präsentieren.

Kursinhalt

- Im Rahmen einer praxisnahen Aufgabenstellung erarbeiten die Studierenden ein niederkomplexes Projekt. Die Themen können aus dem Bereich Messebau, Ausstellung, Shopsysteme und verwandten Bereichen sein. Exemplarisch durchlaufen die Studierenden alle Stationen eines realen Projektes. Analyse der Raumsituation und der zu kommunizierenden Inhalte in Verbindung mit inhaltlicher Recherche. Ideen werden entwickelt, im Diskurs auf Qualität überprüft. Die tragfähigsten Ideen werden in der Folge zu umfassenden Gestaltungskonzepten ausgearbeitet. Das Wissen aus den Bereichen der Gestaltungsmittel, z.B. Grafik oder Typografie etc., findet vertiefend Anwendung. Eine Auseinandersetzung mit dem derzeit technisch machbaren ist gefordert. Die Ergebnisse werden im Rahmen der Portfolio-Prüfungsleistung präsentiert und dokumentiert.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bollnow, O.F. (2010): Mensch und Raum. Kohlhammer, Stuttgart.
- Marinescu, S./Poesch, J. (2018): Trade Fair Design Annual 2018/19. av edition, Stuttgart.
- Reinhardt, U./Teufel, P. (2011): Neue Ausstellungsgestaltung 02. av edition, Stuttgart.
- Übele, A. (2006): Orientierungssysteme und Signaletik. Hermann Schmidt, Mainz.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien

Modulcode: DLBPPDMEDM

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Karin Thier (Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien)

Kurse im Modul

- Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien (DLBPGWDB01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Varianten mediengestützten Lernens ▪ Medien- und Lerntheorien ▪ Lerninhalte und Ziele ▪ Methoden im E-Learning ▪ Lernerfolg und Kompetenzerwerb prüfen ▪ Evaluation 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Bedeutung von Medien in Lernprozessen zu schildern und zu reflektieren. ▪ Varianten mediengestützten Lernens zu benennen. ▪ Wissenserwerbsprozesse hinsichtlich ihrer pädagogischen und lernpsychologischen Grundlagen (theoretische und empirische Modelle des Lernens) zu skizzieren. ▪ zentrale Begriffe im Themenfeld E-Learning zu definieren. ▪ Potenziale virtueller Lern- und Bildungsangebote zu beschreiben. ▪ Methoden für mediengestütztes Lernen zu differenzieren. ▪ die didaktischen Funktionen von Medien zu unterscheiden und auf ein spezifisches Lernarrangement anzuwenden. ▪ Prüf- und Testverfahren auszuwählen. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Pädagogik.</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Sozialwissenschaften.</p>

Didaktik und Methodik von E-Learning und digitalen Medien

Kurscode: DLBPGWDB01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Digitalisierung und Vernetzung ermöglichen Lern- und Bildungsprozesse, die sich durch den technischen Fortschritt immer wieder neu ausrichten und erweitern. So existieren zahlreiche Möglichkeiten, E-Learning oder digitale Medien in diese Prozesse zu implementieren. Es bedarf zunächst einer Klärung und Vorstellung, was unter E-Learning zu verstehen ist und welche Szenarien und Varianten aktuell vorherrschen und wie sie sich historisch entwickelt haben. Hierzu werden unterschiedliche Möglichkeiten (z.B. Lernplattformen, CBT & WBT, Videokonferenzen, OER etc.) vorgestellt und anhand der drei Komponenten Inhalt (content), Gestaltung (construction) und Kommunikation (communication) beschrieben. Weiterhin werden lerntheoretische Grundlagen der Didaktik und Methoden des E-Learning besprochen, sodass die Studierenden lernen, die konstitutiven (didaktischen) Faktoren von Lern- und Bildungssettings zu verstehen und zu unterscheiden.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Bedeutung von Medien in Lernprozessen zu schildern und zu reflektieren.
- Varianten mediengestützten Lernens zu benennen.
- Wissenserwerbsprozesse hinsichtlich ihrer pädagogischen und lernpsychologischen Grundlagen (theoretische und empirische Modelle des Lernens) zu skizzieren.
- zentrale Begriffe im Themenfeld E-Learning zu definieren.
- Potenziale virtueller Lern- und Bildungsangebote zu beschreiben.
- Methoden für mediengestütztes Lernen zu differenzieren.
- die didaktischen Funktionen von Medien zu unterscheiden und auf ein spezifisches Lernarrangement anzuwenden.
- Prüf- und Testverfahren auszuwählen.

Kursinhalt

1. Varianten mediengestützten Lernens
 - 1.1 Szenarien des E-Learning
 - 1.2 Selbststeuerung beim Lernen mit Medien
2. Medien- und Lerntheorien

- 2.1 Rolle digitaler Medien beim Lernen
- 2.2 Lerntheoretische Positionen
- 2.3 Lernen mit Text, Bild und Ton
- 2.4 Lernen mit Anderen/im Austausch
3. Lerninhalte und -ziele
 - 3.1 Zielgruppenanalyse
 - 3.2 Kompetenzen
 - 3.3 Lernziele formulieren
4. Methoden im E-Learning
 - 4.1 Problembasierte Methoden
 - 4.2 Simulation
 - 4.3 Spielerisches Lernen
 - 4.4 Kooperation und Kollaboration
5. Lernerfolg und Kompetenzerwerb prüfen
 - 5.1 Computerunterstütztes Prüfen und Testen
 - 5.2 Digitale Prüfungsformen (z.B. E-Portfolios)
6. Evaluation
 - 6.1 Ziele der Evaluation
 - 6.2 Formen der Evaluation
 - 6.3 Methoden der Evaluation

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Arnold, P. et al. (2018): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. UTB, Stuttgart.
- Barthelmeß, H. (2015): E-Learning – bejubelt und verteufelt. Lernen mit digitalen Medien, eine Orientierungshilfe. Bertelsmann, Bielefeld.
- Issing, L. J./Klimsa, P. (2002): Information und Lernen mit Multimedia und Internet. 3. Auflage, Beltz, Weinheim.
- Issing, L. J./Klimsa, P. (Hrsg.) (2011): Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis. Oldenbourg, München.
- Kerres, M. (2014): Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 4. überarb. und aktualisierte Auflage, Oldenbourg, München.
- Kron, F. W./Sofos, A. (2003): Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. UTB, Stuttgart.
- Mayer, R. E. (2009): Multimedia Learning. 2. Auflage, Cambridge University Press, Cambridge.
- Tulodziecki, G./Herzig, B. (2010): Mediendidaktik. kopaed, Stuttgart.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Digital Publishing

Modulcode: DLBMDDP

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Jörn Fahsel (Digital Publishing)

Kurse im Modul

- Digital Publishing (DLBMDDP01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Prüfungsart

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen Medienneutrale Daten
- Grundlagen XML-Technologien
- Grundlagen HTML & CSS
- Crossmediale Konzepte
- Automatisiertes Publishing

Qualifikationsziele des Moduls**Digital Publishing**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Methoden und besonderen Anforderungen crossmedialen Publizierens zu benennen.
- die Grundlagen und das Prinzip medienneutraler Datenhaltung zu verstehen.
- die wichtigsten Technologien rund um das crossmediale Publizieren voneinander abzugrenzen und ihren Einsatz zu beschreiben.
- einfache XML-Grammatiken zu lesen und selbst zu verfassen, Fehler in XML-Daten zu finden und zu beheben.
- erste eigene XML-Transformationen mit Hilfe von XSLT zu erstellen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Digital Publishing

Kurscode: DLBMDDP01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

„Content is King“ — sämtliche modernen Publikationsformate und -methoden basieren technisch auf der Verfügbarkeit von digitalem Content, sprich: von automatisiert verarbeitbaren Daten. Alle Webseiten im WWW basieren auf dem Prinzip medienneutraler Daten und einer hinterlegten „Markup Language“. Dieses Paradigma digitalen Publizierens wird den Studierenden vermittelt. Dabei wird auch die Brücke geschlagen, wie mit den gleichen Methoden auch die Print-Produktionen automatisiert erstellt und in crossmediale Workflows einbezogen werden können. Der Kurs vermittelt die wichtigsten technischen Grundlagen der „X-Technologien“.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Methoden und besonderen Anforderungen crossmedialen Publizierens zu benennen.
- die Grundlagen und das Prinzip medienneutraler Datenhaltung zu verstehen.
- die wichtigsten Technologien rund um das crossmediale Publizieren voneinander abzugrenzen und ihren Einsatz zu beschreiben.
- einfache XML-Grammatiken zu lesen und selbst zu verfassen, Fehler in XML-Daten zu finden und zu beheben.
- erste eigene XML-Transformationen mit Hilfe von XSLT zu erstellen.

Kursinhalt

1. Herausforderung Digitalisierung
 - 1.1 Publizieren im digitalen Zeitalter
 - 1.2 Begriffsdefinition und Gegenstand des Cross Media Publishing
 - 1.3 Anwendungsfelder für digitales Publizieren
2. Technologische Herausforderungen
 - 2.1 Zeichencodierung vs. Textcodierung vs. Seitencodierung
 - 2.2 Von ASCII zu Unicode: Voraussetzungen für digitale Texte
 - 2.3 Neue Anforderungen an das Publishing durch Reflowable Text und Responsive Design
 - 2.4 Allgemeine Anforderungen an medienneutrale Daten
 - 2.5 Anforderungen an die Barrierefreiheit
3. Auszeichnungssprachen

- 3.1 Systematische Auszeichnung: das Prinzip einer „Markup Language“
- 3.2 HTML – die eXtensible Markup Language
- 3.3 XML – die Hypertext Markup Language
4. XML im Detail
 - 4.1 Datencodierung in UTF-8 und Standard-Entities
 - 4.2 Elemente und Attribute
 - 4.3 XML-Hierarchien, Baumstrukturen, Vererbung und Wohlgeformtheit von XML-Dokumenten
 - 4.4 Validitätsprüfungen durch XML-Grammatiken: DTD, XSD und RelaxNG
 - 4.5 Semantisches Markup – Dinge beim Namen nennen
5. XML in der Praxis
 - 5.1 Geeignete Projekte und erste Schritte
 - 5.2 XML first oder XML last?
6. Elektronische Publikationen
 - 6.1 HTML als XML-Anwendung verstehen
 - 6.2 Aufbau von HTML-Seiten
 - 6.3 Aufbau von Ebooks / Web-Apps
 - 6.4 Formatierung von HTML-Seiten und EPUB-Dateien mit Cascading Stylesheets
 - 6.5 Weitere digitale Formate: Content Syndication
7. Daten crossmedial aufbereiten
 - 7.1 Redaktionelle Anforderungen
 - 7.2 Crossmediale Konzepte vs. Transmediale Konzepte
 - 7.3 Grundlagen von XSLT (XSL Transformation)
 - 7.4 Knoten in XML adressieren: XPath (XML Path Language)
8. Content Management- und Produktionssysteme
 - 8.1 Content Management und Media Asset Management Systeme
 - 8.2 Automation von Prozessen
 - 8.3 Automation von Printproduktion Content Management- und Produktionssysteme
 - 8.4 Automation von elektronischen Produktionen
 - 8.5 Crossmediale Konzepte
 - 8.6 Digital Rights Management

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Büsching, T. & Goderbauer-Marchner, G. (2014). E-Publishing-Management. Springer, Wiesbaden.
- Fedtke, S. & Reinerth, L. (Hrsg.) (2012). Erfolgreich publizieren im Zeitalter des E-Books. Springer, Wiesbaden.
- Ott, T. (2014). Crossmediales Publizieren im Verlag. De Gruyter, Berlin/Boston.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions

Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java

Modulcode: DLBINGOPJ

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Heinisch (Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java)

Kurse im Modul

- Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java (IOBP01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Einführung in die Sprache Java
- Java-Sprachkonstrukte
- Einführung in die objektorientierte Systementwicklung
- Vererbung
- Objektorientierte Konzepte
- Ausnahmebehandlung
- Interfaces

Qualifikationsziele des Moduls**Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundkonzepte der objektorientierten Modellierung und Programmierung zu erläutern und sie voneinander abzugrenzen.
- die Grundkonzepte und -elemente der Programmiersprache Java zu beschreiben und haben Erfahrungen in deren Verwendung.
- konkret beschriebene Probleme selbstständig zu lösen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Grundlagen der objektorientierten Programmierung mit Java

Kurscode: IOBP01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Betriebliche Informationssysteme werden in der Regel objektorientiert geplant und programmiert. Daher werden in diesem Kurs grundlegende Kompetenzen der objektorientierten Programmierung vermittelt. Dabei werden die theoretischen Konzepte unmittelbar anhand der Programmiersprache Java gezeigt und geübt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundkonzepte der objektorientierten Modellierung und Programmierung zu erläutern und sie voneinander abzugrenzen.
- die Grundkonzepte und -elemente der Programmiersprache Java zu beschreiben und haben Erfahrungen in deren Verwendung.
- konkret beschriebene Probleme selbstständig zu lösen.

Kursinhalt

1. Einführung in die objektorientierte Systementwicklung
 - 1.1 Objektorientierung als Sichtweise auf komplexe Systeme
 - 1.2 Das Objekt als Grundkonzept der Objektorientierung
 - 1.3 Phasen im objektorientierten Entwicklungsprozess
 - 1.4 Grundprinzip der objektorientierten Systementwicklung
2. Einführung in die objektorientierte Modellierung
 - 2.1 Strukturieren von Problemen mit Klassen
 - 2.2 Identifizieren von Klassen
 - 2.3 Attribute als Eigenschaften von Klassen
 - 2.4 Methoden als Funktionen von Klassen
 - 2.5 Beziehungen zwischen Klassen
 - 2.6 Unified Modeling Language (UML)
3. Programmieren von Klassen in Java

- 3.1 Einführung in die Programmiersprache Java
- 3.2 Grundelemente einer Klasse in Java
- 3.3 Attribute in Java
- 3.4 Methoden in Java
- 3.5 main-Methode: Startpunkt eines Java-Programms
4. Java Sprachkonstrukte
 - 4.1 Primitive Datentypen
 - 4.2 Variablen
 - 4.3 Operatoren und Ausdrücke
 - 4.4 Kontrollstrukturen
 - 4.5 Pakete und Sichtbarkeitsmodifikatoren
5. Vererbung
 - 5.1 Modellierung von Vererbung im Klassendiagramm
 - 5.2 Programmieren von Vererbung in Java
6. Wichtige objektorientierte Konzepte
 - 6.1 Abstrakte Klassen
 - 6.2 Polymorphie
 - 6.3 Statische Attribute und Methoden
7. Konstruktoren zur Erzeugung von Objekten
 - 7.1 Der Standard-Konstruktor
 - 7.2 Überladen von Konstruktoren
8. Ausnahmebehandlung mit Exceptions
 - 8.1 Typische Szenarien der Ausnahmebehandlung
 - 8.2 Standard-Exceptions in Java
 - 8.3 Definieren eigener Exceptions
9. Programmierschnittstellen mit Interfaces
 - 9.1 Typische Szenarien für Programmierschnittstellen
 - 9.2 Interfaces als Programmierschnittstellen in Java

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Abts, D. (2024). Grundkurs JAVA: Von den Grundlagen bis zu Datenbank- und Netzanwendungen.
- Dörn, S. (2023). Java lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten: Der Einstieg in die Programmierung mit vielen Beispielen. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Riesen, K. (2021). Java in 14 Wochen: Ein Lehrbuch für Studierende der Wirtschaftsinformatik. Springer Vieweg.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Programmierung von Web-Anwendungsoberflächen

Modulcode: IPWA1-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Marian Benner-Wickner (Programmierung von Webanwendungsoberflächen)

Kurse im Modul

- Programmierung von Webanwendungsoberflächen (IPWA01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung:
Fallstudie, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Aufbau und Überblick von Web-Architekturen
- Statische Webseiten
- Grundlegende Java-Web-Technologien
- Komponentenbasierte Web-Benutzerschnittstellen
- Verknüpfung von View und Model
- Komponentenbibliotheken

Qualifikationsziele des Moduls**Programmierung von Webanwendungsoberflächen**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wichtige Elemente zu identifizieren und den Aufbau aktueller Web-Anwendungsarchitekturen zu beschreiben.
- einfache statische Webseiten mit HTML zu realisieren.
- Webseiten mit CSS und CSS-Frameworks zu gestalten.
- dynamische Webseiten mit JavaScript zu entwickeln.
- den Umgang mit relevanten Tools zur Entwicklung und Quellcode-Verwaltung von Webseiten zu beherrschen.
- Konzepte zum Testen von Webanwendungen zu verstehen.
- typische Sicherheitsprobleme von Webseiten zu erkennen und zu wissen, wie sie überwunden werden können.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Programmierung von Webanwendungsoberflächen

Kurscode: IPWA01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Ziel dieses Kurses ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, einfache Webanwendungen mit etablierten Technologien zu programmieren. Zunächst erhalten die Studierenden wichtige Einblicke in den typischen Aufbau aktueller Web-Anwendungsarchitekturen. Darauf aufbauend erlernen die Studierenden die Hypertext Markup Language (HTML), um einfache Webseiten zu entwickeln. In Ergänzung sollen die Studierenden sich mit den wichtigsten und gängigsten Elementen des Cascading Stylesheet (CSS) Standards vertraut machen, um die in HTML geschriebenen Inhalte zu layouten. Um einfache dynamische Webseiten zu realisieren, lernen die Studierenden den Einsatz von JavaScript und exemplarisch unterstützende Frameworks. Damit verbunden ist der Einsatz einschlägiger Tools zur Entwicklungs- und Quellcode-Verwaltung von Webseiten. Schließlich lernen sie die Grundlagen des Testens und der Sicherheit von Webseiten kennen und zu bewerten.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wichtige Elemente zu identifizieren und den Aufbau aktueller Web-Anwendungsarchitekturen zu beschreiben.
- einfache statische Webseiten mit HTML zu realisieren.
- Webseiten mit CSS und CSS-Frameworks zu gestalten.
- dynamische Webseiten mit JavaScript zu entwickeln.
- den Umgang mit relevanten Tools zur Entwicklung und Quellcode-Verwaltung von Webseiten zu beherrschen.
- Konzepte zum Testen von Webanwendungen zu verstehen.
- typische Sicherheitsprobleme von Webseiten zu erkennen und zu wissen, wie sie überwunden werden können.

Kursinhalt

1. Architektonische Fundamente
 - 1.1 Struktur und Geschichte des Internets
 - 1.2 Internetprotokolle und URIs
 - 1.3 Architektur von Webanwendungen
 - 1.4 Aktuelle Trends

2. Werkzeuge der Webentwicklung
 - 2.1 Entwicklungstools
 - 2.2 Versionsverwaltung
 - 2.3 Paketmanager
 - 2.4 Upload/Bereitstellung
3. Entwicklung von statischen Webseiten
 - 3.1 Grundlagen von HTML5
 - 3.2 Grundlagen von Cascading Style Sheets
4. Erweiterte Konstruktionstechniken
 - 4.1 Responsives Web-Design
 - 4.2 Seitenlayout
 - 4.3 Media Queries
 - 4.4 CSS-Frameworks
5. Webseitenentwicklung mit JavaScript
 - 5.1 JavaScript-Geschichte, ES5/ES6
 - 5.2 JavaScript-Grundlagen
 - 5.3 Verwendung von JSON
 - 5.4 Gängige JavaScript-Frameworks
6. Testen und Sicherheit von Webanwendungen
 - 6.1 Testen von Webanwendungen
 - 6.2 Grundlegende Sicherheitskonzepte und -prinzipien

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bühler, P., Sinner, D., & Schlaich, P. (2017). HTML5 und CSS3. Semantik - Design – Responsive Layouts. Springer.
- Dease, N. (2021). Bridging the user interface gap: Bulma, Bootstrap, and Foundation. *Online Searcher*, 45(2), 20–24.
- Flanagan, D. (2020). JavaScript: The definitive guide: Master the world's most-used programming language. (7. Aufl.). O'Reilly.
- Saleh, H. (2013). JavaScript unit testing: Your comprehensive and practical guide to efficiently performing and automating JavaScript Unit Testing. Packt Publishing.
- Sunyaev, A. (2020). Internet Computing - Principles of distributed systems and emerging internet-based technologies. Springer.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Smart Devices I

Modulcode: DLBINGSD1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Matthias Eifler (Smart Devices I)

Kurse im Modul

- Smart Devices I (DLBINGSD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium
Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Überblick und Einstieg
- Smart Devices
- Technologische Ausstattung
- Kommunikation und Vernetzung
- Benutzerschnittstellen
- Ubiquitous Computing

Qualifikationsziele des Moduls**Smart Devices I**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen Überblick über die historische Entwicklung von Assistenzsystemen hin zu Smart Devices zu haben.
- verschiedene Arten und Beispiele von Smart Devices hinsichtlich ihrer Eigenschaften zu klassifizieren und abgrenzen zu können.
- typische Ausstattungsmerkmale von Smart Devices zu kennen.
- verschiedene Kommunikationsstandards zu kennen, mit denen Smart Devices mit ihrer Umgebung kommunizieren können.
- verschiedene Ansätze zu kennen, mit denen Smart Devices gesteuert werden können.
- Smart Devices als Elemente des ubiquitären Computing einordnen zu können.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Smart Devices I

Kurscode: DLBINGSD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs werden die Studierenden mit den Eigenschaften und Einsatzgebieten von Smart Devices vertraut gemacht. Dabei werden gezielt die Anwendungsmöglichkeiten im Kontext Industrie 4.0 hervorgehoben. Hierzu wird nicht nur auf aktuelle Trends in der Mikrosystemtechnik eingegangen, sondern auch auf Assistenzfunktionen in der Produktion, z. B. durch Datenbrillen oder andere Wearables. Neben den typischen technologischen Ausstattungsmerkmalen werden in dem Kurs auch Grundlagen zu verschiedenen Schnittstellen vermittelt, mit denen ein Smart Device mit seiner Umgebung interagiert. Dazu zählen einerseits die in der Regel kabellosen Systemschnittstellen zu anderen Geräten sowie die verschiedenen Möglichkeiten zur Steuerung der Geräte über eine Benutzerschnittstelle. Der Kurs schließt mit einer Einordnung der Smart Devices in das Themenfeld des Ubiquitous Computing.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen Überblick über die historische Entwicklung von Assistenzsystemen hin zu Smart Devices zu haben.
- verschiedene Arten und Beispiele von Smart Devices hinsichtlich ihrer Eigenschaften zu klassifizieren und abgrenzen zu können.
- typische Ausstattungsmerkmale von Smart Devices zu kennen.
- verschiedene Kommunikationsstandards zu kennen, mit denen Smart Devices mit ihrer Umgebung kommunizieren können.
- verschiedene Ansätze zu kennen, mit denen Smart Devices gesteuert werden können.
- Smart Devices als Elemente des ubiquitären Computing einordnen zu können.

Kursinhalt

1. Überblick und Einstieg
 - 1.1 Historische Entwicklung von Smart Devices
 - 1.2 Technologische Wegbereiter für Smart Devices
 - 1.3 Smart Devices im Internet der Dinge
2. Eigenschaften und Einsatzgebiete
 - 2.1 Typische Eigenschaften und Klassifikation
 - 2.2 Beispielgeräte

- 2.3 Smart Devices in der Mikrosystemtechnik (MEMS)
- 2.4 Weitere Einsatzgebiete
- 3. Technologische Ausstattung
 - 3.1 Prozessoren
 - 3.2 Sensoren
 - 3.3 Funkschnittstellen
- 4. Kommunikation und Vernetzung
 - 4.1 Personal Area Networks
 - 4.2 Local Area Networks
 - 4.3 Body Area Networks
 - 4.4 Middleware für Smart Devices
 - 4.5 Open Core Interface
- 5. Benutzerschnittstellen
 - 5.1 Touchsteuerung
 - 5.2 Gestensteuerung
 - 5.3 Sprachsteuerung
 - 5.4 Multimodale Steuerung
- 6. Ubiquitous Computing
 - 6.1 Ziele und grundlegende Eigenschaften ubiquitärer Systeme
 - 6.2 Beispiele für ubiquitäre Systeme
 - 6.3 Kontextsensitivität
 - 6.4 Autonomie
 - 6.5 Smart Device Management

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Bauernhansl, T./Hompel, M. ten/Vogel-Heuser, B. (Hrsg.) (2014): Industrie 4.0 in Produktion, Automatisierung und Logistik. Springer, Berlin.
- Fortino, G./Trunfio, P. (2014): Internet of Things Based on Smart Objects. Technology, Middleware and Applications. Springer International Publishing, Cham (CH).
- López, Tomás Sánchez et al. (2011): Taxonomy, Technology and Applications of Smart Bbjects. In: Information Systems Frontiers, 13. Jg., Heft2, S. 281–300. DOI: 10.1007/s10796-009-9218-4.
- McTear, M./Callejas, Z./Griol, D. (2016): The Conversational Interface. Talking to Smart Devices. Springer International Publishing, Cham (CH).
- Nihtianov, S./Luque, A. (2014): Smart Sensors and MEMS. Intelligent Devices and Microsystems for Industrial Applications. Woodhead, Burlington.
- Poslad, S. (2009): Ubiquitous Computing. Smart Devices, Environments and Interactions. 2. Auflage, Wiley, Hoboken (NJ).
- Vinoy, K. J. et al. (Hrsg.) (2014): Micro and Smart Devices and Systems. Springer India, Neu-Delhi.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur oder Advanced Workbook, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 100 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 25 h	Selbstüberprüfung 25 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Applied UX

Modulcode: DLBUXWPAUX1

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBUXEUR01; DLBUXUXP01-01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	---	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Applied UX)

Kurse im Modul

- Projekt: Applied UX (DLBUXWPAUX01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden erhalten eine Aufgabenstellung aus dem Bereich des User Experience Designs. Über fest definierte Abgabeschritte und Feedbackrunden erarbeiten die Studierenden das Ergebnis selbständig. Die Besonderheit des Kurses liegt darin, dass die Studierenden ihre bereits erworbenen Kenntnisse in der nutzerzentrierten Gestaltung in einem spezifischen Nutzungskontext anwenden dürfen. Die jeweils geltenden Besonderheiten und Einschränkungen sind dabei zu berücksichtigen.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Applied UX**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Rahmen eines Kursprojektes das erlernte Wissen praktisch umzusetzen.
- den Nutzungskontext sowie die Bedürfnisse der Nutzer zu analysieren.
- User Interfaces unter der Berücksichtigung von nutzungskontextspezifischen Einschränkungen und Besonderheiten zu entwickeln.
- eigene Gestaltungsprojekte nach dem User Centered Design Ansatz durchzuführen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Applied UX

Kurscode: DLBUXWPAUX01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen DLBUXEUR01; DLBUXUXP01-01
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden üben sich in diesem Kurs an einem Projekt aus dem Bereich des User Experience Designs. Feedbackrunden und Korrekturschleifen stellen die professionelle Struktur dar, um die analytischen und gestalterischen Kompetenzen der Studierenden sukzessive aufzubauen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- im Rahmen eines Kursprojektes das erlernte Wissen praktisch umzusetzen.
- den Nutzungskontext sowie die Bedürfnisse der Nutzer zu analysieren.
- User Interfaces unter der Berücksichtigung von nutzungskontextspezifischen Einschränkungen und Besonderheiten zu entwickeln.
- eigene Gestaltungsprojekte nach dem User Centered Design Ansatz durchzuführen.

Kursinhalt

- Die Studierenden erhalten eine Aufgabenstellung aus dem Bereich des User Experience Designs. Über fest definierte Abgabeschritte und Feedbackrunden erarbeiten die Studierenden das Ergebnis selbständig. Die Besonderheit des Kurses liegt darin, dass die Studierenden ihre bereits erworbenen Kenntnisse in der nutzerzentrierten Gestaltung in einem spezifischen Nutzungskontext anwenden. Bei der Erarbeitung der Aufgabenstellung des User Experience Designs sollen folglich die Besonderheiten und Einschränkungen des gewählten Nutzungskontexts berücksichtigt werden.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/ Boston.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Field, A./Graham J. H. (2017): How to Design and Report Experiments. Sage Publications, 2. Auflage, London.
- Geis, T./Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience. dpunkt Verlag, Heidelberg.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Nielsen, J. (1994): Usability Engineering. Morgan Kaufmann Elsevier, San Francisco.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien

Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur

Modulcode: DLBAVRGGF

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur)

Kurse im Modul

- Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur (DLBAVRGGF01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Creative Workbook

Studienformat: Fernstudium
Creative Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Spielfigurentwicklung
- Characterdesign
- 3D Sculpting
- Material
- Texturen
- Multipass Rendering

Qualifikationsziele des Moduls**Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Workflow zur Gestaltung und Entwicklung einer 3D Figur zu erklären.
- eine 3D Figur zu modellieren und texturieren.
- Die Komplexität der Character Design Aufgabe richtig einzuschätzen.
- 3D Figuren medienspezifisch zu planen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Gestaltungsgrundlagen 3D - Figur

Kurscode: DLBAVRGGF01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Möglichkeiten humanoide Charaktere oder animalische Kreaturen zu erschaffen sind enorm vielfältig, ob dies die Form oder den Style angeht. Genauso Facettenreich sind die Einsatzgebiete der Figuren: von fotorealistischen Standbildern über Avatare für Realtime Anwendungen bis zu Animationsfilmhelden. In diesem Kurs wird ein einführender Einblick in den Workflow und diese Möglichkeiten gegeben.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- den Workflow zur Gestaltung und Entwicklung einer 3D Figur zu erklären.
- eine 3D Figur zu modellieren und texturieren.
- Die Komplexität der Character Design Aufgabe richtig einzuschätzen.
- 3D Figuren medienspezifisch zu planen.

Kursinhalt

1. Die Spielfigur
 - 1.1 Persönlichkeit entwerfen - von der Skizze zum Konzept
 - 1.2 Charakter visuell sichtbar machen
 - 1.3 Creature Design
2. Eine Figur Modellieren
 - 2.1 Die Methode: vom Blocking zum Sculpting
 - 2.2 Rumpf und Hals
 - 2.3 Arme und Beine
 - 2.4 Hände
 - 2.5 Kopf
3. Texturen und Oberflächen für Figuren
 - 3.1 UV Unwrapping und Texturieren
 - 3.2 Materialeigenschaften
4. Haut-Shader - Multichannelmapping

- 4.1 Displacementmaps
 - 4.2 Difussionmaps
 - 4.3 Roughness
 - 4.4 Bump
5. Kleidung
- 5.1 Kleidung, von der Skizze zum Entwurf
 - 5.2 Kleidung modellieren
 - 5.3 Stoffverhalten - Simulation
6. Rigging
- 6.1 Rig Grundlagen und Idee
 - 6.2 Kontrolle und Vorbereitung des Modells - Topology
 - 6.3 Knochenobjekte
 - 6.4 Hilfsobjekte und Steuerobjekte
 - 6.5 Skinning

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- 3dtotal Publishing (Hg). (2017). Beginner's Guide to ZBrush. 3dtotal Publishing.
- Briggs, Cheryl. (2021). An Essential Introduction to Maya Character Rigging. CRC Press.
- Legaspi, Chris. (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals. 3DTotal Publishing.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Sonderkurs
--	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Sonderkurs
-----------------------------------	------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Creative Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Reader <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Creating an Interactive Character Experience

Modulcode: DLBAVRPICE

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen DLBAVRIDSVR01, DLBAVRGGF01	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Creating an Interactive Character Experience)

Kurse im Modul

- Projekt: Creating an Interactive Character Experience (DLBAVRPICE01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Portfolio

Studienformat: Fernstudium

Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

In diesem Kurs setzen die Studierenden das erworbene Wissen über Unity, die Gestaltung von Charakteren und die Implementierung von 3D-Interaktion ein, um eine interaktive XR-Anwendung zu entwerfen und zu implementieren. In einer mündlichen Prüfung wird die Anwendung vorgestellt und der Erstellungsprozess reflektiert.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Creating an Interactive Character Experience**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das erworbene Wissen über Unity, 3D-Design and Social VR-Design, Character-Modellierung etc. praktisch anzuwenden, indem sie eine interaktive XR-Experience entwickeln und ausrollen.
- Scene Essentials wie GameObjects, Prefabs, Primitives, Kamera, Licht, Materialien, Texturen und Physics anzuwenden.
- C#-Programmierung mit Hilfe der Scripting Utilities einzusetzen, um dynamische Inhalte zu erzeugen.
- 3D Interaktionsdesign unter Verwendung des XR Interaction Toolkits oder mit Hilfe anderer Unity-Features zu implementieren.
- weitere Funktionalitäten wie UI, Video, Audio-Integration sowie Networking-Funktionalität für Multiuser-Anwendungen und kollaborative Apps in Unity zu verwenden.
- ihr Verständnis von 3D Interaktionsdesign-Konzepten, Designwerkzeugen und Design-Metriken zu demonstrieren .
- das Verständnis relevanter Social VR-Konzepte zu demonstrieren, indem sie Designüberlegungen hierzu anstellen und einen interaktiven Character gestalten und implementieren.
- eine interaktive Social XR-Anwendung zu entwickeln, zu evaluieren und im Rahmen einer Projektpräsentation vorzustellen .

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Informatik & Software-Entwicklung

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

Projekt: Creating an Interactive Character Experience

Kurscode: DLBAVRPICE01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	DLBAVRIDSVR01, DLBAVRGGF01

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs setzen die Studierenden die bisher erworbenen Kenntnisse in Unity, 3D-Interaktionsdesign und auf dem Gebiet der Social VR-Konzepte ein, um eine interaktive 3D/XR-Anwendung zu planen, zu entwerfen, zu implementieren, zu testen und vorzustellen. Sie lernen dabei, Designkompetenzen und die passenden Werkzeuge einzusetzen, um eine sozial relevante Situation ihrer Wahl abzubilden, in der der Nutzer 3D-Interaktion in Verbindung mit einem interaktiver Charakter, Agent oder Avatar erfahren kann. Anschließend sollen zuvor erworbenen Kenntnisse über Softwareevaluation angewendet werden, um die Anwendungsumgebung zu beurteilen und die wichtigsten Metriken zu ermitteln, z.B. User Experience, Interaktion oder Usability. Dieses Projekt bietet Studierenden die Gelegenheit, sowohl als 3D-Designer wie auch als 3D-Entwickler tätig zu werden, um eine interaktive XR-Erfahrung zu implementieren

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das erworbene Wissen über Unity, 3D-Design and Social VR-Design, Character-Modellierung etc. praktisch anzuwenden, indem sie eine interaktive XR-Experience entwickeln und ausrollen.
- Scene Essentials wie GameObjects, Prefabs, Primitives, Kamera, Licht, Materialien, Texturen und Physics anzuwenden.
- C#-Programmierung mit Hilfe der Scripting Utilities einzusetzen, um dynamische Inhalte zu erzeugen.
- 3D Interaktionsdesign unter Verwendung des XR Interaction Toolkits oder mit Hilfe anderer Unity-Features zu implementieren.
- weitere Funktionalitäten wie UI, Video, Audio-Integration sowie Networking-Funktionalität für Multiuser-Anwendungen und kollaborative Apps in Unity zu verwenden.
- ihr Verständnis von 3D Interaktionsdesign-Konzepten, Designwerkzeugen und Design-Metriken zu demonstrieren .
- das Verständnis relevanter Social VR-Konzepte zu demonstrieren, indem sie Designüberlegungen hierzu anstellen und einen interaktiven Character gestalten und implementieren.
- eine interaktive Social XR-Anwendung zu entwickeln, zu evaluieren und im Rahmen einer Projektpräsentation vorzustellen .

Kursinhalt

- In diesem Kurs setzen die Studierenden das erworbene Wissen über Unity, die Gestaltung von Charakteren und die Implementierung von 3D-Interaktion ein, um selbständig eine interaktive XR-Anwendung zu entwerfen und zu implementieren. In dieser wird eine soziale Situation abgebildet, in der der Anwender mit einem 3D-Charakter, Agent oder Avatar interagieren kann. Anschließend soll die Anwendung evaluiert und im Rahmen einer Projektpräsentation vorgestellt werden, die auch den Entstehungsprozess reflektiert.

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Linowes, J. (2020) Unity 2020 Virtual Reality Projects: Learn VR development by building immersive applications and games with Unity 2019.4 and later versions (3. Auflage). Packt Publishing.
- Murray, J. (2020) Building Virtual Reality with Unity and Steam VR . Taylor & Francis Ltd.
- LaViola, J. et al. (2004). 3D User Interfaces: Theory and Practice (2. Auflage). Addison-Wesley Longman.
- Theis, T. (2021), Einstieg in Unity: Schritt für Schritt zum eigenen Computerspiel. Ideal für Programmieranfänger ohne Vorwissen.
- Unity - Manual: XR (2020).
- Unity – Manual (2020). XR SDK Input subsystem (unity3d.com).
- Vi, S., da Silva, T.S., Maurer, F. (2019). User Experience Guidelines for Designing HMD Extended Reality Applications. In: Lamas, D., Loizides, F., Nacke, L., Petrie, H., Winckler, M., Zaphiris, P. (eds) Human-Computer Interaction – INTERACT 2019. INTERACT 2019. Lecture Notes in Computer Science(), vol 11749. Springer, Cham.
- 3dtotal Publishing (Hg). (2017). Beginner's Guide to ZBrush. 3dtotal Publishing.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Creative Lab	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Digitale Business-Modelle

Modulcode: DLBLODB-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Hajck Karapetjan (Digitale Business-Modelle)

Kurse im Modul

- Digitale Business-Modelle (DLBLODB01-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales Studium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen und Begriffswelt digitaler Geschäftsmodelle ▪ Trends und Technologien digitaler Geschäftsmodelle ▪ Werkzeuge, Frameworks und Muster digitaler Geschäftsmodelle ▪ Digitale Plattform-Geschäftsmodelle ▪ Design und Management digitaler Geschäftsmodelle 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Digitale Business-Modelle</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Grundlagen digitaler Geschäftsmodelle zu verstehen und anzuwenden, um innovative Geschäftsmodelle für die digitale Ära zu entwickeln. ▪ verschiedene Tools und Frameworks für digitale Geschäftsmodelle anzuwenden und zu bewerten, um die Entwicklung und Umsetzung digitaler Geschäftsmodelle zu unterstützen. ▪ digitale Geschäftsmodellmuster zu erkennen und anzuwenden, um innovative und erfolgreiche digitale Geschäftsmodelle zu gestalten. ▪ die wichtigsten Trends und Technologien zu identifizieren, die digitale Geschäftsmodelle ermöglichen, und die Potenziale dieser Technologien für die digitale Geschäftsmodellentwicklung zu bewerten. ▪ die Herausforderungen und Erfolgsfaktoren bei der Entwicklung und Implementierung von digitalen Plattform-Geschäftsmodellen zu verstehen. ▪ digitale Geschäftsmodelle als Innovationstreiber zu nutzen, um neue Unternehmen und Branchen zu erschließen und sich in einer sich schnell verändernden digitalen Welt erfolgreich zu behaupten. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft</p>

Digitale Business-Modelle

Kurscode: DLBLODB01-01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die digitale Wirtschaft zeichnet sich durch eine enorme Dynamik und Geschwindigkeit aus. Die rasante Digitalisierung vieler Lebensbereiche hat zur Entstehung einer Informationsgesellschaft geführt, in der Online-Geschäfte seit Beginn des 21. Jahrhunderts immer mehr an Bedeutung gewonnen haben. Dies hat dazu geführt, dass das Management digitaler Geschäftsmodelle durch den zunehmenden Wettbewerb und die Verkürzung der Innovationszyklen immer komplexer und schwieriger geworden ist. Das Geschäftsmodellkonzept hat sich dabei in den letzten Jahren in der Unternehmenspraxis als ein beliebtes Werkzeug etabliert, um diese Komplexitäten erfolgreich zu analysieren und zu managen. Trotz der hohen praktischen Relevanz des Geschäftsmodellmanagements im digitalen Bereich beziehen sich die konzeptionellen Grundlagen in der Literatur überwiegend auf ein traditionelles Geschäftsmodellverständnis. Der Kurs bietet den Studierenden einen detaillierten Überblick über das Geschäftsmodellkonzept in der digitalen Welt und stellt moderne, digitale Geschäftsmodellansätze und -werkzeuge in den Mittelpunkt. Er vermittelt die notwendigen Fähigkeiten, um erfolgreiche digitale Geschäftsmodelle zu entwickeln und umzusetzen. Im Rahmen des Kurses werden die Grundlagen digitaler Geschäftsmodelle sowie die damit verbundenen Erfolgsfaktoren behandelt. Darüber hinaus werden Trends und Technologien erläutert, die die Entstehung digitaler Geschäftsmodelle ermöglichen. Außerdem erhalten die Studierenden einen Einblick in verschiedene Tools und Frameworks, die eine hilfreiche Unterstützung bei der Gestaltung digitaler Geschäftsmodelle darstellen. In diesem Zusammenhang werden auch digitale Geschäftsmodellmuster und Plattformgeschäftsmodelle näher betrachtet. Schließlich behandelt der Kurs auch Aspekte des Designs und Managements digitaler Geschäftsmodelle. Es wird gezeigt, wie innovative Geschäftsmodelle für das digitale Zeitalter entwickelt und umgesetzt werden. Die Kursteilnehmer:innen erhalten die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um in einer sich schnell verändernden digitalen Welt erfolgreich zu agieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Grundlagen digitaler Geschäftsmodelle zu verstehen und anzuwenden, um innovative Geschäftsmodelle für die digitale Ära zu entwickeln.
- verschiedene Tools und Frameworks für digitale Geschäftsmodelle anzuwenden und zu bewerten, um die Entwicklung und Umsetzung digitaler Geschäftsmodelle zu unterstützen.
- digitale Geschäftsmodellmuster zu erkennen und anzuwenden, um innovative und erfolgreiche digitale Geschäftsmodelle zu gestalten.
- die wichtigsten Trends und Technologien zu identifizieren, die digitale Geschäftsmodelle ermöglichen, und die Potenziale dieser Technologien für die digitale Geschäftsmodellentwicklung zu bewerten.
- die Herausforderungen und Erfolgsfaktoren bei der Entwicklung und Implementierung von digitalen Plattform-Geschäftsmodellen zu verstehen.
- digitale Geschäftsmodelle als Innovationstreiber zu nutzen, um neue Unternehmen und Branchen zu erschließen und sich in einer sich schnell verändernden digitalen Welt erfolgreich zu behaupten.

Kursinhalt

1. Digitale Geschäftsmodelle: Grundlagen und Begriffswelt
 - 1.1 Herkunft und Evolution des Geschäftsmodellbegriffs
 - 1.2 Strömungen und Trends in der Geschäftsmodellforschung
 - 1.3 Arten und Definitionen digitaler Geschäftsmodelle
 - 1.4 Erfolgsfaktoren für digitale Geschäftsmodelle
 - 1.5 Ebenen und Ziele digitaler Geschäftsmodelle
2. Trends und Technologien als Enabler für digitale Geschäftsmodelle
 - 2.1 Plattformökonomie
 - 2.2 Internet of Things (IoT)
 - 2.3 Cloud Computing
 - 2.4 Big Data und Data Science
 - 2.5 Künstliche Intelligenz (KI)
3. Tools und Frameworks für digitale Geschäftsmodelle
 - 3.1 Business Model Canvas nach Osterwalder und Pigneur
 - 3.2 St. Galler Business Model Navigator von Gassmann et al.
 - 3.3 Geschäftsmodellraster nach Schallmo
 - 3.4 Digital Value Creation Framework nach Hoffmeister
 - 3.5 4C-Net Business Model und 4S-Net Business Model nach Wirtz
4. Digitale Geschäftsmodellmuster

- 4.1 Warum digitale Geschäftsmodellmuster wichtig sind
 - 4.2 Long Tail
 - 4.3 Freemium
 - 4.4 Zwei- und mehrseitige Märkte
 - 4.5 Subscription und Flatrate
5. Digitale Plattform-Geschäftsmodelle
 - 5.1 Von der Pipeline zur digitalen Plattform
 - 5.2 Grundlegende Plattformfunktionalitäten und Systematisierungsansätze
 - 5.3 Direkte und indirekte Netzwerkeffekte
 - 5.4 Frameworks zur Modellierung
 - 5.5 Herausforderungen und Erfolgsfaktoren bei Entwicklung und Implementierung
6. Design und Management digitaler Geschäftsmodelle
 - 6.1 Digitale Geschäftsmodelle als Innovationstreiber
 - 6.2 Bedeutung des Business Plans im Kontext digitaler Geschäftsmodelle
 - 6.3 Firmenpositionierung von digitalen Geschäftsmodellen
 - 6.4 Management digitaler Geschäftsmodelle
 - 6.5 Fallbeispiele im Business-to-Consumer- und Business-to-Business-Markt

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Gassmann, O., Frankenberger, K., & Choudury, M. (2021). Geschäftsmodelle entwickeln: 55+ innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. 3. Auflage, Hanser.
- Hoffmeister, C. (2022). Digital Business Modelling: Digitale Geschäftsmodelle verstehen, designen, bewerten. 3. Auflage, Hanser.
- Schallmo, D. R. A., Reinhart, J., & Kuntz, E. (2018). Digitale Transformation von Geschäftsmodellen erfolgreich gestalten: Trends, Auswirkungen und Roadmap. Schwerpunkt Business Model Innovation. Springer Gabler.
- Wirtz, B. W. (2021). Business Model Management: Design, Instrumente, Erfolgsfaktoren von Geschäftsmodellen. 5. Auflage, Springer Gabler.

Studienformat Duales Studium

Studienform Duales Studium	Kursart Theoriekurs
--------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 129,75 h	Präsenzstudium/ synchrone virtuelle Lehre 13,5 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 6,75 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden
Der Kurs verbindet die interaktive Präsenzlehre mit einer online unterstützten Selbstlernphase. Während der Präsenzphase werden Studierende gezielt bei der Übung und Vertiefung der vermittelten Inhalte begleitet.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Projekt: Digitale Business-Modelle

Modulcode: DLBWPPDBM

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Tamara Wehrstein (Projekt: Digitale Business-Modelle)

Kurse im Modul

- Projekt: Digitale Business-Modelle (DLBWPPDBM01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Digitale Business-Modelle sind Teil der Wertschöpfung der heutigen digitalen Transformation. Im Rahmen des Moduls werden Grundlagen digitaler Business-Modelle recherchiert und definiert. Auf Basis der Grundlage wird eigenständig ein digitales Business-Modell erarbeitet und dokumentiert.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Digitale Business-Modelle**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundlagen, Lösungsansätze, Herausforderungen und Formen digitaler Business-Modelle zu benennen.
- digitale Business-Modelle anhand von Fallbeispielen zu beschreiben.
- das erworbene Wissen, mittels (digitaler) Marktforschungsmethoden anzuwenden und eigenständig digitale Business-Modelle zu erstellen und zu dokumentieren.
- digitale Business-Modelle zu analysieren und Herausforderungen in der Praxis zu diskutieren.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft

Projekt: Digitale Business-Modelle

Kurscode: DLBWPPDBM01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Digitale Technologien haben Märkte, die Geschäftswelt und die Gesellschaft radikal verändert. Die Entwicklung digitaler Business-Modelle ist eine wichtige Aufgabe, um die Zukunft eines Unternehmens sichern zu können. Im Rahmen des Kurses werden die wesentlichen Grundlagen digitaler Business-Modelle recherchiert und definiert. Auf Basis einer (digitalen) Marktforschungsmethode wird ein digitales Business-Modell erarbeitet sowie Herausforderungen in der Praxis diskutiert. Die Ergebnisse werden im Anschluss von den Studierenden dokumentiert. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer:s Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundlagen, Lösungsansätze, Herausforderungen und Formen digitaler Business-Modelle zu benennen.
- digitale Business-Modelle anhand von Fallbeispielen zu beschreiben.
- das erworbene Wissen, mittels (digitaler) Marktforschungsmethoden anzuwenden und eigenständig digitale Business-Modelle zu erstellen und zu dokumentieren.
- digitale Business-Modelle zu analysieren und Herausforderungen in der Praxis zu diskutieren.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Zur Ausarbeitung eines digitalen Business-Modells erfolgt im Rahmen des Projektberichtes eine Literaturrecherche zur Definition der wesentlichen Grundlagen und Merkmale eines digitalen Business-Modells. Anhand von Fallbeispielen werden Formen digitaler Business-Modelle beschrieben. Mittels (digitaler) Marktforschungsmethode wird eine praxisnahe Frage-/Problemstellung abgeleitet, die die Ausgangsbasis für die Erstellung eines digitalen Business-Modells bildet. Unter zur Hilfenahme geeigneter Methoden und Werkzeuge

zur Erstellung eines digitalen Business-Modells, erstellen Studierende eigenständig ein Geschäftsmodell. Anschließend sollen die Herausforderungen des Business-Modells diskutiert werden. Der Anwendungsbezug (bspw. Webshop) und/oder Industrie (bspw. Einzelhandel oder Gesundheits-sektor) erfolgt in Abstimmung mit der Kursleitung.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Gassmann, O., Frankenberger, K., & Csik, M. (2017). Geschäftsmodelle entwickeln: 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. Hanser Verlag, München.
- Kollmann, T. (2020). Handbuch Digitale Wirtschaft. Springer Verlag, Wiesbaden.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2011). Business Model Generation - Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. Campus Verlag, Frankfurt am Main.
- Schallmo, D., Rusnjak, A., Anzengruber, J., Werani, T., Jünger, M. (2017). Digitale Transformation von Geschäftsmodellen: Grundlagen, Instrumente und Best Practices. Springer Verlag, Wiesbaden.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Geschäftsmodellentwicklung

Modulcode: DLBEPPGE

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Lena Bernhofer (Projekt: Geschäftsmodellentwicklung)

Kurse im Modul

- Projekt: Geschäftsmodellentwicklung (DLBEPPGE01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium
Projektpräsentation
Studienformat: Fernstudium
Projektpräsentation

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Grundlagen der Methoden der Geschäftsmodellentwicklung sowie die Ausgestaltung verschiedener Geschäftsmodelle werden vermittelt. Durch eigene Anwendung wird für eine selbstentwickelte oder fiktive Geschäftsidee ein Geschäftsmodell entwickelt.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Geschäftsmodellentwicklung**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- verschiedene Geschäftsmodelle zu definieren und zu unterscheiden,
- für ein selbstentwickeltes oder fiktives Geschäftsvorhaben verschiedene Varianten eines Geschäftsmodells zu konzipieren,
- die erfolgversprechendsten Varianten der entwickelten Geschäftsmodelle am Markt in Form eines Markttests zu überprüfen,
- das Ertrags- und Erfolgspotenzial für die relevantesten Geschäftsmodelle auf Basis der Ergebnisse des Markttests zu bestimmen und zu berechnen,
- das Geschäftsmodell mit dem größten Markt- und Erfolgspotenzial auszuwählen,
- das Geschäftsmodell der Geschäftsidee und dessen Erfolgspotenzial auf Basis des Marktfeedbacks und -analyse in einer Projektpräsentation vorzustellen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Planung & Controlling

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

Projekt: Geschäftsmodellentwicklung

Kurscode: DLBEPPE01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden lernen in diesem Kurs verschiedene Geschäftsmodelle zu entwickeln. Neben der Vermittlung verschiedener Geschäftsmodellvarianten werden Methoden zur Geschäftsmodellentwicklung erlernt. Um dieses Wissen praktisch anzuwenden, werden verschiedene Geschäftsmodellvarianten für ein selbstentwickeltes oder fiktives Geschäftsvorhaben von jedem Studierenden konzipiert, das Geschäftsmodell mit dem größten Marktpotential ausgewählt und in einer Projektpräsentation vorgestellt. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer:s Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- verschiedene Geschäftsmodelle zu definieren und zu unterscheiden,
- für ein selbstentwickeltes oder fiktives Geschäftsvorhaben verschiedene Varianten eines Geschäftsmodells zu konzipieren,
- die erfolgversprechendsten Varianten der entwickelten Geschäftsmodelle am Markt in Form eines Markttests zu überprüfen,
- das Ertrags- und Erfolgspotenzial für die relevantesten Geschäftsmodelle auf Basis der Ergebnisse des Markttests zu bestimmen und zu berechnen,
- das Geschäftsmodell mit dem größten Markt- und Erfolgspotenzial auszuwählen,
- das Geschäftsmodell der Geschäftsidee und dessen Erfolgspotenzial auf Basis des Marktfeedbacks und -analyse in einer Projektpräsentation vorzustellen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Der Kurs wird die methodischen Grundlagen und Vorgehensweisen zur Entwicklung eines Geschäftsmodells vermitteln. Relevante Methoden wie das Business Model Canvas, Business Model Navigator, Business Model Framework und der Szenariotechnik werden erlernt und für ein eigenes oder fiktives Geschäftsvorhaben angewendet. Die Phasen

zur Entwicklung des Geschäftsmodells für das Geschäftsvorhaben sind die Identifikation und Ausgestaltung verschiedener Geschäftsmodelltypen, die Varianten mit dem höchsten Erfolgspotenzial mit einem Markttest zu validieren, das Ertrags- und Erfolgspotenzial zu berechnen und auf dieser Basis das für das Geschäftsvorhaben beste Geschäftsmodell auszuwählen. Die Erfolgsfaktoren für ein erfolgreiches Geschäftsmodell werden direkt durch die Anwendung erlernt und reflektiert. Die Ergebnisse werden in Form einer Projektpräsentation dargestellt und erläutert, wie es auch bei sogenannten „Investor Pitches“ für Start-ups üblich ist. Die Projektpräsentationen wird das grundsätzliche Vorgehen, die relevantesten Geschäftsmodellvarianten und das ausgewählte Geschäftsmodell mit der Berechnung und Darstellung des Ertrags- und Gewinnpotenzials auf dem identifizierten Markt beinhalten. Das erarbeitete Geschäftsmodell soll sich auf ein selbst entwickeltes oder fiktives Geschäftsvorhaben beziehen.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Gassmann, O./Frankenberger, K./Csik, M. (2017): 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. Hanser Verlag, München.
- Dorf, B./Blank, S. (2014): Das Handbuch für Startups: Schritt für Schritt zum erfolgreichen Unternehmen. O'Reilly Verlag, Köln.
- Osterwalder, A./Pigneur, Y. (2015): Value Proposition Design: Entwickeln Sie Produkte und Services, die Ihre Kunden wirklich wollen. John Wiley & Sons Verlag, New Jersey.
- Osterwalder, A./Pigneur, Y. (2011): Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer. John Wiley & Sons Verlag, New Jersey.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Projektpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Projektpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Social-Media-Marketing

Modulcode: DLBECSMM-01

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Susanne O'Gorman (Social-Media-Marketing)

Kurse im Modul

- Social-Media-Marketing (DLBMSM02-01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium
Advanced Workbook

Studienformat: Fernstudium
Advanced Workbook

Studienformat: Duales Studium
Advanced Workbook

Studienformat: Duales myStudium
Advanced Workbook

Studienformat: Kombistudium
Advanced Workbook

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen des Social-Media-Marketings
- Social-Media-Marketing im Gesamt-Marketingmix
- Social-Media-Landkarte
- Social-Media-Strategieentwicklung
- Social Media im Innovationsmanagement
- Operatives Social-Media-Marketing
- Rechtliche Rahmenbedingungen von Social Media
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing

Qualifikationsziele des Moduls**Social-Media-Marketing**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- soziale Implikationen und vernetzende Kommunikationsstrategien zu verstehen und auf den Bereich Social-Media-Marketing zu übertragen.
- Social-Media-Marketing in den Gesamt-Marketingmix zu integrieren.
- eine Social-Media-Strategie und Vorschläge für die operative Umsetzung zu entwickeln.
- die verschiedenen Social-Media-Kanäle (Facebook, Instagram...) zu bewerten.
- Social Media für Innovationsmanagement und Netzwerke zu nutzen.
- Vermarktungschancen eines Unternehmens im Social-Media-Bereich grundlegend einzuschätzen und diesbezüglich strategische Entscheidungen zu treffen.
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing aus soziologischer und betriebswirtschaftlicher Perspektive zu bewerten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für Module im Bereich Online & Social Media Marketing

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Marketing

Social-Media-Marketing

Kurscode: DLBMSM02-01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		5	keine

Beschreibung des Kurses

Wie wurde aus Social Media Social-Media-Marketing? Social Media hat sich von einem privaten Kommunikationsmedium zu einem kommerzialisiertem Werbetooll entwickelt. Ein grundlegendes Verständnis dieser Entwicklung, der sozialen Implikationen von Social Media sowie der vernetzten Kommunikationsstrategien im Internet ist die Basis für eine aktive Auseinandersetzung mit Social-Media-Marketing, die den Studierenden in dem Kurs ermöglicht wird. Hierbei wird Social-Media-Marketing sowohl strategisch als auch operativ betrachtet. Die strategische Perspektive beinhaltet sowohl den Aspekt der strategischen Positionierung von Social Media im Unternehmen als auch die Integration in den Gesamt-Marketingmix. Neben grundlegenden Aspekten zur Strategieentwicklung setzen sich die Studierenden mit den Instrumenten des heutigen Social-Media-Marketings und den Kanälen auseinander, um diese gezielt für weitere Marketingmaßnahmen und -strategien erfolgsorientiert einzusetzen. Für die aktive operative Auseinandersetzung mit Social-Media-Marketing werden Social-Media-Kanäle wie Facebook, Instagram, Pinterest u. a. genauer betrachtet, um diese gezielt für weitere Marketingmaßnahmen und -strategien einzusetzen. Darauf aufbauend sind digitale Werbemaßnahmen, die in Social Media zum Tragen kommen, Bestandteil dieses Kurses, deren Einsatz unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte betrachtet wird. Der Kurs Social-Media-Marketing vermittelt somit grundlegende Konzepte wie die Entwicklung einer Social-Media-Strategien, wozu z. B. Aspekte wie Content-Management, Redaktionsplanung oder Zielgruppenanalyse zählen. Er geht praxisbezogen auf die Nutzung und das Monitoring verschiedener Social-Media-Kanäle ein und berücksichtigt den Bereich des operativen Social-Media-Marketings. Somit erhalten die Studierenden mit diesem Kurs einen fundierten ganzheitlichen Blick auf den Bereich des Social-Media-Marketings und entwickeln die Fähigkeit, Social Media auch im Sinne des Innovationsmanagements einzusetzen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- soziale Implikationen und vernetzende Kommunikationsstrategien zu verstehen und auf den Bereich Social-Media-Marketing zu übertragen.
- Social-Media-Marketing in den Gesamt-Marketingmix zu integrieren.
- eine Social-Media-Strategie und Vorschläge für die operative Umsetzung zu entwickeln.
- die verschiedenen Social-Media-Kanäle (Facebook, Instagram...) zu bewerten.
- Social Media für Innovationsmanagement und Netzwerke zu nutzen.
- Vermarktungschancen eines Unternehmens im Social-Media-Bereich grundlegend einzuschätzen und diesbezüglich strategische Entscheidungen zu treffen.
- Entwicklungen im Social-Media-Marketing aus soziologischer und betriebswirtschaftlicher Perspektive zu bewerten.

Kursinhalt

1. Grundlagen des Social-Media-Marketings
 - 1.1 Entwicklung der sozialen Medien und der Begriff des Social-Media-Marketings
 - 1.2 Soziale Implikationen von Social Media
 - 1.3 Funktionsweise, Arten und Anwendungsfelder von Social-Media-Marketing
 - 1.4 Typologie und Aktivitäten von Social-Media-Nutzern
2. Social-Media-Marketing im Gesamtmarketingmix
 - 2.1 Chancen und Risiken durch Social Media
 - 2.2 Die POST-Methode nach Groundswell
 - 2.3 Integration in den klassischen Marketingmix
 - 2.4 Social Media als Servicekanal
 - 2.5 Ziele von Social-Media-Marketing
 - 2.6 Relevante Kennzahlen zur Erfolgsmessung
 - 2.7 Die strategische Positionierung von Social Media im Unternehmen
3. Social-Media-Landkarte
 - 3.1 Überblick über die Social-Media-Landkarte
 - 3.2 Steckbriefe der relevantesten Social-Media-Kanäle
 - 3.3 Zielgruppen/Nutzergruppen
4. Social-Media-Strategieentwicklung
 - 4.1 Was ist eine Strategie? Definitionen
 - 4.2 Ziele einer Strategie
 - 4.3 Stufen der Social-Media-Strategieentwicklung
 - 4.4 Onlinereputationsmanagement und Krisenmanagement
 - 4.5 Social Media Governance

5. Social Media im Innovationsmanagement
 - 5.1 Die Bedeutung und der Einsatz der Crowd
 - 5.2 Innovationen durch interaktive Wertschöpfung, Branded Communities, Lead User und Social Media Intelligence
 - 5.3 Social Media als Marktforschungsinstrument
6. Operatives Social-Media-Marketing
 - 6.1 Content-Marketing und Native Advertising
 - 6.2 Virales Marketing und Word of Mouth
 - 6.3 Influencer-Marketing
 - 6.4 Social Media im B2B-Marketing
 - 6.5 Community-Management und Social-Media-Monitoring
 - 6.6 Social Media Relations
 - 6.7 Social Media Recruiting
 - 6.8 Social Advertising
7. Rechtliche Rahmenbedingungen von Social Media
 - 7.1 Gesetzlicher Rahmen von Social Media
 - 7.2 Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)
 - 7.3 User-Generated Content
 - 7.4 Das Facebook-Pixel
8. Entwicklungen im Social-Media-Marketing
 - 8.1 Social Media im digitalen Wandel – neue Formen des Konsums
 - 8.2 Social Products und Brands
 - 8.3 Social Commerce und Social Selling
 - 8.4 Messenger und Bots
 - 8.5 Die Begriffe "postfaktisch" und "postdigital"
 - 8.6 Open Leadership – Umgang mit Kontrollverlust

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Decker, A. (2022): Der Social-Media-Zyklus. Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.
- Pahrman, C. et al. (2020): Social Media Marketing: Praxishandbuch für Twitter, Facebook, Instagram & Co (5. Auflage). O'Reilly, Heidelberg.
- Pein, V. (2020): Social Media Manager. Das Handbuch für Ausbildung und Beruf. 4. Auflage, Rheinwerk Computing, Bonn.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales Studium

Studienform Duales Studium	Kursart Theoriekurs
--------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 129,75 h	Präsenzstudium/ synchrone virtuelle Lehre 13,5 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 6,75 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden
Der Kurs verbindet die interaktive Präsenzlehre mit einer online unterstützten Selbstlernphase. Während der Präsenzphase werden Studierende gezielt bei der Übung und Vertiefung der vermittelten Inhalte begleitet.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Advanced Workbook

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II

Modulcode: DLBMDPFGII

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II)

Kurse im Modul

- Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II (DLBMDPFGII01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium

Basic Portfolio

Studienformat: myStudium

Basic Portfolio

Studienformat: Duales myStudium

Basic Portfolio

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Die Studierenden lernen, eine selbst entwickelte Themenstellung eigenständig anhand selbst gewählter Methoden inhaltlich auszuarbeiten. Zentral sind dabei das iterative Vorgehen und die Selbstreflexion in einem methodisch informierten Prozess. Es werden eine Reihe an gestalterisch anspruchsvollen und innovativen Gestaltungsvarianten erarbeitet, reflektiert, weiterentwickelt oder verworfen, basierend auf einer eigenständig erarbeiteten, angemessen umfangreichen und gesellschaftlich relevanten Fragestellung.

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig passende Methoden zur Erarbeitung einer komplexen Themenstellung auszuwählen und anzuwenden.
- eine komplexe Aufgabenstellung inhaltlich durch Variation, Differenzierung und Überarbeitung zu erarbeiten.
- begründete gestalterische Entscheidungen zu finden und schriftlich sowie visuell darzulegen.
- den Arbeitsprozess schriftlich und visuell zu erklären, zu dokumentieren und zu reflektieren.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Freie Gestaltungsarbeit II

Kurscode: DLBMDPFGII01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Das eigenständige praktische Erarbeiten komplexer Themenstellungen ist eine zentrale Fähigkeit für Gestalter:innen. In diesem Kurs wird eine zuvor selbst erarbeitete gesellschaftlich relevante Themenstellung eigenständig gestalterisch ausgearbeitet. Im Rahmen des Kurses wird die Themenstellung von einer allgemein gehaltenen Konzeption hin zu einer konkreten Umsetzungsform weiterentwickelt. Der finale Arbeitsstand des Projekts ist ein fertig ausgearbeiteter Entwurf ohne Finalisierung. Zentral bei der Vorgehensweise ist die aktive Auseinandersetzung mit gängigen Gestaltungsmethoden und -prozessen, die für das gewählte Umsetzungsmedium geeignet sind. Studierende stellen einen geeigneten Arbeitsprozess zusammen und bearbeiten die gewählte Themenstellung entlang dieses Prozesses. Dabei werden Gestaltungsentscheidungen und Arbeitsschritte dokumentiert und ausargumentiert. Insbesondere die Entwicklung einer innovativen und qualitativ anspruchsvollen Gestaltungslösung soll in der Dokumentation aktiv reflektiert werden. In der Ausarbeitung selbst praktizieren die Studierenden die Designprinzipien von Variation und Auswahl geeigneter Vorschläge eigenständig und reflektierend.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eigenständig passende Methoden zur Erarbeitung einer komplexen Themenstellung auszuwählen und anzuwenden.
- eine komplexe Aufgabenstellung inhaltlich durch Variation, Differenzierung und Überarbeitung zu erarbeiten.
- begründete gestalterische Entscheidungen zu finden und schriftlich sowie visuell darzulegen.
- den Arbeitsprozess schriftlich und visuell zu erklären, zu dokumentieren und zu reflektieren.

Kursinhalt

- Designentscheidungen sind keine Frage des Geschmacks, sondern das Ergebnis einer sorgfältigen Abwägung von Alternativen. Ähnlich wie wissenschaftliche Methoden dienen auch Methoden im Designbereich der Qualitätssicherung des Arbeitsergebnisses. In allen Designbereichen gibt es daher etablierte Methoden und Prozesse zum Generieren und Auswählen von Varianten. Der informierte Einsatz dieser Methoden ist ein zentraler Bestandteil der gestalterischen Arbeit und dient nicht zuletzt der Kommunikation zwischen Gestalter:innen und ihren Auftraggeber:innen und anderen Beteiligten im Designprozess. In diesem Kurs werden anhand einer komplexen gesellschaftlich relevanten Fragestellung das

eigenständige Konzipieren und die Durchführung eines geeigneten methodisch informierten Gestaltungsprozess eingeübt. Die Studierenden nehmen selbstständig eine geeignete Methodenauswahl vor, begründen diese und führen den Gestaltungsprozess anhand der gewählten Methoden durch. Methoden und Prozess sind dabei auf das Umsetzungsmedium und die Themenstellung abgestimmt und werden im Zuge der Durchführung schriftlich dokumentiert und reflektiert.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Aicher, O. (2015). Die Welt als Entwurf (2. Aufl.). Wiley.
- Binder, T., Wensyeen, S., Redstrom, J., Zimmerman, J., & Koskinen, I.K. (2011). Design research through practice. From the lab, field, and showroom. Morgan Kaufmann.
- Borries, F. von (2018). Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Suhrkamp.
- Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Basic Portfolio

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Praktikum: Kommunikationsdesign

Modulcode: DLBKDPKD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen Keine	Niveau BA	CP 30	Zeitaufwand Studierende 900 h
----------------------------------	--	---------------------	-----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

N.N. (Praktikum: Kommunikationsdesign)

Kurse im Modul

- Praktikum: Kommunikationsdesign (DLBKDPKD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Praxisreflexion (best. / nicht best.)

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Im Rahmen des Praktikums dokumentieren und reflektieren die Studierenden ihren Praxisalltag in einer Kreativagentur, einem Designbüro oder der Kommunikations-, bzw. Grafikabteilung eines Unternehmens. Dies geschieht vor dem Hintergrund des bereits erworbenen Wissens. Die Studierenden wenden ihr theoretisches Wissen und ihre gestalterischen Fähigkeiten in verschiedenen Praxisfeldern an, sie reflektieren ihre Tätigkeiten und präsentieren ihre visuellen Ergebnisse.

Qualifikationsziele des Moduls**Praktikum: Kommunikationsdesign**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen Transfer von theoretischem Wissen und den im Kontext ihres Studiums erlernten Methoden auf reale Anforderungen im Berufsfeld Kommunikationsdesign zu leisten.
- Teilaspekte von komplexen Projekten aus der Praxis oder niedrigschwellige Projekte aus der Praxis selbst und aktiv zu bearbeiten und in Bezug auf ihr Gelingen zu reflektieren.
- Tragweite, Bedeutung und Grenzen von theoretischen Konzepten, spezifischen Methoden und den bereits erworbenen gestalterischen Fähigkeiten angesichts der Praxisanforderungen besser einzuschätzen.
- theoretische Kenntnisse und erlernte Methoden effektiv auf reale Designszenerarien anzuwenden und kreative Lösungen für praktische Probleme im Designbereich zu entwickeln.
- kollaborativ zu handeln und gemeinsam mit Fachkolleg:innen und Kolleg:innen anderer Gewerke Teilaspekten von komplexen Projekten aus der Praxis zu bearbeiten oder niedrigschwelligen Projekten innerhalb eines kollaborativen Settings selbst und aktiv zu entwickeln.
- innerbetriebliche Prozesse sowie die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Abteilungen und Teams in einer Kreativagentur, einem Designbüro oder der Kommunikations-, bzw. Grafikabteilung eines Unternehmens zu verstehen und sich effektiv in solche Arbeitsumgebungen einzubringen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Methoden

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme aus dem Bereich Wirtschaft

Praktikum: Kommunikationsdesign

Kurscode: DLBKDPKD01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 30	Zugangsvoraussetzungen Keine
---------------------	---	------------	-----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Rahmen dieses Kurses dokumentieren und reflektieren die Studierenden ihren Praxisalltag. Sie setzen ihre Erfahrungen in Bezug zu dem bisher erworbenen Fachwissen sowie den erworbenen Handlungs- und Methodenkompetenzen. Die Studierenden wenden ihr theoretisches Wissen und ihre gestalterischen Fähigkeiten in verschiedenen Praxisfeldern (Print, Corporate Design, Interactive Design oder Crossmedia) an, sie reflektieren ihre Tätigkeiten und sie entwickeln und präsentieren visuelle Ergebnisse. Die Theorie-Praxis-Verknüpfung, die Anwendung ihrer Kenntnisse im Praxisfeld und die Reflektion dieser Erfahrungen in Bezug auf die eigene Entwicklung stehen im Vordergrund.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- einen Transfer von theoretischem Wissen und den im Kontext ihres Studiums erlernten Methoden auf reale Anforderungen im Berufsfeld Kommunikationsdesign zu leisten.
- Teilaspekte von komplexen Projekten aus der Praxis oder niedrigschwellige Projekte aus der Praxis selbst und aktiv zu bearbeiten und in Bezug auf ihr Gelingen zu reflektieren.
- Tragweite, Bedeutung und Grenzen von theoretischen Konzepten, spezifischen Methoden und den bereits erworbenen gestalterischen Fähigkeiten angesichts der Praxisanforderungen besser einzuschätzen.
- theoretische Kenntnisse und erlernte Methoden effektiv auf reale Designszenerarien anzuwenden und kreative Lösungen für praktische Probleme im Designbereich zu entwickeln.
- kollaborativ zu handeln und gemeinsam mit Fachkolleg:innen und Kolleg:innen anderer Gewerke Teilaspekten von komplexen Projekten aus der Praxis zu bearbeiten oder niedrigschwelligen Projekten innerhalb eines kollaborativen Settings selbst und aktiv zu entwickeln.
- innerbetriebliche Prozesse sowie die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Abteilungen und Teams in einer Kreativagentur, einem Designbüro oder der Kommunikations-, bzw. Grafikabteilung eines Unternehmens zu verstehen und sich effektiv in solche Arbeitsumgebungen einzubringen.

Kursinhalt

- Im Rahmen des Praktikums dokumentieren und reflektieren die Studierenden ihren Praxisalltag in einer Kreativagentur, einem Designbüro oder der Kommunikations-, bzw. Grafikabteilung eines Unternehmens. Die jeweiligen individuell auftretenden Problemlagen

und Fragestellungen werden unter der Perspektive professionellen Handelns reflektiert. Das Modul gibt den Studierenden die Möglichkeit, die in vorherigen Modulen erlernten Inhalte anhand der Praxis zu reflektieren und dort, wo handlungsbezogenes Wissen erworben wurde, unmittelbar anzuwenden. Es werden verschiedene Konzepte und Methoden in der Praxis konkret erprobt und in ihrer spezifischen Anwendung reflektiert. Grundlage hierfür sind die Dokumentation, Auswertung und Präsentation von Ansätzen, Methoden und visuellen Ergebnissen im jeweils gewählten Handlungskontext.

- Wichtig: Die Wahl des Praktikumpartners sollte zu der präferierten fachlichen Ausrichtung, bzw. dem jeweiligen fachlichen Schwerpunkt der/s Studierenden passen (Print, Corporate Design, Interactive Design oder Crossmedia).
- Das Praktikum soll/kann in folgenden Unternehmen absolviert werden:
 - „Award winning“ Kreativagentur aus dem Bereich Kommunikationsdesign (Print, Corporate Design, Interactive Design oder Crossmedia) mit mindestens 30 Mitarbeitern, einer internationalen Ausrichtung und einem fachspezifisch ausgerichteten Portfolio
 - „Award winning“ Designbüro aus dem Bereich Kommunikationsdesign (Print, Corporate Design, Interactive Design oder Crossmedia) mit mindestens 3 bis 5 Mitarbeitern und einer internationalen Ausrichtung und einem fachspezifisch ausgerichteten Portfolio
 - Kommunikations-, bzw. Grafikabteilung eines größeren Unternehmens (kein Mittelstand) mit internationaler Ausrichtung
- Ergebnis: Die Studierenden reflektieren ihre Tätigkeiten und präsentieren sie visuell.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- PAGE (o.J.). PAGE Connect (E-Dossiers und Artikel zu einzelnen Jobprofilen). Ebner Verlag. <https://page-online.de/thema/page-connect/>
- PAGE (2023). Kreativ-Ranking 2023. Ebner Verlag. <https://page-online.de/rankings/page-kreativ-ranking-2023-jetzt-kostenlos-downloaden/>
- Desweiteren ist die fachbezogene Literatur sämtlicher Module des Studiengangs relevant.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Praxisreflexion (best. / nicht best.)

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 900 h	Gesamt 900 h

Lehrmethoden
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions

Storytelling

Modulcode: DLBPRST

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Verena Renneberg (Storytelling)

Kurse im Modul

- Storytelling (DLBPRST01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Duales myStudium

Fachpräsentation

Studienformat: myStudium

Fachpräsentation

Studienformat: Fernstudium

Fachpräsentation

Studienformat: Kombistudium

Fachpräsentation

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Narrativitätstheorien ▪ Instrumente und Methoden des Storytellings ▪ Visuelles Storytelling ▪ Auditives und audiovisuelles Storytelling 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Storytelling</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des Storytellings zu benennen. ▪ Ansätze von Narrativitätstheorien und -forschung nachzuvollziehen und zu erklären. ▪ Erzählmuster zu erkennen, zu verstehen und zu analysieren. ▪ Ziele, Instrumente und Methoden des inhaltlichen Storytellings zu benennen und zu analysieren. ▪ Ziele, Instrumente und Methoden des (audio-)visuellen Storytellings zu benennen und zu analysieren. ▪ selbständig medialen Content mithilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden aufzubereiten und zu produzieren. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Public Relations Marketing</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Marketing</p>

Storytelling

Kurscode: DLBPRST01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Storytelling – oder Geschichtenerzählen – ist eine journalistische Erzähltechnik und ein professionelles Instrument der Öffentlichkeitsarbeit. Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der Vermittlung der theoretischen Grundlagen und der historischen Herleitung des Storytellings. Flankiert werden diese Inhalte auf wissenschaftlicher Ebene durch die Inhalte der Narrativitätstheorien und -forschung. Vor diesem Hintergrund sollen die Studierenden die inhaltlichen Schemata des „Geschichtenerzählens“ abstrahieren und analysieren, um sich schließlich selbst diese Methodik anzueignen und anwenden zu können. Beispielhaft werden daher auch die Einsatzfelder des Storytellings in der Medienindustrie und weiteren Bereichen dargelegt. Somit sollen die Studierenden inspiriert, animiert und befähigt werden, selbst in der (späteren) Berufspraxis auf diese Muster und Strukturen bei der Content-Erstellung zurückgreifen zu können. Darüber hinaus sollen ihnen spannende Forschungsfelder aufgezeigt werden, die in der wissenschaftlichen Praxis aktuell Raum zu Forschungsaktivitäten bieten. Anschließend wird den Studierenden elementares Wissen mit Blick auf Theorie und Praxis des auditiven, visuellen und audiovisuellen Storytellings vermittelt, so dass sie befähigt werden sollen, diese Elemente miteinander in Verbindung zu setzen, um hochwertigen und ansprechenden Mediencontent zu produzieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- wichtige Eckpunkte und Meilensteine in der Geschichte des Storytellings zu benennen.
- Ansätze von Narrativitätstheorien und -forschung nachzuvollziehen und zu erklären.
- Erzählmuster zu erkennen, zu verstehen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des inhaltlichen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- Ziele, Instrumente und Methoden des (audio-)visuellen Storytellings zu benennen und zu analysieren.
- selbständig medialen Content mithilfe dieser Strategien, Instrumente und Methoden aufzubereiten und zu produzieren.

Kursinhalt

1. Einführung und Grundlagen
 - 1.1 Begriffsdefinition und Gegenstand
 - 1.2 Historischer Ursprung in der griechischen Mythologie

- 1.3 Narrativitätsforschung und -theorien
2. Meilensteine des Storytellings
 - 2.1 Forschung und Werk Joseph Campbells
 - 2.2 Adaption für die Praxis durch Christopher Vogler
 - 2.3 Realisation durch George Lucas
3. Audiovisuelles Storytelling
 - 3.1 Einführungen und Definitionen
 - 3.2 Visuelles Storytelling: Von der Höhlenmalerei zum Verkehrsschild
 - 3.3 Audiovisuelle Umsetzung
4. Symbiose von auditivem, visuellem und inhaltlichem Storytelling
 - 4.1 Einsatzfelder und Methoden: Elemente der Bildgestaltung und der Akustik
 - 4.2 Instrumente und Methoden – crossmediales Erzählen
 - 4.3 Trends und Entwicklungen – im Fokus der Digitalisierung
5. Digital Storytelling
 - 5.1 Internationale Blockbuster und TV-Formate
 - 5.2 Public Relations und Unternehmenskommunikation
 - 5.3 Marketing und Werbung

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Lampert, M./Wespe, R. (2017): Storytelling für Journalisten. Wie baue ich eine gute Geschichte? (Praktischer Journalismus). 4. Auflage, Herbert von Halem, Köln.
- Ruf, O. (2018): Storytelling für Designer (Bibliothek für Designer). Avedition, Stuttgart.
- Sammer, P. (2017): Storytelling. Strategien und Best Practices für PR und Marketing. 2. Auflage, O'Reilly, Heidelberg.
- Sammer, P./Heppel, U. (2015): Visual Storytelling. Visuelles Erzählen in PR und Marketing. O'Reilly, Heidelberg.
- Vogler, C. (2007): The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Auflage, Michael Wiese Productions, Studio City.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Projekt: Design Thinking

Modulcode: DLBINGDT

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Thomas Winkle (Projekt: Design Thinking)

Kurse im Modul

- Projekt: Design Thinking (DLBINGDT01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Der Design Thinking-Mikroprozess
- Das Design-Thinking-Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung
- Methoden für das Prototyping und Testen
- Raumkonzepte für Design Thinking
- Beispiele und Fallstudien

Qualifikationsziele des Moduls**Projekt: Design Thinking**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Projekt: Design Thinking

Kurscode: DLBINGDT01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Die Studierenden werden in diesem Kurs eine praktische Einführung in das Design Thinking erhalten. Neben der Vermittlung der einzelnen Grundprinzipien werden auch die Vorgehensweisen im Design Thinking detailliert beleuchtet. Um Design Thinking nicht nur zu verstehen, sondern auch zu erfahren, werden ausgewählte Methoden für die einzelnen Prozessschritte vorgestellt und an einem Beispielprojekt eingeübt. Speziell im dualen Fernstudium: Im dualen Fernstudium ist der Theorie-Praxis-Transfer anhand eines realen Projekts, das im Praxisbetrieb umgesetzt werden soll, zu leisten. Im Rahmen des Praxisprojektes bearbeiten die Studierenden eine praxisrelevante Fragestellung ihres Praxisbetriebs unter Betreuung einer:s Lehrenden. Eine Betreuung seitens Praxispartner kann auf Wunsch erfolgen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- das Mindset des Design Thinkings zu kennen.
- die einzelnen Phasen des inkrementellen Mikrozyklus zu kennen und an einem Beispielprojekt durchzuführen.
- die einzelnen Stufen des Prototypings zu kennen und in einem Beispielprojekt zu durchlaufen.
- Methoden und Werkzeuge für die einzelnen Schritte des Mikrozyklus zu kennen und einsetzen zu können.
- verschiedene Raumkonzepte für Design Thinking-Arbeitsumgebungen wiederzugeben.
- Beispiele für den Einsatz von Design Thinking anhand von Fallstudien aus der Wirtschaft zu benennen.
- Speziell im dualen Fernstudium:
- das im Studium bisher erworbene Wissen auf praktische Probleme anzuwenden und durch praktische Erfahrungen im Unternehmen zu erweitern.
- instruktive Beobachtungen und Erfahrungen im Handeln zu machen.

Kursinhalt

- Grundlegende Prinzipien des Design Thinkings
- Der Design Thinking Mikroprozess
- Der Design Thinking Makroprozess
- Methoden für frühe Phasen des Prozesses
- Methoden für die Ideengenerierung

- Methoden für das Prototyping und Testen
- Beispiele und Fallstudien

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Brenner, W./Uebernicketel, F. (2015): Design Thinking. Das Handbuch. Frankfurter Allgemeine Buch, Frankfurt a. M.
- Brown, T. (2008): Design Thinking. In: Harvard Business Review, Heft Juni, S. 84–95.
- Meinel, C./Weinberg, U./Krohn, T. (Hrsg.) (2015): Design Thinking Live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst. Murmann, Hamburg.
- Uebernicketel, F./Brenner, W. (2016): Design Thinking. In: Hoffmann, C. P. et al. (Hrsg.): Business Innovation: Das St. Galler Modell. Springer, Wiesbaden, S. 243–265.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Projekt
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Projekt
---------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Projekt
--	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 120 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Projekt
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen

Modulcode: DLBIHK

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Jürgen-Matthias Seeler (Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen)

Kurse im Modul

- Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen (DLBIHK01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Duales myStudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen interkultureller Handlungskompetenz
- Kulturkonzepte
- Kultur und Ethik
- Implikationen aktueller ethischer Probleme im Bereich Interkulturalität, Ethik und Diversity
- Interkulturelles Lernen und Arbeiten
- Fallbeispiele für kulturelle und ethische Konflikte

Qualifikationsziele des Moduls**Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Begriffe in den Bereichen Interkulturalität, Diversity und Ethik zu erklären.
- unterschiedliche Erklärungsmuster von Kultur voneinander abzugrenzen.
- Kultur auf verschiedenen Ebenen zu begreifen.
- Prozesse interkulturellen Lernens und Arbeitens zu planen.
- die Interdependenzen von Kultur und Ethik zu verstehen.
- eine Fallstudie zur interkulturellen Handlungskompetenz selbständig zu bearbeiten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Methoden

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

Interkulturelle und ethische Handlungskompetenzen

Kurscode: DLBIHK01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

In diesem Kurs erwerben die Studierenden das nötige Wissen, um interkulturelle Handlungskompetenzen sowie aktuelle Entwicklungen zu den Themen Diversity und Ethik zu verstehen. Die Studierenden verstehen, wie sie Lernprozesse zur Entwicklung der in diesen Bereichen wichtigen Kompetenzen systematisch planen und durchführen. Dazu werden zunächst wichtige Begriffe geklärt und voneinander abgegrenzt. Der Kulturaspekt wird aus verschiedenen Perspektiven erklärt. Zudem lernen Studierende, dass Kulturfragen auf unterschiedlichen Ebenen relevant sind, etwa innerhalb eines Staates, in einem Unternehmen und auch in jeder anderen Gruppe. In diesem Kontext erkennen die Studierenden auch den Zusammenhang zwischen Ethik und Kultur mit verschiedenen Interdependenzen. Auf der Grundlage dieses Wissens werden die Studierenden dann mit den unterschiedlichen Möglichkeiten und Potenzialen interkulturellen und ethischen Lernens und Arbeitens vertraut gemacht. Anhand von Praxisfällen werden die erlernten Zusammenhänge in ihrer Bedeutung für den heutigen Arbeitskontext in vielen Unternehmen deutlich gemacht. Die Studierenden bearbeiten sodann eine Fallstudie, in der das erworbene Wissen systematisch angewendet wird.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die wichtigsten Begriffe in den Bereichen Interkulturalität, Diversity und Ethik zu erklären.
- unterschiedliche Erklärungsmuster von Kultur voneinander abzugrenzen.
- Kultur auf verschiedenen Ebenen zu begreifen.
- Prozesse interkulturellen Lernens und Arbeitens zu planen.
- die Interdependenzen von Kultur und Ethik zu verstehen.
- eine Fallstudie zur interkulturellen Handlungskompetenz selbständig zu bearbeiten.

Kursinhalt

1. Grundlagen interkultureller und ethischer Handlungskompetenz
 - 1.1 Gegenstandsbereiche, Begriffe und Definitionen
 - 1.2 Relevanz interkulturellen und ethischen Handelns
 - 1.3 Interkulturelles Handeln – Diversity, Globalisierung, Ethik
2. Kulturkonzepte
 - 2.1 Hofstede's Kulturdimensionen

- 2.2 Kulturdifferenzierung nach Hall
- 2.3 Locus-of-Control-Konzept nach Rotter
- 3. Kultur und Ethik
 - 3.1 Ethik – Grundbegriffe und Konzepte
 - 3.2 Interdependenz von Kultur und Ethik
 - 3.3 Ethische Konzepte in verschiedenen Regionen der Welt
- 4. Aktuelle Themen im Bereich Interkulturalität, Ethik und Diversity
 - 4.1 Digital Ethics
 - 4.2 Gleichberechtigung und Gleichstellung
 - 4.3 Social Diversity
- 5. Interkulturelles Lernen und Arbeiten
 - 5.1 Akkulturation
 - 5.2 Lernen und Arbeiten in interkulturellen Arbeitsgruppen
 - 5.3 Strategien zum Umgang mit kulturell geprägten Konflikten
- 6. Fallbeispiele für kulturelle und ethische Konflikte
 - 6.1 Fallbeispiel Interkulturalität
 - 6.2 Fallbeispiel Diversity
 - 6.3 Fallbeispiel Interkulturalität und Ethik

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Emrich, C. (2011): Interkulturelles Management: Erfolgsfaktoren im globalen Business. Kohlhammer-Verlag, Stuttgart/Berlin/Köln.
- Erll, A./Gymnich, M. (2015): Uni-Wissen Interkulturelle Kompetenzen: Erfolgreich kommunizieren zwischen den Kulturen – Kernkompetenzen. 4. Auflage, Klett Lerntraining, Stuttgart.
- Eß, O. (2010): Das Andere lehren: Handbuch zur Lehre Interkultureller Handlungskompetenz. Waxmann Verlag, Münster.
- Hofstede, G./ Hofstede, G. J./Minkov, M. (2017): Lokales Denken, globales Handeln Interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management. 6. Auflage, Beck, München.
- Leenen, W.R./Groß, A. (2018): Handbuch Methoden Interkultureller Bildung und Weiterbildung. Verlag Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Thomas, A. (2011): Interkulturelle Handlungskompetenz. Versiert, angemessen und erfolgreich im internationalen Geschäft. Gabler-Verlag, Wiesbaden.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed	<input checked="" type="checkbox"/> Skript	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests
<input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden
<input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Folien	

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Fallstudie

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Kollaboratives Arbeiten

Modulcode: DLBKA

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Karin Halbritter (Kollaboratives Arbeiten)

Kurse im Modul

- Kollaboratives Arbeiten (DLBKA01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: myStudium

Fachpräsentation

Studienformat: Duales myStudium

Fachpräsentation

Studienformat: Kombistudium

Fachpräsentation

Studienformat: Fernstudium

Fachpräsentation

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

- Selbstgesteuert und kollaborativ lernen
- Netzwerken und kooperieren
- Performance in (virtuellen) Teams
- Kommunizieren, argumentieren und überzeugen
- Konfliktpotenziale erkennen und Konflikte handhaben
- Selbstführung und Personal Skills

Qualifikationsziele des Moduls**Kollaboratives Arbeiten**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die eigenen Lernprozesse selbstgesteuert und kollaborativ mit analogen und digitalen Medien zu gestalten.
- lokale und virtuelle Kooperation zu initiieren und geeignete Methoden zur Gestaltung der Zusammenarbeit auszuwählen.
- verschiedene Formen der Kommunikation in Bezug auf die Ziele und Erfordernisse unterschiedlicher Situationen zu beurteilen und das eigene Kommunikations- und Argumentationsverhalten zu reflektieren.
- Konfliktpotenziale und die Rolle von Emotionen bei Konflikten zu erläutern und den Einsatz von systemischen Methoden bei der ziel- und lösungsorientierten Handhabung von Konflikten zu beschreiben.
- die eigenen Ressourcen zu analysieren, Methoden der Selbstführung und -motivation darzustellen und angemessene Strategien abzuleiten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für alle weiteren Module aus dem Bereich Betriebswirtschaft & Management

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft

Kollaboratives Arbeiten

Kurscode: DLBKA01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Der Kurs unterstützt die Studierenden darin, für unsere vernetzte Welt wichtige überfachliche Kompetenzen auf- und auszubauen – und dabei die Chancen einer konstruktiven Zusammenarbeit mit anderen zu nutzen. Er stellt wesentliche Formen und Gestaltungsmöglichkeiten von kollaborativem Lernen und Arbeiten vor, vermittelt grundlegende Kenntnisse und Werkzeuge für ein selbstgeführtes, flexibles und kreatives Denken, Lernen und Handeln und macht die Studierenden mit den Themen Empathiefähigkeit und emotionale Intelligenz vertraut. Zudem werden die Studierenden angeregt, die Kursinhalte anzuwenden. Damit fördern sie ihre autonome Handlungskompetenz sowie ihre Kompetenz in der interaktiven Anwendung von Tools und im Interagieren in heterogenen Gruppen.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die eigenen Lernprozesse selbstgesteuert und kollaborativ mit analogen und digitalen Medien zu gestalten.
- lokale und virtuelle Kooperation zu initiieren und geeignete Methoden zur Gestaltung der Zusammenarbeit auszuwählen.
- verschiedene Formen der Kommunikation in Bezug auf die Ziele und Erfordernisse unterschiedlicher Situationen zu beurteilen und das eigene Kommunikations- und Argumentationsverhalten zu reflektieren.
- Konfliktpotenziale und die Rolle von Emotionen bei Konflikten zu erläutern und den Einsatz von systemischen Methoden bei der ziel- und lösungsorientierten Handhabung von Konflikten zu beschreiben.
- die eigenen Ressourcen zu analysieren, Methoden der Selbstführung und -motivation darzustellen und angemessene Strategien abzuleiten.

Kursinhalt

1. Lernen für eine vernetzte Welt – in einer vernetzten Welt
 - 1.1 Anforderungen und Chancen der VUCA-Welt
 - 1.2 Lernen, Informationen und der Umgang mit Wissen und Nichtwissen
 - 1.3 4C-Modell: Collective – Collaborative – Continuous – Connected
 - 1.4 Eigenes Lernverhalten überprüfen

2. Networking & Kooperation
 - 2.1 Die passenden Kooperationspartner finden und gewinnen
 - 2.2 Tragfähige Beziehungen: Digital Interaction und Vertrauensaufbau
 - 2.3 Zusammenarbeit – lokal und virtuell organisieren & Medien einsetzen
 - 2.4 Social Learning: Lernprozesse agil, kollaborativ und mobil planen
3. Performance in (virtuellen) Teams
 - 3.1 Ziele, Rollen, Organisation und Performance Measurement
 - 3.2 Team Building und Team Flow
 - 3.3 Scrum als Rahmen für agiles Projektmanagement
 - 3.4 Design Thinking, Kanban, Planning Poker, Working-in-Progress-Limits & Co
4. Kommunizieren und überzeugen
 - 4.1 Kommunikation als soziale Interaktion
 - 4.2 Sprache, Bilder, Metaphern und Geschichten
 - 4.3 Die Haltung macht's: offen, empathisch und wertschätzend kommunizieren
 - 4.4 Aktiv zuhören – argumentieren – überzeugen – motivieren
 - 4.5 Die eigene Gesprächs- und Argumentationsführung analysieren
5. Konfliktpotenziale erkennen – Konflikte handhaben – wirksam verhandeln
 - 5.1 Vielfalt respektieren – Chancen nutzen
 - 5.2 Empathie für sich und andere entwickeln
 - 5.3 Systemische Lösungsarbeit und Reframing
 - 5.4 Konstruktiv verhandeln: klare Worte finden – Interessen statt Positionen
6. Eigene Projekte realisieren
 - 6.1 Wirksam Ziele setzen – fokussieren – reflektieren
 - 6.2 Vom agilen Umgang mit der eigenen Zeit
 - 6.3 (Selbst-)Coaching und Inneres Team
 - 6.4 Strategien und Methoden der Selbstführung und -motivation
7. Eigene Ressourcen mobilisieren
 - 7.1 Ressourcen erkennen – Emotionen regulieren
 - 7.2 Reflexion und Innovation – laterales Denken und Kreativität
 - 7.3 Transferstärke und Willenskraft: Bedingungsfaktoren analysieren und steuern

Literatur**Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baber, A. (2015). Strategic connections. The new face of networking in a collaborative world. Amacom New York.
- Burow, O.-A. (2015). Team-Flow. Gemeinsam wachsen im Kreativen Feld. Beltz Weilheim/Basel.
- Goleman, D. (2013). Focus. The hidden driver of excellence. Harper Collins USA, New York.
- Grote, S./Goyk, R. (Hrsg.) (2018). Führungsinstrumente aus dem Silicon Valley. Konzepte und Kompetenzen. Springer Gabler Berlin.
- Kaats, E./Opheij, W. (2014). Creating conditions for promising collaboration. Alliances, networks, chains, strategic partnerships. Springer Management Berlin.
- Lang, M. D. (2019). The guide to reflective practice in conflict resolution. Rowman & Littlefield, Lanham/Maryland.
- Martin, S. J./Goldstein, N. J./Cialdini, R. B. (2015). The small BIG. Small changes that spark BIG influence. Profile Books London.
- Parianen, F. (2017). Woher soll ich wissen, was ich denke, bevor ich höre, was ich sage? Die Hirnforschung entdeckt die großen Fragen des Zusammenlebens. Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rowohlt Polaris) Reinbek bei Hamburg.
- Sauter, R./Sauter, W./Wolfig, R. (2018). Agile Werte- und Kompetenzentwicklung. Wege in eine neue Arbeitswelt. Springer Gabler Berlin.
- Werther, S./Bruckner, L. (Hrsg.) (2018). Arbeit 4.0 aktiv gestalten. Die Zukunft der Arbeit zwischen Agilität, People Analytics und Digitalisierung. Springer Gabler Berlin.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Fachpräsentation

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 110 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 20 h	Selbstüberprüfung 20 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Online Tests <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Medienpsychologie

Modulcode: DLBMIMPS

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Caroline Trautwein (Medienpsychologie)

Kurse im Modul

- Medienpsychologie (DLBMIMPS01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Duales myStudium

Klausur, 90 Minuten

Studienformat: myStudium

Klausur, 90 Minuten

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der Medienpsychologie ▪ Menschliche Wahrnehmung ▪ Wissensrepräsentation und Gedächtnis ▪ Medienselektion und Medienrezeption ▪ Medienwirkung ▪ Medien und Gesellschaft 	
<p>Qualifikationsziele des Moduls</p> <p>Medienpsychologie</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die Funktionsweise der visuellen und auditiven Wahrnehmung und den Wahrnehmungsapparat zu beschreiben. ▪ Konzepte und Theorien zum menschlichen Gedächtnis und Einflussfaktoren auf das Gedächtnis zu beschreiben und abzugrenzen. ▪ Konzepte und Theorien zur individuellen Medienselektion und Medienrezeption zu beschreiben und abzugrenzen. ▪ Wirkungsmodelle von Medien zu beschreiben und voneinander abzugrenzen. ▪ zu ausgewählten Aspekten im Bereich Medien und Gesellschaft Wirkungstheorien zu erklären. 	
<p>Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang</p> <p>Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Psychologie</p>	<p>Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule</p> <p>Alle Bachelor-Programme im Bereich Sozialwissenschaften</p>

Medienpsychologie

Kurscode: DLBMIMPS01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs bietet einen Einstieg und Überblick über das Gebiet der Medienpsychologie. Nach einem Überblick über dieses Fachgebiet und dessen Entwicklung, wird zunächst der menschliche Wahrnehmungsapparat vorgestellt und die visuelle und auditive Wahrnehmung diskutiert. Anschließend wird vermittelt, wie das menschliche Gehirn aufgebaut ist und welche Theorien es zum Gedächtnis gibt. Danach wird vorgestellt, wie die individuelle Medienselektion und Medienrezeption funktioniert, bevor einige Modelle für die Medienwirkung diskutiert werden. Abschließend werden Theorien aus dem Gebiet Medien und Gesellschaft vorgestellt.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Funktionsweise der visuellen und auditiven Wahrnehmung und den Wahrnehmungsapparat zu beschreiben.
- Konzepte und Theorien zum menschlichen Gedächtnis und Einflussfaktoren auf das Gedächtnis zu beschreiben und abzugrenzen.
- Konzepte und Theorien zur individuellen Medienselektion und Medienrezeption zu beschreiben und abzugrenzen.
- Wirkungsmodelle von Medien zu beschreiben und voneinander abzugrenzen.
- zu ausgewählten Aspekten im Bereich Medien und Gesellschaft Wirkungstheorien zu erklären.

Kursinhalt

1. Grundlagen der Medienpsychologie
 - 1.1 Gebiete der Psychologie und Medienpsychologie
 - 1.2 Geschichte der Medienpsychologie
 - 1.3 Methoden der Medienpsychologie
2. Menschliche Wahrnehmung
 - 2.1 Visuelle Wahrnehmung
 - 2.2 Visuelle Mustererkennung
 - 2.3 Auditive Wahrnehmung
 - 2.4 Erkennen gesprochener Sprache
 - 2.5 Von der Wahrnehmung zur Aufmerksamkeit

3. Wissensrepräsentation und Gedächtnis
 - 3.1 Gehirnregionen
 - 3.2 Konzeptuelles Wissen
 - 3.3 Gedächtnis und Gehirn
 - 3.4 Kurz-, Mittel-, Langzeitgedächtnis
 - 3.5 Einflussfaktoren auf Gedächtnisleistungen
4. Medienselektion und Medienrezeption
 - 4.1 Persönliche Medienwahl
 - 4.2 Kognitive Verarbeitung
 - 4.3 Emotionen bei der Medienrezeption
 - 4.4 Eintauchen in mediale Welten
5. Medienwirkung
 - 5.1 Computervermittelte Kommunikation
 - 5.2 Modelle der computervermittelten Kommunikation
 - 5.3 Sozial-kognitive Prozesse
 - 5.4 Kognitive Medienwirkung
6. Medien und Gesellschaft
 - 6.1 Medien und Werbung
 - 6.2 Medien und Politik
 - 6.3 Medienvermittelte Stereotype und Vorurteile
 - 6.4 Gewalt und Pornografie in den Medien

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Trepte, S./Reinecke, L. (2013): Medienpsychologie. Kohlhammer, Stuttgart.
- Batinic, B./Appel, M. (Hrsg.) (2008): Medienpsychologie. Springer, Heidelberg.
- Funke, J./Anderson, J. R. (Hrsg.) (2013): Kognitive Psychologie. 7. Auflage, Springer VS, Heidelberg.
- Wentura, D. (2013): Kognitive Psychologie. Springer VS, Wiesbaden.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Theoriekurs
------------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Theoriekurs
-----------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Theoriekurs
--	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung	Lernmaterial	Prüfungsvorbereitung
<input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint <input checked="" type="checkbox"/> Recorded Live Sessions	<input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	<input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Theoriekurs
---------------------------------	-------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Ja
Prüfungsleistung	Klausur, 90 Minuten

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 90 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 30 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input checked="" type="checkbox"/> Video <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur <input checked="" type="checkbox"/> Online Tests

Seminar: Design und Gesellschaft

Modulcode: DLBKDSGD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen keine	Niveau BA	CP 5	Zeitaufwand Studierende 150 h
----------------------------------	--	---------------------	----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Katharina Bredies (Seminar: Design und Gesellschaft)

Kurse im Modul

- Seminar: Design und Gesellschaft (DLBKDSGD01)

Art der Prüfung(en)

Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit
Studienformat: Kombistudium
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Teilmodulprüfung

Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

Lehrinhalt des Moduls

Das Seminar behandelt aktuelle Themen der lebendigen Wechselwirkung von Design und Gesellschaft. Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

Qualifikationsziele des Moduls**Seminar: Design und Gesellschaft**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema mit aktuellem Bezug aus dem Bereich „Design und Gesellschaft“ einzuarbeiten.
- eigenständig themenspezifische und zeitgemäße Quellen zu recherchieren und diese zielgerichtet auszuwerten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Design

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

Seminar: Design und Gesellschaft

Kurscode: DLBKDSDG01

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 5	Zugangsvoraussetzungen keine
---------------------	---	------------	----------------	--

Beschreibung des Kurses

Im Rahmen des Seminars „Design und Gesellschaft“ erstellen die Studierenden zu einem Fachthema eine Seminararbeit. Die Studierenden stellen so unter Beweis, dass sie in der Lage sind, sich selbstständig in ein aktuelles Thema aus dem Bereich der Wechselwirkungen von Design und Gesellschaft einzuarbeiten und die gewonnenen Erkenntnisse strukturiert zu dokumentieren und schriftlich zu präsentieren.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema mit aktuellem Bezug aus dem Bereich „Design und Gesellschaft“ einzuarbeiten.
- eigenständig themenspezifische und zeitgemäße Quellen zu recherchieren und diese zielgerichtet auszuwerten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.

Kursinhalt

- Im Rahmen dieses Seminars soll den Zusammenhängen zwischen Design und Gesellschaft nachgespürt werden. Vom Erkennen und Analysieren aktueller Trends über wechselseitige Auswirkungen bis zum Diskurs einer tatsächlichen oder angenommenen „Designverantwortung“. Die Facetten des Themas sind so vielseitig wie der Kontext selbst. Jeder Teilnehmer muss zu einem ihm zugewiesenen Thema eine Seminararbeit.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Banz, C. (2016): Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. transcript Verlag, Bielefeld.
- , S./, S. (2012): Das Design der Gesellschaft. transcript Verlag, Bielefeld.
- Schneider, B. (2005): Design – eine Einführung: Entwurf im Sozialen, Kulturellen und Wirtschaftlichen Kontext. Birkhäuser, Basel.

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Seminar
-----------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden		
Tutorielle Betreuung <input checked="" type="checkbox"/> Course Feed <input checked="" type="checkbox"/> Intensive Live Sessions/Learning Sprint	Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Seminar
------------------------------------	---------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 120 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 150 h

Lehrmethoden	
Lernmaterial <input checked="" type="checkbox"/> Folien	Prüfungsvorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden

Bachelorarbeit Design

Modulcode: BBAKD

Modultyp s. Curriculum	Zugangsvoraussetzungen gemäß Studien- und Prüfungsordnung	Niveau BA	CP 10	Zeitaufwand Studierende 300 h
----------------------------------	---	---------------------	-----------------	---

Semester s. Curriculum	Dauer Minimaldauer: 1 Semester	Regulär angeboten im WiSe/SoSe	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch
----------------------------------	---	--	---

Modulverantwortliche(r)

Studiengangleiter (SGL) (Bachelorarbeit Design) / Prof. Dr. Christian Müller-Kett (Kolloquium)

Kurse im Modul

- Bachelorarbeit Design (BBAKD01)
- Kolloquium (BBAK02)

Art der Prüfung(en)

<p>Modulprüfung</p>	<p>Teilmodulprüfung</p> <p><u>Bachelorarbeit Design</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienformat "myStudium": Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung • Studienformat "Kombistudium": Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung • Studienformat "Fernstudium": Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung • Studienformat "Duales myStudium": Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung <p><u>Kolloquium</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Studienformat "myStudium": Kolloquium • Studienformat "Duales myStudium": Kolloquium • Studienformat "Fernstudium": Kolloquium • Studienformat "Kombistudium": Kolloquium
<p>Anteil der Modulnote an der Gesamtnote s. Curriculum</p>	

<p>Lehrinhalt des Moduls</p> <p>Bachelorarbeit Design</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bachelorarbeit Design ▪ Kolloquium zur Bachelorarbeit <p>Kolloquium</p>

Qualifikationsziele des Moduls**Bachelorarbeit Design**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung selbständig zu definieren und gedanklich zu durchdringen
- mit den im Studium erlernten Mitteln, Methoden und fachpraktischen Fähigkeiten eine Lösung in Form einer komplexen gestalterischen Arbeit zu konzipieren
- das erarbeitete Konzept fachlich kompetent umzusetzen und dabei die erlernten Schritte des Gestaltungsprozesses selbständig zu bearbeiten
- die geleistete Arbeit wissenschaftlich einwandfrei schriftlich und sowohl für ein fachliches wie für ein nichtfachliches Publikum verständlich zu dokumentieren
- eine umfassende Projektpräsentation in didaktisch sinnvollem Aufbau sowohl für ein fachliches wie für ein nichtfachliches Publikum vorzubereiten

Kolloquium

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Beachtung akademischer Präsentations- und Kommunikationstechniken vorzustellen.
- das in der Bachelorarbeit gewählte wissenschaftliche und methodische Vorgehen reflektiert darzustellen.
- themenbezogene Fragen der Fachexperten (Gutachter der Bachelorarbeit) aktiv zu beantworten.

Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang

Alle Module des Studiengangs

Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule

Alle Bachelorprogramme im Fernstudium

Bachelorarbeit Design

Kurscode: BBAKD01

Niveau	Kurs- und Prüfungssprache	SWS	CP	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		9	gemäß Studien- und Prüfungsordnung

Beschreibung des Kurses

Ziel und Zweck der Bachelorarbeit ist es, die im Verlauf des Studiums erworbenen Fähigkeiten erfolgreich anzuwenden. Eine Problemstellung wird selbständig definiert, recherchiert und mittels einer komplexen Gestaltungsaufgabe professionell gelöst. Die Studierenden sind befähigt innerhalb des gemäß Studien- und Prüfungsordnung vorgegebenen Zeitrahmens, eine Gestaltungsaufgabe aus ihrem Fachgebiet sowohl in fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen, fachpraktischen und aus den Erfordernissen des Studiengangs resultierenden technischen sowie gestalterischen Methoden selbstständig zu erarbeiten.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung selbständig zu definieren und gedanklich zu durchdringen
- mit den im Studium erlernten Mitteln, Methoden und fachpraktischen Fähigkeiten eine Lösung in Form einer komplexen gestalterischen Arbeit zu konzipieren
- das erarbeitete Konzept fachlich kompetent umzusetzen und dabei die erlernten Schritte des Gestaltungsprozesses selbständig zu bearbeiten
- die geleistete Arbeit wissenschaftlich einwandfrei schriftlich und sowohl für ein fachliches wie für ein nichtfachliches Publikum verständlich zu dokumentieren
- eine umfassende Projektpräsentation in didaktisch sinnvollem Aufbau sowohl für ein fachliches wie für ein nichtfachliches Publikum vorzubereiten

Kursinhalt

- Die Bachelorarbeit muss zu einer Problemstellung erstellt werden, die einen inhaltlichen Bezug zum jeweiligen Studienschwerpunkt aufweist. Im Rahmen der Bachelorarbeit müssen die Problemstellung sowie das wissenschaftliche Untersuchungsziel klar herausgestellt werden. Die Studierenden müssen ihre Fähigkeit unter Beweis stellen, das erarbeitete Wissen in Form einer eigenständigen und problemlösungsorientierten Anwendung theoretisch, technisch und gestalterisch anzuwenden. Die Studierenden definieren basierend auf ihrem jeweiligen Studienschwerpunkt eigenständig Vorschläge für ein Thema, das die zugrunde liegende Problemstellung berücksichtigt und die für die angestrebte Lösung geeignete Form der Umsetzung benennt. Hinsichtlich des Umfangs, der Plausibilität und dem inhaltlichen Anspruch wird das Thema vom jeweiligen Betreuer beurteilt und von diesem zur Erarbeitung durch die Studierenden freigegeben. Mit der eigenständigen Erarbeitung

der Bachelorarbeit beweisen die Studierenden ihre Fähigkeiten im Konzipieren, Entwerfen, Planen, Umsetzen sowie dem Lösen von Problemen, um ihre Rolle als Gestalter zu erfüllen und interdisziplinäre Projektziele erfolgreich zu koordinieren. Die Studierenden sind befähigt, innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens, gemäß Studien- und Prüfungsordnung, eine praxisorientierte Aufgabe aus ihrem Fachgebiet sowohl in fachlichen Einzelheiten als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen nach wissenschaftlichen, fachpraktischen und aus den Erfordernissen des Studiengangs resultierenden gestalterischen wie technischen Methoden selbstständig zu bearbeiten.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Martin B. & Hanington B. (2013): Designmethoden - 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung. 1. Auflage, Stiebner, Grünwald.
- Poschauko M. & Poschauko T. (2018): NEA MACHINA: Die Kreativmaschine. Next Edition. 2. Auflage, Hermann Schmidt Verlag, Mainz.
- Pricken M. & Klell C. (2010): Kribbeln im Kopf. 11. Auflage, Hermann Schmidt Verlag, Mainz.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Abschlussarbeit
---------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 270 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 270 h

Lehrmethoden
Die Studierenden erarbeiten eigenständig unter der methodischen und wissenschaftlichen Anleitung eines akademischen Betreuers ihre gewählte Aufgabenstellung innerhalb der vorgegebenen Frist gemäß Studien- und Prüfungsordnung.

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Abschlussarbeit
------------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 270 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 270 h

Lehrmethoden
Die Studierenden erarbeiten eigenständig unter der methodischen und wissenschaftlichen Anleitung eines akademischen Betreuers ihre gewählte Aufgabenstellung innerhalb der vorgegebenen Frist gemäß Studien- und Prüfungsordnung

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Abschlussarbeit
-----------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 270 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 270 h

Lehrmethoden
Die Studierenden erarbeiten eigenständig unter der methodischen und wissenschaftlichen Anleitung eines akademischen Betreuers ihre gewählte Aufgabenstellung innerhalb der vorgegebenen Frist gemäß Studien- und Prüfungsordnung.

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Abschlussarbeit
--	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Schriftliche Ausarbeitung: Bachelorarbeit oder alternative Prüfungsleistung

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 270 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 270 h

Lehrmethoden
Die Studierenden erarbeiten eigenständig unter der methodischen und wissenschaftlichen Anleitung eines akademischen Betreuers ihre gewählte Aufgabenstellung innerhalb der vorgegebenen Frist gemäß Studien- und Prüfungsordnung.

Kolloquium

Kurscode: BBAK02

Niveau BA	Kurs- und Prüfungssprache Deutsch	SWS	CP 1	Zugangsvoraussetzungen gemäß Studien- und Prüfungsordnung
---------------------	---	------------	----------------	---

Beschreibung des Kurses

Das Kolloquium wird nach Einreichung der Bachelorarbeit durchgeführt. Es erfolgt auf Einladung der Gutachter. Im Rahmen des Kolloquiums müssen die Studierenden unter Beweis stellen, dass sie den Inhalt und die Ergebnisse der schriftlichen Arbeit in vollem Umfang eigenständig erbracht haben. Inhalt des Kolloquiums ist eine Präsentation der wichtigsten Arbeitsinhalte und Untersuchungsergebnisse durch den Studierenden sowie die Beantwortung von Fragen der Gutachter.

Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- eine Problemstellung aus ihrem Studienschwerpunkt unter Beachtung akademischer Präsentations- und Kommunikationstechniken vorzustellen.
- das in der Bachelorarbeit gewählte wissenschaftliche und methodische Vorgehen reflektiert darzustellen.
- themenbezogene Fragen der Fachexperten (Gutachter der Bachelorarbeit) aktiv zu beantworten.

Kursinhalt

1. Das Kolloquium umfasst eine Präsentation der wichtigsten Ergebnisse der Bachelorarbeit, gefolgt von der Beantwortung von Fachfragen der Gutachter durch den Studierenden.

Literatur

Pflichtliteratur

Weiterführende Literatur

- Hemmer, M. C., & Fröhlich, T. (2023). The Art of Thesis Writing.
- Renz, K.-C. (2016): Das 1 x 1 der Präsentation. Für Schule, Studium und Beruf. 2. Auflage, Springer Gabler, Wiesbaden.

Studienformat myStudium

Studienform myStudium	Kursart Abschlussarbeit
---------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Kolloquium

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 30 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 30 h

Lehrmethoden
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung

Studienformat Duales myStudium

Studienform Duales myStudium	Kursart Abschlussarbeit
--	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Kolloquium

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 0 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 30 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 30 h

Lehrmethoden
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung

Studienformat Fernstudium

Studienform Fernstudium	Kursart Abschlussarbeit
-----------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Kolloquium

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 30 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 30 h

Lehrmethoden
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung

Studienformat Kombistudium

Studienform Kombistudium	Kursart Abschlussarbeit
------------------------------------	-----------------------------------

Informationen zur Prüfung	
Prüfungszulassungsvoraussetzungen	Online Tests: Nein
Prüfungsleistung	Kolloquium

Zeitaufwand Studierende					
Selbststudium 30 h	Präsenzstudium 0 h	Tutorium/ Tutorielle Betreuung 0 h	Selbstüberprüfung 0 h	Praxisanteil 0 h	Gesamt 30 h

Lehrmethoden
Moderne Präsentationstechnologien stehen zur Verfügung