

Amtliche Bekanntmachungen

Nummer 385

Potsdam, 09.04.2020

**Modulhandbuch für die Bachelorstudiengänge
Interfacedesign, Kommunikationsdesign und
Produktdesign sowie den Masterstudiengang
Design an der Fachhochschule Potsdam**

I/1 Gestaltungsgrundlagen > Elementares Gestalten >

Basics

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 90 Std. Präsenzstudium, 90 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilergebnisse aus den Übungen, Zwischen- und Abschlusspräsentation, z.T. ein Referat
- > Gesamtdokumentation in der Regel am Ende des Semesters

Lehr- und Lernmethoden

- > Atelierunterricht mit semesterweise wechselnden Inhalten
- > Mehrstündige Betreuung der Studierenden im Kursverbund vor Ort
- > Strukturierte, experimentelle Übungseinheiten für Team- oder Einzelarbeit
- > Inhalte werden spielerisch, sinnlich und vorwiegend handwerklich bearbeitet
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Recherche zu themenbegleitenden und (design-)theoretischen Teilaspekten
- > Vorstellung der Zwischenergebnisse im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Einführungen in elementare Darstellungstechniken und -prinzipien
- > Vermittlung grundlegender Techniken im Bezug auf Objekt, Fläche, Raum, Zeit, Interaktion und deren Parameter
- > Erarbeiten gestalterischer Fähigkeiten und Fertigkeiten
- > Handwerkliche Kompetenzen, Präzision, Ausdauer und Konzentration
- > Individuelle Entwicklung eines grundlegenden Gestaltungsrepertoires
- > Befähigung zur kritischen Reflexion, Kommunikation und Diskussion über die eigenen Vorgehensweisen und Arbeiten

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Umgang mit den grundlegenden Bausteinen der Gestaltung: Form, Farbe, Helligkeit, Struktur, Kontrast, Proportion, Rhythmus, Komposition ...
- > Übung handwerklicher und technischer Grundkenntnisse
- > Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung
- > Sensibilisierung für Strukturen, Oberflächen und Objektdetails
- > Einführung in grundlegende Techniken und in elementare zwei- und/oder dreidimensionale Darstellungsprinzipien
- > Haptisches und sinnliches Erleben
- > Parallele Vermittlung von theoretischem und kulturhistorischem Fachwissen aus Design, Kunst und Wissenschaft

Dozenten

Prof. Klaus Keller, Prof. Alexandra Martini, Prof. Myriel Milicevic

Titel der Lehrveranstaltungen

Allgemeine Grundlagen

Dreidimensionale Grundlagen

Prozessorientierte Gestaltungsgrundlagen

I/1 Gestaltungsgrundlagen > Elementares Gestalten >

Kontext

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 90 Std. Präsenzstudium, 90 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Alexandra Martini, Prof. Klaus Keller

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilergebnisse aus den Übungen, Zwischen- und Abschlusspräsentation, z.T. ein Referat
- > Gesamtdokumentation in der Regel am Ende des Semesters

Lehr- und Lernmethoden

- > Atelierunterricht und Seminararbeit mit semesterweise wechselnden Inhalten
- > In der Regel mehrstündige Betreuung der Studierenden im Kursverbund vor Ort
- > Experimentelle Übungseinheiten für Team- oder Einzelarbeit
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Vertiefte Auseinandersetzung und Recherche zu theoretischen, themenbegleitenden und designtheoretischen Teilaspekten
- > Vorstellung der Zwischenergebnisse im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Ausbildung der Wahrnehmungskompetenz und Differenzierungsfähigkeit
- > Umsetzung von Kommunikationsinhalten in themenbezogenen und adäquaten Techniken
- > Erweiterung des künstlerisch-gestalterischen Repertoires
- > Befähigung zur kritischen Reflexion, Kommunikation und Diskussion über zu bearbeitende Themen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

Schwerpunkte bilden in unterschiedlicher kursspezifischer Gewichtung:

- > Förderung der Eigeninitiative, der schöpferischen Phantasie und Neugier
- > Wahrnehmungsroutinen und Wahrnehmungsphänomene
- > Schemata, Mustererkennung, Schnittstellen, Kontextbeziehungen, Bildsprache
- > Experimentelle, kontextbezogene Gestaltungsübungen
- > Intuition, Assoziation, Interpretation, Abstraktion, Provokation, Transformation, Reflexion
- > Techniken anhand von Erkennen, Transformieren und zwei- und/oder dreidimensionalem Visualisieren
- > Parallele Vermittlung von theoretischem und kulturhistorischem Fachwissen aus Design, Kunst und Wissenschaft

Dozenten

Prof. Klaus Keller, Prof. Alexandra Martini, Prof. Myriel Milicevic

Titel der Lehrveranstaltungen

Allgemeine Grundlagen
Dreidimensionale Grundlagen
Prozessorientierte Gestaltungsgrundlagen

I/1 Gestaltungsgrundlagen > Elementares Gestalten >

Prozess

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 90 Std. Präsenzstudium, 90 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Elementares Gestalten
Modulverantwortlicher	Prof. Myriel Milicevic, Prof. Klaus Keller

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilergebnisse aus den Übungen, Zwischen- und Abschlusspräsentation, z.T. ein Referat
- > Gesamtdokumentation in der Regel am Ende des Semesters

Lehr- und Lernmethoden

- > Atelierunterricht und Projektunterricht mit semesterweise wechselnden Inhalten
- > In der Regel mehrstündige Betreuung der Studierenden im Kursverbund vor Ort sowie Einzelkonsultationen
- > Methodisch steht der Prozess im Fokus
- > Semesteraufgabenstellung in strukturierten Teilschritten für Einzel- oder Teamarbeit
- > Förderung eigener Interessen und Stärken sowie die Fähigkeit eigene Ideen und Inhalte zu visualisieren und zu materialisieren
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Vorstellung der Zwischenergebnisse im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Ausbildung der Methodenkompetenz sowie Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit
- > Kreative und methodische Ideenfindung inkl. kritischer Gedankenverknüpfung
- > Befähigung zur kritischen Reflexion, Kommunikation und Diskussion über eigene Vorgehensweisen und Arbeiten
- > Umsetzung von zwei- und/oder dreidimensionalen Kommunikationsinhalten in themenbezogenen und adäquaten Techniken
- > Förderung des selbständigen, experimentellen Arbeitens mit persönlichen, kreativen Schwerpunktsetzungen
- > Innovationsverständnis

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

Schwerpunkte bilden in unterschiedlicher kursspezifischer Gewichtung:

- > Offene Fragestellungen zur interdisziplinären Annäherung aus versch. Perspektiven
- > Recherche, Analyse, Selektion
- > Einführung in Entwurfsmethoden und Kreativitätstechniken
- > Initiierung und Gestaltung von Prozessen und Abläufen
- > Umgang mit Daten und Strukturen; Zeit, Interaktion, Dynamik
- > Erprobung und Umsetzung verschiedener Entwurfsprozesse, Variantenbildung
- > Problemerkennung, forschendes Denken, den »Dingen auf den Grund gehen«
- > Förderung von Neugierde, Interesse, Ausdauer

Dozenten

Prof. Klaus Keller, Prof. Alexandra Martini, Prof. Myriel Milicevic

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/1 Gestaltungsgrundlagen >

Atelier

Semester	1.– 3. (empfohlen 1.–2.)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	3 CP
SWS	6
Stud. Arbeitsbelastung	90 Stunden: 90 Std. Präsenzstudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Gestaltungsgrundlagen [I/1], Atelier
Modulverantwortlicher	Prof. Klaus Keller

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Vorlage von Teilergebnissen aus den Seminarbeiträgen in Form einer Mappe
- > Qualitative Entwicklung des zeichnerischen und künstlerischen Vermögens sowie die Arbeitsintensität
- > Verlauf der Korrektorgespräche während der praktischen Arbeit und Qualität der Präsentation

Lehr- und Lernmethoden

- > Gestalterische Erkenntnisse entwickeln sich über das Machen
- > Atelierunterricht
- > Mehrstündige Betreuung der Studierenden im Kursverbund vor Ort
- > Handwerkliche Techniken werden künstlerisch und analytisch vertieft, der manuell-motorische Handlungsspielraum wird erweitert
- > Die Ergebnisse werden bei Zwischenpräsentationen dem Kursverbund vorgestellt

Qualifikationsziele

- > Erweiterung des praktisch-gestalterischen Handlungsspielraumes
- > Einführungen in grundlegende Techniken und elementare, zeichnerische Darstellungsprinzipien
- > Befähigung zur zeichnerischen Darstellung in verschiedenen Techniken
- > Förderung der Sensibilität gegenüber den emotional-gestalterischen Wirkungen der Farbe

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Kontinuierliche Übungen zu Komposition, Proportion, Farbe, Form, Oberfläche und Material
- > Wechselwirkungen und räumliche Wahrnehmung werden erprobt.
- > Befähigung beim Zeichnen einfache geometrische Grundkörper, Natur und Figur in ihrer Erscheinung konstruktiv – räumlich und stofflich zu erfassen
- > Förderung individuelle, zeichnerische Möglichkeiten zu erkennen und bewusst einzusetzen
- > Zeichnerische Übungen zur Visualisierung von Gegenständen, Ideen und einfachen Prozessen
- > Zeichnen vor dem Objekt und der Natur sowie das Zeichnen aus der Vorstellung
- > Farbe als sinnliche Grunderfahrung des Menschen
- > Zielgerichteten Experimente zu grundsätzlichen Betrachtungsweisen der Farbe mit Überprüfung auf ihre Designrelevanz

Dozenten

Frank Gottsmann / Eva Niemann, Johannes Cremer

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Interfacedesign >

Mensch + Kontext

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Constanze Langer

12EId-MK 6 CP
Mensch + Kontext
Nutzer*innen-zentrierte Analyse
von Anwendungskontexten

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Theoretisches Verständnis und praktische Erfahrungen in der Anwendung iterativer nutzerzentrierter Designprozesse
- > Umfassende Kenntnisse zentraler Methoden des nutzerzentrierten Designs, Design Thinking und Service Design
- > Methoden- und Prozesskritik als Basis für die aufgabenabhängige Auswahl von User Experience (UX) Prozessen und Methoden
- > Fähigkeit UX Prozesse zu planen, zu strukturieren, zu kalkulieren, durchzuführen und zu präsentieren

Gegenstand der Lehre

-Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Historische Entwicklung der nutzerzentrierten Gestaltung
- > Definitionen, Theorien und Modelle von Usability und User Experience, Agilität und Lean UX
- > Nutzerorientierte Modelle
- > Methoden der Usability und UX-Evaluation
- > Planung und Durchführung von Usability und UX-Evaluationen
- > UX auf Unternehmens- und Institutionsebene

Dozenten

Prof. Constanze Langer, Prof. Dr. Frank Heidmann, Prof. Reto Wettach

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Interfacedesign >

Methoden + Prozesse

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

12EId-MP 6 CP
Methoden + Prozesse
Methodische Entwicklungsprozesse für interaktive Systeme

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Analyse und Darstellung von dynamischen Prozessen, Informationsstrukturen und komplexer Strukturen
- > Synthese und Gestaltung komplexer, dynamischer Informationszusammenhänge
- > Qualitative (Fokus) und quantitative (Einblick) Methodenkompetenz für die prozessorientierte Gestaltung von Informationsstrukturen und interaktiver Systeme
- > Prozedurales Einschätzungsvermögen automatischer (AI-basierter) Kontext-erkennungen und -auswertungen sowie innovativer Eingabeformen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Geschichte und Methoden des Informationsdesigns
- > Gestalterische Grundlagen von Informationsverarbeitung, Informationsdesign und Wissensrepräsentation
- > Methodische und didaktische Aufbereitung von Daten
- > Klassifikation und Auswahl von prozess- und nutzerzentrierten Methoden
- > Konzeption von Navigations- und Interaktionsstrukturen

Dozenten

Prof. Constanze Langer, Prof. Dr. Frank Heidmann, Prof. Matthias Krohn, Prof. Reto Wettach

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Interfacedesign >

Form + Interaktion

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Boris Müller

12EId-FI 6 CP
Form + Interaktion
Konzeption und Entwurf von User-Interfaces

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Formal-ästhetische Urteilskraft bei der Gestaltung und Bewertung von interaktiven Systemen
- > Fähigkeit zum gezielten und adäquaten Einsatz formaler Mittel im Hinblick auf die Entwurfsstrategie
- > Qualifizierter Umgang mit »User Interface Guidelines«
- > Grundlegendes gestalterisches Verständnis von Screendesign, Bildschirmtypografie und User-Interface-Elementen
- > Grundlegendes gestalterisches Verständnis von Interaktionsdesign und Visualisierungstechniken
- > Verständnis für die sozialen und kulturellen Kontexte von Zeichen- und Interaktionssystemen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Historische Entwicklung der Gestaltung digitaler Produkte und Systeme
- > Wahrnehmungs- und Gestaltungsprinzipien (Gestaltgesetze, Semiotik)
- > Einführung in »User Interface Guidelines«
- > Ästhetische Praxis im Kontext digitaler Technologie
- > Grundlegende Vermittlung von Entwurfs- und Prototyping-Software

Dozenten

Prof. Dr. Frank Heidmann, Prof. Matthias Krohn,
Prof. Constanze Langer, Prof. Boris Müller,

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Interfacedesign >

Algorithmen + Daten

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Interfacedesign
Modulverantwortlicher	Prof. Reto Wettach

12EId-AD 6 CP
Algorithmen + Daten
Gestaltung mit Daten und Algorithmen, Programmierung

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Ausbildung einer formal-ästhetischen Urteilskraft im Umgang mit Visualisierungstechniken und generativem Design
- > Grundlegendes Verständnis von Programmiersprachen und -Techniken
- > Qualifizierter Umgang mit Daten und Informationstechnologie
- > Grundlegendes gestalterisches Verständnis von Programmen, generativem Design und generativer Ästhetik
- > Grundlegendes technisches und gestalterisches Verständnis von Visualisierungstechniken
- > Grundlegendes theoretisches Verständnis von Data-Science

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Historische Entwicklung der Datenvisualisierung, Computerkunst und des generativen Designs
- > Grundlegende Visualisierungs- und Gestaltungsprinzipien
- > Vermittlung von Programmiersprachen und Darstellungstechniken
- > Vermittlung ästhetischer Praxis im Kontext von Daten und Algorithmen
- > Grundlagen der Informationstheorie und Data-Science

Dozenten

Prof. Constanze Langer, Prof. Boris Müller, Prof. Reto Wettach

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Kommunikationsdesign >

Schrift + Ausdruck

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Luc(as) de Groot, Prof. Sven Völker, Katrin Holst

12EKd-SA
Schrift + Ausdruck 6 CP
Gestaltung von und mit Schrift

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Aufbau eines grundlegenden typografischen Gestaltungsrepertoires
- > Urteilsvermögen bezüglich Schriftauswahl, -einsatz oder Schriftgestaltung
- > Kenntnis typografischer Funktionen und Ausdrucksmöglichkeiten
- > Typografische Entscheidungs- und Vermittlungsfähigkeit
- > Grundlegende (typo-)grafische Handlungsfähigkeit

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Gestaltung von und mit Schrift
- > Historisch-handwerkliche Zusammenhänge der Schriftgestaltung
- > Einführung in gängige Schriftklassifikation(en)
- > Übungen in mikro- und makrotypografischen Aufgabenstellungen
- > Einführung in typografische Auszeichnungen und Textklassen
- > Typografische Inszenierung als grafischer Kommunikationsimpuls oder Interpretant eines Inhalts
- > Einführung in Schriftkonstruktion und -gestaltung

Lehrgebiete (Dozent*inn*en)

- > Typografie (z. Zt. Dipl.-Des. Katrin Holst [Vertretungsprofessorin, 50%], Prof. Sven Voelker [Vertretungsprofessor, 50%])
- > Redaktionelle Gestaltung (Prof. Franziska Morlok)
- > Schriftentwicklung (Prof. Luc[as] de Groot)
- > Experiment + Strategie (Prof. NN [vorauss. ab WS2019/20])
- > Kalligrafie (Hans-Jürgen Willuhn)

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Themen und Titel aus den genannten Lehrgebieten

I/2 Entwurfsgrundlagen > Kommunikationsdesign >

Bild + Wirkung

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Wiebke Loeper, Prof. Lisa Bucher

12EKd-BW
Bild + Wirkung
Bildproduktion und Rezeption 6 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Konzeptionelle Befähigung zur Formulierung inhaltlicher Themen und Aussagen
- > Formulierung einer wirkungsadäquaten Bildsprache
- > Technisch-handwerkliche Umsetzung bildlicher Äußerungen
- > Urteilsvermögen der kommunikativen Wirkung bildlicher Aussagen
- > Kuratierungs- und Inszenierungsbefähigung bildlicher Erzeugnisse

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Entwurfsmethoden zur grafischen oder fotografischen Bilderzeugung; Themenformulierung, Ideenfindung, Entwerfen bildlicher Äußerungen
- > Grundlagen der analogen und digitalen Fotografie
- > Entwicklung redaktioneller Illustration
- > Grundlagen der Konzeption und Gestaltung redaktioneller Informationsgrafik
- > Analoge und digitale Bilderzeugung, -ausgabe und -(re)produktion
- > Einführung in bildredaktionell-kuratorische Arbeit
- > Inszenierungsstrategien für bildliche Äußerungen

Lehrgebiete (Dozent*inn*en)

- > Fotografie (Prof. Wiebke Loeper)
- > Information + Bild (Prof. Lisa Bucher)
- > Experiment + Strategie (Prof. NN [vorauss. ab WS2019/20])

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Themen und Titel aus den Lehrgebieten

I/2 Entwurfsgrundlagen > Interfacedesign >

Formate + Narration

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Franziska Morlok, Prof. Klaus Dufke

12EKd-FN 6 CP
Formate + Narration
Publikationsformate

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Einführung in konzeptionelle und methodische Spezifika des Entwerfens in konkretem Format- oder Medienbezug
- > Medienkonzeption zur Umsetzung kommunikativer Anliegen
- > Gestalterische Befähigung zum Umgang mit unterschiedlichen Publikationsmedien und -formaten und ihrer individuellen Erzählstruktur
- > Entwicklung eines Verständnisses für die individuellen Qualitäten verschiedener Publikationsformate hinsichtlich ihrer kommunikativen Potenziale sowie ihrer dramaturgischen und narrativen Möglichkeiten
- > Technisch-handwerkliche Umsetzung in jeweiligem Formatbezug

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Projektorientierte Gestaltungsgrundlagen für Bewegtbild, Animation (Konzeption, Storyboard, Gestaltungskonzept, Realisierung)
- > Projektorientierte Grundlagen der Redaktionellen Gestaltung /Art Direction für komplexe Print- und Online-Projekte
- > Methoden zur Konzeption (Storytelling / Narration /Dramaturgie) und zum Prototyping (Storyboard/Kuchenblech/Wireframing/Dummies).
- > Projektrealisierung

Lehrgebiete (Dozent*inn*en)

- > Bewegtbild (Prof. Klaus Dufke)
- > Redaktionelle Gestaltung (Prof. Franziska Morlok)
- > Experiment + Strategie (Prof. NN [vorauss. ab WS2019/20])

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Themen und Titel aus den Lehrgebieten

I/2 Entwurfsgrundlagen > Kommunikationsdesign >

Zeichen + Ansprache

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Kommunikationsdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow, Professur für Experiment + Strategie (NN)

12EKd-ZA 6 CP
Zeichen + Ansprache
Kommunikationssysteme

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Begreifen visueller Äußerungen als ›Zeichen‹
- > Konzeptionelle und gestalterische Befähigung zur Entwicklung visueller (Zeichen-)systeme zur Orientierung, Markierung, Auszeichnung
- > Methodische Kompetenz zur Planung und Strukturierung von Kommunikationsanliegen
- > Zeichenverwendung zur Unterstützung kommunikativer Anliegen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlagen der Semiotik, ggf. Kommunikations- und Markentheorie
- > Diskussion gestalterischer Komponenten und handwerklicher Faktoren hinsichtlich ihrer kommunikativen Qualität im Kontext der Anwendung
- > Konzeptionelle und gestalterische Entwurfsmethoden zur Zeichenentwicklung
- > Entwerfen familienähnlicher Zeichensysteme in Bezug auf Marken-, Kenn-, Hinweis- und Orientierungszeichen

Lehrgebiete (Dozent*inn*en)

- > Identität + Zeichen (Prof. Matthias Beyrow)
- > Information + Bild (Prof. Lisa Bucher)
- > Experiment + Strategie (Prof. NN [vorauss. ab WS2019/20])

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Themen und Titel

I/2 Entwurfgrundlagen > Produktdesign >

Technik + Produkt

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfgrundlagen [I/2] > Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Hermann Weizenegger, Professur für Produkt und Synthese (NN)

12EPd-TP 6 CP
Technik + Produkt
Werkstoffe und ihre Fertigungs-
prozesse

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundlegende Kenntnisse über Werkstoffe und deren Verarbeitung
- > Darstellungs- und Konstruktionstechniken (analog und digital)
- > Methoden der Produkt- und Prototypenentwicklung
- > Kenntnisse moderner Herstellungsverfahren (Rapid Prototyping)
- > Kenntnisse klassischer Verfahren wie u.a. Formenbau, Trennen, Um-/Formen, Spanen, Drehen, Gießen im Rahmen manueller und serieller Produktion
- > Handwerklich-technische Präzision, Ausdauer und Konzentration
- > Anschlussfähigkeit mit Experten aus Design, Technologie, Forschung

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Umgang mit den Grundlegenden Bausteinen der Form- und Produktentwicklung: Funktion, Nutzen, Material, Struktur, Statik, Form, Farbe, Oberfläche, Proportion, Semantik
- > Zeichnen, Konstruieren, CAX-Techniken, analoger/digitaler Prototypenbau
- > Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung, Systementwicklung
- > Fragestellungen zu Form, Struktur, Mechanik, Material und Zweck
- > Transfer technologischer Innovationsprozesse in gestalterische Projekte
- > Bewusster Umgang mit Ressourcen (Ökologie und Ökonomie)

Dozenten

- > Mobilität und Gestaltung (Prof. Holger Jahn)
- > Produkt und Synthese (NN)
- > Industriedesign (Prof. Hermann Weizenegger)

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Produktdesign >

Form + Zweck

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Jörg Hundertpfund

12EPd-FZ
Form + Zweck
Ästhetische Grundlagen
der Stilentwicklung

6 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundlegende Kenntnisse und Techniken in Bezug auf die aktuellen und tradierten Medien der Produktgestaltung
- > Handwerklich-technische Darstellungsfähigkeit im Hinblick auf Aussage, Präzision und modellhafte Simulation
- > Befähigung zum Umgang mit konzeptionellen und gestalterischen Fragestellungen der Produktentwicklung
- > Beschreibung und Evaluation gestalterischer Erzeugnisse insbesondere im Hinblick auf stilistisch funktionale Differenzierung
- > Befähigung zur Integration kontextueller Bezüge von fachtheoretischem und kulturhistorischem Wissen aus Design, Architektur und Kunst
- > Sensibilisierung für die komplexe Durchdringung von Produkt und Gesellschaftszusammenhängen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Vermittlung grundlegender Aspekte der Gestaltung: Material, Form, Farbe, Oberfläche, Proportion, Semantik und Funktion
- > Kritisch, diskursive Reflexion der Produktkommunikation und -rezeption auf Basis unterschiedlicher Produkte, Produktfelder und -szenarien
- > Gestaltungsübungen mit stilistisch differenzierendem Schwerpunkt
- > Einführung wesentlicher Entwurfswerkzeuge, wie Skizze, 3D-Modelling, Modell- und Prototypenbau

Dozenten

- > Produktdesign (Prof. Jörg Hundertpfund)
- > Produkt und Synthese (NN)
- > Industriedesign (Prof. Hermann Weizenegger)

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfgrundlagen > Produktdesign >

Raum + Kontext

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfgrundlagen [I/2] > Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Detlef Saalfeld, Professur für Raum und Gestaltung (NN)

12EPd-RK
Raum + Kontext 6 CP
Synergien der gestalterischen Kommunikation

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundlegende Strategien im gestalterischen Umgang mit Objekt, Fläche, Raum, Zeit und Zeichen
- > Grundlegendes Gestaltungsrepertoire in Bezug auf Raum und Ausstellungsformate
- > Fachspezifische Darstellungstechniken und -prinzipien
- > Kritisches Reflexionsvermögen räumlicher Kommunikationsstrategien
- > Kommunikations- und Teamfähigkeit als soziale Kompetenz im Kontext komplexer interdisziplinärer Aufgabenstellungen

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Räumliche Gestaltung als nonverbales und orchestriertes Medium verschiedener Gestaltungsdisziplinen: Komposition, Wirkung und Einsatz von Text, Bild/Bewegt-bild, Audio, Licht, Architektur, Szenografie ...
- > Untersuchung der Beziehung zwischen den Dingen sowie zwischen Betrachter und Betrachtetem
- > Zusammenwirken von Inhalten, Atmosphäre und Aufenthaltsqualität
- > Einführung in fachspezifische Entwurfswerkzeuge und -methoden
- > Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung
- > Entwicklung von Konzepten
- > Integration kontextueller Bezüge von fachtheoretischem und kulturhistorischem Wissen

Dozenten

- > Raum- und Ausstellungsdesign (Prof. Detlef Saalfeld)
- > Gestaltung und Raum (NN)
- > Produktdesign (Prof. Jörg Hundertpfund)

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/2 Entwurfsgrundlagen > Produktdesign >

Objekt + Intention

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	6 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurfsgrundlagen [I/2] > Produktdesign
Modulverantwortlicher	Prof. Holger Jahn

12EPd-01
Objekt + Intention
6 CP
Designrezeption und Praxis der Gestaltung

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder ggf. Referate zur Vermittlung fachlicher Vorbilder, fachtheoretischer Grundlagen oder zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Methoden und Techniken zur Konzeption und gestalterischen Übersetzung komplexer Anforderungen in Bezug auf Material, Technologie und Ressourcen
- > Formales Gestalten, Formensprache, Variantenbildung, technische Entwicklung, Modell- und Prototypenbau, Test, Kommunikation und Implementierung
- > Handwerklich-technische Präzision, Ausdauer und Konzentration
- > Anschlussfähigkeit und Vernetzung mit anderen Expertenfeldern aus Design, Technologie, Forschung, usw.
- > Befähigung zur Kontextualisierung von Produkten, Systemen und Dienstleistungen mit Gesellschaft, Nutzern, Ökologie, Ökonomie und Wissenschaft

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Aufgreifen von gesellschaftsrelevanten Fragestellungen als Ausgangspunkt der Konzeption möglicher Produkte, Systeme, Dienstleistungen und Szenarien
- > Einführung wesentlicher Werkzeuge für Szenarientwicklung, Konzeption, Entwurf, Entwicklung und Kommunikation
- > Um- und Übersetzungsmethoden für Szenarien in konkrete Produktionsplanung
- > Interpolation der Entwicklungsergebnisse in Bezug auf Marktimplementierung und Portfoliostrategien
- > Reflexion ökonomischer, ökologischer, gesellschaftlicher oder kultureller Effekte

Dozenten

- > Mobilität und Gestaltung (Prof. Holger Jahn)
- > Produkt und Synthese (NN)
- > Industriedesign (Prof. Hermann Weizenegger)

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

I/3 Theorie

Design-/Medientheorie

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Rainer Funke

13Th-DMT 4 CP
Design-/Medientheorie

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen
- > Selbständige designtheoretische Analyse eines gestalteten Artefakts auf der Grundlage verschiedener Konzeptionen und Theorien
- > Diskussion und Evaluation der Ergebnisse anhand der zugrunde gelegten Ausgangstheorien
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Systematisierungs- und Analysevermögen hinsichtlich unterschiedlicher Bedeutungsdimensionen gestalteter Artefakte und Prozesse
- > Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz relevanter Theorien
- > Beherrschung von Methoden zur verbalen und bildlichen designtheoretischen Argumentation und Dokumentation

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Untersuchung von Design als Bedeutungsarbeit und Form der sozialen Verständigung
- > Untersuchung eines Designgegenstands hinsichtlich der durch ihn vermittelten Bedeutungen
 - > Erarbeitung einer Analysesystematik
 - > Ausführung der Analyse
 - > Evaluation und ggf. Überarbeitung der Analysesystematik
 - > Überarbeitung der Analyse
 - > Evaluation und Darstellung der Analyseergebnisse
 - > Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse
 - > Erarbeitung einer Dokumentation der Analyseergebnisse

Dozenten

Prof. Dr. Rainer Funke

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Titel

I/3 Theorie

Design-/Kulturgeschichte

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Marion Godau

13Th-DKG 4 CP
Design-/Kulturgeschichte

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen
- > Seminare
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Vermittlung von wegweisenden Gestaltungen, der zugrunde liegenden Konzeptionen und ihren Protagonist*innen
- > Vermittlung von Interdependenzen zwischen gesellschaftlicher Dynamik und Design-, Architektur- und Kunst-Artefakten
- > Vermittlung eines Bewusstseins für die eigene Rolle innerhalb von Zeitläuften als »historisches Subjekt«

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Historischen Entwicklungen und Produktionsbedingungen von Artefakten, von der Industrialisierung bis heute.
- > Fokus auf: Historismus, Reformbewegungen des 19. und 20. Jahrhunderts, Klassische Moderne, Funktionalismus nach 1945, Postmoderne, Digitalisierung und Miniaturisierung etc.
- > Einbeziehung verschiedener zeitgenössischer Theorien aus Bildender Kunst, Architektur, Soziologie, Ästhetik, Technologie
- > Analyseverfahren

Dozenten

Prof. Marion Godau

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Titel

I/3 Theorie

Designmanagement und -recht

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 120 Stunden: 40 Std. Präsenzstudium, 80 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

13Th-DMR
Designmanagement
und -recht

4 CP

Modulverantwortlicher

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse
- > Abschlussklausur (90 Min.)

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesung mit Interaktion und Gruppendiskussion
- > Ggf. Integration externer Experten (Expertenvorträge)
- > Bearbeitung kleiner Fallstudien
- > Projektentwicklung mit Grundlageninput (Workshop-Charakter)
- > Zwischenpräsentation & Evaluation der Projektergebnisse
- > Bearbeitung juristischer Fälle

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Reflektiertes, betriebswirtschaftliches und prozessorientiertes Denken
- > Problemlösungsverständnis (Fokus: Nutzer)
- > Anwendungskompetenz relevanter Methoden des Service Design Thinking
- > Qualifizierung für Management- und Existenzgründungsaufgaben
- > Verständnis der grundlegenden rechtlichen Rahmenbedingungen, die bei der Entwicklung und späteren wirtschaftlichen Nutzung von Design relevant sind.
- > Fähigkeit, für Designer typische Verträge (z.B. Lizenzverträge) in ihren Grundzügen zu verstehen.
- > Grundlegende Kenntnis über die Anmeldung und Verwaltung von Schutzrechten (Designs, Marken).

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlagen in Betriebswirtschaftslehre, Vision & Strategie, Management & Unternehmensführung, Wertschöpfungsprozesse, Finanzierung, Kostenrechnung, Organisation & Umwelt, Personalmanagement, Marketing, Rechtsformen
- > Analyse von Marktforschungsergebnissen
- > Methodenvermittlung und -anwendung in konkreten und realen Fallbeispielen
- > Grundzüge des Urheber-, Design- und Medienrechts
- > Vertragsrecht und Vertragsgestaltung

Dozenten

Designmanagement: Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Enrico Sass
Designrecht: Prof. Dr. Nico Heise,

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Titel

Modul-Nr. **14W-IL(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Interfacelabore

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-IL-S, 14W-IL-SE) oder 4 CP (14W-IL-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Constanze Langer, Prof. Boris Müller

14W-IL(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Interfacelabore
Physical Computing, interaktive Systeme

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Referate, Diskussionsbeiträge, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel digitale Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien des Interface-Lab
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Basiswissen der generativen Gestaltung mittels Programmierung in ›Processing‹
- > Grundverständnis für die strukturellen Prozesse des Programmierens, das Denken in und von Algorithmen und des ›Physical Computing‹ (Arduino, u.a.)
- > Sensibilisierung für digitale Technologien wie ›Machine Learning‹, ›AI‹, ›AR/VR‹, ›Game Engines‹, ›Chatbots‹ und ›Blockchain‹

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Teilprojekte zur Programmierung in Processing
- > Teilprojekte zur Entwicklung mit Arduino
- > Abschlussprojekt zur Vertiefung individueller Fragestellungen an Programmierung und Entwicklung

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Tank Thunderbird, Lina Wassong

Titel der Lehrveranstaltungen

Interfacewerkstatt

Modul-Nr. **14W-DL(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Drucklabore

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-DL-S, 14W-DL-SE) oder 4 CP (14W-DL-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Franziska Morlok, Prof. Wiebke Loeper

14W-DL(-S/-SE/-L) 2/4 CP

Drucklabore

Prepress, Farbmanagement,
FineArt-Print

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Referate, Diskussionsbeiträge, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel digitale Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien der digitalen Druckwerkstatt
- > Hands-On-Workshops
- > Experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Basiswissen über einschlägige Druckverfahren, Reproduktion und Farbe
- > Kenntnis der digitalen Prozesse der Printproduktion
- > Grundverständnis von Kalibrierung und Farbmanagement (Profilen)

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > FineArtPrint: Prozessbegleitung von der (analog/digitalen) Aufnahme bis zum ›Print‹
- > Erarbeitung digitaler Workflows/Bildbearbeitung
- > Einführung in Farbkalibrierung und entsprechende Soft- und Hardwarelösungen
- > Arbeiten mit verschiedenen Drucktechniken
- > Produktion von Proofs und LargeFormatPrints

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Kathrin Katzek, Christine Mangelsdorf

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-GL(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Grafiklabor

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-GL-S, 14W-GL-SE) oder 4 CP (14W-GL-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. für Typografie, Prof. für Experiment + Strategie (NN), Prof. Franziska Morlok

14W-DL(-S/-SE/-L) 2/4 CP

Grafiklabor

Experimentelle Drucktechniken

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel gedruckte Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien des Grafiklabors
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer oder andere Werkstattkurse
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Verständnis für unterschiedliche Drucktechniken, u.a.: Siebdruck, Risographie, Schneidplotter, Handsatz, Hochdruck
- > Vorlagenerstellung und Maschinenbedienung
- > Vermögen, die Qualität, Aufwand, Möglichkeiten und Grenzen der verschiedenen Techniken zu antizipieren und für den Gestaltungsprozess nutzbar machen zu können

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Einführung in die Technologien
- > Gemeinsame Produktion von Printerzeugnissen in verschiedenen Technologien
- > Diskussion der spezifischen Qualitäten und Verwendungszwecke

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Dipl.-Des. Felix Walser, NN

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-BW(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Buchbindewerkstatt

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-BW-S, 14W-BW-SE) oder 4 CP (14W-BW-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Franziska Morlok

14W-BW(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Buchbindewerkstatt

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien der Buchbindewerkstatt
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Basiswissen über die Techniken des Bindens und der Einbandgestaltung und -veredelung
- > Werkstoffkenntnis in Papier, Einband- und Bindematerial
- > Maschinenbedienung
- > Einschätzungsvermögen bzgl. Machbarkeit und Aufwand sowie Wirkung

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Praktische Einführung in die Technologien
- > Übung durch Musterherstellung
- > Planen und Praktizieren kompletter Produktionsstrecken

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Friederike Goll, B.A. Kommunikationsdesign, Buchbinderin

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-FW(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Fotowerkstätten

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-FW-S, 14W-FW-SE) oder 4 CP (14W-FW-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Wiebke Loeper

14W-FW(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Fotowerkstätten
SW-Labor, Druckausgabe

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel gedruckte Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in dieameratechnik, in das Fotostudio, die Druckausgabe und in die Technologien des SW-Labors.
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundlagen der Kamera-, Labor- und Studioteknik, Colormanagement sowie Druckvorbereitung zur Ausgabe von FineArtPrints
- > Technische Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit
- > Entwicklung eines handwerklich-technischen Qualitätsverständnisses

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Einführung in dieameratechnik (analog/digital)
- > Einführung in die analoge Negativ-/Positivtechnik
- > Einführung in die Blitz-/Dauerlichttechnik; Basics der Lichtführung
- > Einführung Digitale Bildbearbeitung

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Kathrin Katzek

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-AV(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Audio-/Videowerkstätten

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-AV-S, 14W-AV-SE) oder 4 CP (14W-AV-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Klaus Dufke

14W-AV(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Audio-/Videowerkstätten
Studio, Schnitt

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel digitale Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien der AV-Studios
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundlagen der Film- und Audiotechnik (Hard-/Software)
- > Kenntnis der praxisrelevanten Arbeitsabläufe der Video-Aufzeichnung, -Schnitt und -Postproduktion
- > Entwicklung eines handwerklich-technischen Qualitätsverständnisses

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Vorlesungen, Übungen und Workshops zur systematischen Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse und technischer Grundkenntnisse
- > Praktische Umsetzung eines Bewegtbild-Projektes zur Vertiefung und Einübung instrumenteller Fertigkeiten

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Dipl.-Des. Jan Schütze

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-MW(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Modellierwerkstatt

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-MW-S, 14W-MW-SE) oder 4 CP (14W-MW-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Alexandra Martini

14W-MW(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Modellierwerkstatt
Plastisches Gestalten

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und Vorlage einer gedruckten Dokumentation zur Abschlussbesprechung.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien und Nutzungsmöglichkeiten der Modellierwerkstatt
- > Praktische Übungen im Kontext der Designausbildung
- > Experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Gestaltungsgrundlagen und ggf. weitere Lehrangebote
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Vertiefung der räumlichen Wahrnehmung
- > Verständnis der grundlegenden Prinzipien des Formen und Gießens für eine kreative Anwendung von Techniken bei selbstständiger Werkstattarbeit.
- > Entwicklung eines dreidimensionalen Formbewußtseins

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Einführung in die Werkstatt, Technologien und Materialien
- > Plastisches Gestalten (Modellieren, Formen, Gießen) exempl. mit Ton und Gips

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Dipl.-Bildhauer Jörg Misch

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-AM(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Analoge Modellbauwerkstätten

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-AM-S, 14W-AM-SE) oder 4 CP (14W-AM-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Jörg Hundertpfund

14W-AM (-S/-SE/-L) 2/4 CP
**Analoge Modellbau-
werkstätten**
Holz, Metall, Finish

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien der Holz-, Metall- und Lackierwerkstatt
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Kleingruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Handwerkliche Grundlagen des analogen Modellbaus
- > Sicherer Umgang mit Maschinen und Chemikalien
- > Material- und Weiterverarbeitungscompetenz

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Material- und Werkstoffkunde
- > Einführung in die Maschinen und Werkzeuge
- > Grundlagenvermittlung der handwerklichen und maschinellen Verarbeitung
- > Praktische Umsetzung dreidimensionaler Anschauungsmodelle und Prototypen

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Dipl.-Des. Anne Boenisch

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

Modul-Nr. **14W-DM(-S/-SE/-L)**

I/4 Werkstattpraxis

Digitaler Modellbau

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (14W-DM-S, 14W-DM-SE) oder 4 CP (14W-DM-L)

SWS 2/4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Präsenzstudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Werkstattpraxis

Modulverantwortlicher Prof. Holger Jahn

14W-DM(-S/-SE/-L) 2/4 CP
Digitaler Modellbau
CAD/CAM

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Teilnahme, Arbeitsergebnisse, Präsentationen und in der Regel gedruckte Dokumentation der Projekte.

Lehr- und Lernmethoden

- > Sicherheitsunterweisung
- > Grundlegende Einführung in die Technologien der digitalen Modellbauwerkstatt
- > Hands-On-Workshops
- > Kleine, experimentelle Übungseinheiten in Gruppen- oder Einzelarbeit
- > Ggf. Kopplung an Entwurfsfächer
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Grundkenntnisse des CAD/CAM für Modeling, Konstruktion und 2D-CNC Fertigung und 3D-Druck
- > Basiskennntnis der Bedienstruktur von Autodesk Fusion 360
- > Kenntnisse des digitalen räumlichen Modellbaus:
Regelgeometrien, Baugruppen, technische Zeichnung, Darstellungen, Erstellung von Fertigungsdaten (für Lasercut, CNC-Fertigung, 3D-Druck)

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlagenvermittlung CAD/CAM
- > Übung der Produktionsstrecke Digitale Konstruktion – Ausgabe

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von den betreuenden Kursleiter*inne*n in Relation zur tatsächlichen Arbeitsintensität und zum Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Dipl.-Des. Thomas Foitzik, Dipl.-Des. Johannes Cremer

Titel der Lehrveranstaltungen

NN

I/5 Perspektiven und Social Skills
Projektwochen

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	2 CP
SWS	2
Stud. Arbeitsbelastung	60 Stunden: 30 Std. Präsenzstudium, 30 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Perspektiven und Social Skills
Modulverantwortlicher	Studiendekaninnen und -dekane

15PSs-PW
Projektwochen 2 CP

V o r b e m e r k u n g: Projektwochen finden regelmäßig zu Beginn des Wintersemesters statt und dauern drei Wochen. Studierenden konzentrieren sich zeitlich kompakt ausschließlich auf ein Thema. Jeder der angebotenen Kurse richtet sich primär an die Studierenden des 1. StAb, unabhängig vom Studiengang des einzelnen Studierenden und unabhängig von seiner Semesterzahl. Empfohlen ist die Teilnahme für Studierende zu Beginn ihres Studiums. Damit haben die Projektwochen – gerade auch hinsichtlich des transdisziplinären Studierens am Fachbereich Design – einen wichtigen integrativen Charakter als WarmUp, gerade für die Studienanfänger.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abhängig vom konkreten Kursangebot; z.B. Abschlußpräsentation, Ausstellung, Dokumentation ...

Lehr- und Lernmethoden

- > Erste Schritte hin zum Forschenden Lernen durch interdisziplinäre Studierende und transdisziplinäre Fragestellungen
- > Übungseinheiten in Gruppen- oder Einzelarbeit
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Kompakte Projekterfahrung
- > Interdisziplinäres Arbeiten
- > Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Gebunden an konkrete Kursthemen

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design; Studierende des Masterstudiengangs

Modul-Nr. **15PSs-PO(-S/-L)**

I/5 Perspektiven und Social Skills

Projektorganisation

Semester 1.– 3.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (15PSs-PO-S) oder 4 CP (15PSs-PO-L)

SWS 2

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Engagement

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

15PPs-PW
Projektorganisation 2/4 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Nachweis der Organisation eines fachgebiets- oder fachbereichsrelevanten Events bzw. essentielle Mitarbeit.

Lehr- und Lernmethoden

> Coaching oder Begleitung durch Lehrkräfte

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Eigenständiges Handeln im Dienst eines Projekts
- > Entscheidungskompetenz
- > Kooperationsfähigkeit; ggf. Leitungsqualifikation

Lehrinhalte

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Gemeinsame (Teil-)Zielverabredung
- > Definition der Handlungsfelder und Verantwortungsbereiche
- > Projektplanung

Kreditierung -S/-L

Dieses Modul wird von der/dem betreuenden Professor*in in Relation zum tatsächlichen Aufwand und Umfang des Projekts kreditiert.

Dozenten

Alle Lehrenden im Fachbereich Design

I/5 Perspektiven und Social Skills

Flex-Modul

Semester	1.– 3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	2 CP (15PSs-PO-S) oder 4 CP (15PSs-PO-L)
SWS	2/4
Stud. Arbeitsbelastung	60/120 Stunden: 30/60 Std. Präsenzstudium, 30/60 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Perspektiven und Social Skills
Modulverantwortlicher	Dekan*in, M.A. Anouk Meissner

15PSs-PW
Flexmodul

2/4 CP

Vorbemerkung: Das Flexmodul ermöglicht den Erwerb von CP innerhalb des dezidierten Angebotes aller Studiengänge an der Fachhochschule Potsdam. Die Rahmenprüfungsordnung der FHP schreibt vor, den Erwerb von 10–15 CP in interdisziplinären Flex-Veranstaltungen zu ermöglichen.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abhängig vom konkreten Kursangebot; grundsätzlich sind die Anforderungen im jeweiligen Flex-Kurs zu erfüllen.

Lehr- und Lernmethoden

> Lehr- und Lernmethoden ergeben sich aus dem fachdidaktischen Hintergrund des jeweiligen Flex-Kurses.

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Konstruktive Auseinandersetzung mit Themen oder Problemstellungen, die keinen primären Bezug zu Designfragestellungen aufweisen.
- > Kommunikationsfähigkeit durch interdisziplinäre Zusammenarbeit
- > Umgang (Kennenlernen, Bewerten, Anwenden) mit designfremdem Faktenwissen, Theorien und Methoden eines Flex-Faches zur Horizonterweiterung und Relativierung der eigenen Perspektive.

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Orientiert an konkreten Kursangebot; Auseinandersetzung mit in der Regel übergeordneten gesellschaftlichen Fragestellungen

Dozenten

Alle Lehrenden aller Fachbereiche der FH Potsdam sowie Berlin-Brandenburgischer Hochschulen

I/6 Abschluss des 1. StAb.

Modulübergreifendes Kolloquium

Semester	3.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Modulübergreifende Prüfung am Ende des 1. StAb; Pflicht, benotet
ECTS-Punkte	4 CP
SWS	1
Stud. Arbeitsbelastung	105 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen	Nachweis der Erbringung von 86 CP zum Ende des betreffenden Prüfungssemesters
Verwendbarkeit	Mg. Abschluss des 1. StAb
Modulverantwortlicher	Studiendekaninnen und -dekane

16KOL 4 CP
Modulübergreifendes
Kolloquium

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Dokumentation, Präsentation und Kolloquium.

Lehr- und Lernmethoden

Das Kolloquium ist eine modulübergreifende Prüfung, in der die Studierenden die Ergebnisse des 1. Studienabschnitts kontextualisieren, kritisch reflektieren, dokumentieren und einer Kommission präsentieren.

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Auswahl signifikanter Arbeiten, Wahl einer adäquaten Darstellungsweise und Entwicklung einer aussagekräftigen Dramaturgie
- > Kritische Reflexion mit dem Ziel einer angemessenen Selbsteinschätzung
- > Aufbereitung für eine hochschulöffentliche Präsentation

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Kuratierungskompetenz
- > Dokumentations- und Präsentationstechniken
- > Inszenierungs- und Visualisierungsstrategien

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

StAb II →

Präambel zu den Entwurfsmodulen in StAb II

Die Entwurfsmodule der aktuellen Ordnung werden studiengang- und lehrgebietgebunden an »Zugänge« des Designs gekoppelt. Diese Zugänge repräsentieren ein progressives und liberales Verständnis von Gestaltung:

Design als Spekulation [21ES-Xd]

Design-Artefakte (wie auch Mente- oder Soziefakte) sind imstande, Zukünfte basierend auf technologischen, soziologischen, ökologischen oder ökonomischen Setzungen darzustellen. Designer*innen projizieren, projektieren, modellieren, programmieren oder visualisieren utopische oder dystopische Szenarien und entwickeln damit Angebote zum gesellschaftlichen Diskurs.

Design als Designforschung [21EF-Xd]

Design ist Instrument, Gegenstand und Methode eines Erkenntnisgewinns und der Wissensgenerierung. Lehrveranstaltungen dieses Moduls forschen – je nach Ausrichtung – mittels, über oder durch Design.

Design als künstlerische Praxis [21EK-Xd]

Design kann in zweifacher Hinsicht als gestalterisch-künstlerischer Erkenntniszugang fungieren – das gilt für die Autor*innen wie auch die Betrachter*innen. Künstlerische Praxis ist eine eigenständige Form der operativen und rezeptiven Welterschließung und liefert unkonventionelle Wahrnehmungsanregungen und Kommentare, die als eigene Wissensform zu werten sind.

Design als Problemlösung [21EP-Xd]

Design fungiert (seit jeher) als Instrument zur kommunikativen, funktionalen, ästhetischen oder prozeduralen Optimierung eines Zustandes. Der qualitative Maßstab sind hier die Zweckmäßigkeit des Ergebnisses und die Erfahrung eines Nutzers.

II/1 Entwurf → Interfacedesign als
Spekulation

Semester	4.–8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf
Modulverantwortlicher	Prof. Constanze Langer

**21ES-Id
Spekulation**

Gestaltung von Imaginationsmaterial und als kritischer Kommentar

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design ...

- > Identifikation und Formulierung komplexer Problemstellungen
- > Entwicklung einer kreativen Strategie als Zuspitzung der Problemstellung
- > Reflexionsvermögen hinsichtlich Annahmen, Ideologien, Werten, Verhalten
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Prototypische Projektierung und Visualisierung gestalterischer Ansätze

Gegenstand der Lehre

- > Einführung in Design als kritische »Problemstellung«
- > Interpretation und Interpolation gesellschaftlicher, technologischer und ökologischer Entwicklungen
- > Modalitäten spekulativen Designs: Information, Provokation, Intervention ...
- > Entwicklung utopischer und dystopischer Zukunftsszenarien
- > Inhaltliche und mediale Inszenierungsstrategien: Narration und Storytelling

Themenfelder

Design als Spekulation bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Kommunikationsdesign als

Spekulation

Semester	4.-8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf
Modulverantwortlicher	Professur für Experiment + Strategie (NN)

21ES-Kd Spekulation

Gestaltung von Imaginationsmaterial und als kritischer Kommentar

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafik-Design ...

- > Identifikation und Formulierung komplexer Problemstellungen
- > Entwicklung einer kreativen Strategie als Zuspitzung der Problemstellung
- > Reflexionsvermögen hinsichtlich Annahmen, Ideologien, Werten, Verhalten
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Prototypische Projektierung und Visualisierung gestalterischer Ansätze

Gegenstand der Lehre

- > Einführung in Design als kritische »Problemstellung«
- > Interpretation und Interpolation gesellschaftlicher, technologischer und ökologischer Entwicklungen
- > Modalitäten spekulativen Designs: Information, Provokation, Intervention ...
- > Entwicklung utopischer und dystopischer Zukunftsszenarien
- > Inhaltliche und mediale Inszenierungsstrategien: Narration und Storytelling

Themenfelder

Design als Spekulation bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Produktdesign als

Spekulation

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Jörg Hundertpfund

21ES-Pd Spekulation

Gestaltung von Imaginations-
material und als kritischer
Kommentar

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Produkt Design, Industrial Design, Furniture Design, Exhibition Design, Environmental Design, Branding Architecture, Transportation Design, Sustainable Design ...

- > Identifikation und Formulierung komplexer Problemstellungen
- > Entwicklung einer kreativen Strategie als Zuspitzung der Problemstellung
- > Reflexionsvermögen hinsichtlich Annahmen, Ideologien, Werten, Verhalten
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Prototypische Projektierung und Visualisierung gestalterischer Ansätze

Gegenstand der Lehre

- > Einführung in Design als kritische »Problemstellung«
- > Interpretation und Interpolation gesellschaftlicher, technologischer und ökologischer Entwicklungen
- > Modalitäten spekulativen Designs: Information, Provokation, Intervention ...
- > Entwicklung utopischer und dystopischer Zukunftsszenarien
- > Inhaltliche und mediale Inszenierungsstrategien: Narration und Storytelling

Themenfelder

Design als Spekulation bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Interfacedesign als

Designforschung

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Frank Heidmann

21EF-Id Designforschung

Forschung durch Design oder
interdisziplinäre Forschung für
Design

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund
anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design ...

- > Definition einer Forschungsfrage oder eines Untersuchungsfeld
- > Aufbereitung und Darstellung des Untersuchungsmaterials
- > Erschließung und Evaluation formalästhetischer, kommunikativer und technologischer Qualitäten von Artefakten
- > Theoriebildung: Annotation, Kommentierung, Interpretation ...
- > Wissensgenerierung für Design und andere Disziplinen

Gegenstand der Lehre

- > Überblick über Felder und Themen der Designforschung
- > Einführung in die Methoden der Designforschung und in Wissensbegriffe
- > Erstellung (Entwurf) oder Sammlung von Untersuchungsgegenständen
- > Designmethoden und Forschungsprozessen zur Generierung neuen Wissens
- > Ergebnis- und Dokumentationsformate der Designforschung

Themenfelder

Design als Designforschung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Kommunikationsdesign als

Designforschung

Semester	4.-8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf
Modulverantwortlicher	Prof. Lisa Bucher

21EF-Kd Designforschung

Forschung durch Design oder
interdisziplinäre Forschung für
Design

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund
anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafik-Design ...

- > Definition einer Forschungsfrage oder eines Untersuchungsfeld
- > Aufbereitung und Darstellung des Untersuchungsmaterials
- > Erschließung und Evaluation formalästhetischer, kommunikativer und technologischer Qualitäten von Artefakten
- > Theoriebildung: Annotation, Kommentierung, Interpretation ...
- > Wissensgenerierung für Design und andere Disziplinen

Gegenstand der Lehre

- > Überblick über Felder und Themen der Designforschung
- > Einführung in die Methoden der Designforschung und in Wissensbegriffe
- > Erstellung (Entwurf) oder Sammlung von Untersuchungsgegenständen
- > Designmethoden und Forschungsprozessen zur Generierung neuen Wissens
- > Ergebnis- und Dokumentationsformate der Designforschung

Themenfelder

Design als Designforschung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Produktdesign als

Designforschung

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Holger Jahn

21EF-Pd Designforschung

Forschung durch Design oder
interdisziplinäre Forschung für
Design

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen (Forschendes Lehren/ Lernen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Definition einer Forschungsfrage oder eines Untersuchungsfeld
- > Aufbereitung und Darstellung des Untersuchungsmaterials
- > Erschließung und Evaluation formalästhetischer, kommunikativer und technologischer Qualitäten von Artefakten
- > Theoriebildung: Annotation, Kommentierung, Interpretation ...
- > Wissensgenerierung für Design und andere Disziplinen

Gegenstand der Lehre

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Produkt Design, Industrial Design, Furniture Design, Exhibition Design, Environmental Design, Branding Architecture, Transportation Design, Sustainable Design ...

- > Überblick über Felder und Themen der Designforschung
- > Einführung in die Methoden der Designforschung und in Wissensbegriffe
- > Erstellung (Entwurf) oder Sammlung von Untersuchungsgegenständen
- > Designmethoden und Forschungsprozessen zur Generierung neuen Wissens
- > Ergebnis- und Dokumentationsformate der Designforschung

Themenfelder

Design als Designforschung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Interfacedesign als

Künstlerische Praxis

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Boris Müller

21EK-Id
Künstlerische Praxis
Künstlerisch-gestalterische
Praxis als Form der Welt-
erschließung

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Auseinandersetzung über künstlerische Strategien und deren Inszenierungsformen
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen und Gestaltungsprozessen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design ...

- > Identifikation und Formulierung relevanter Themen und Fragestellungen
- > Entwicklung künstlerischer Strategien in Reaktion auf Fragestellungen
- > Reflexion künstlerischer Positionen als eigene Form der Wissenserschließung
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Entwicklung und Umsetzung entsprechender Inszenierungsstrategien

Lehrinhalte

- > Einführung in Gestaltung als künstlerischer Erkenntniszugang
- > Visuelle und mediale Sinnertüchtigung
- > Diskussion der Qualitäten künstlerischer Positionen als Denk- und Wahrnehmungsanregung und als eigene Wissensform
- > Fragen der mediale Inszenierungsstrategien für künstlerische Äußerungen

Themenfelder

Design als künstlerische Praxis bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Kommunikationsdesign als

Künstlerische Praxis

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Wiebke Loeper

21EK-Kd
Künstlerische Praxis
Künstlerisch-gestalterische
Praxis als Form der Welt-
erschließung

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Auseinandersetzung über künstlerische Strategien und deren Inszenierungsformen
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen und Gestaltungsprozessen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafik-Design ...

- > Identifikation und Formulierung relevanter Themen und Fragestellungen
- > Entwicklung künstlerischer Strategien in Reaktion auf Fragestellungen
- > Reflexion künstlerischer Positionen als eigene Form der Wissenserschließung
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Entwicklung und Umsetzung entsprechender Inszenierungsstrategien

Lehrinhalte

- > Einführung in Gestaltung als künstlerischer Erkenntniszugang
- > Visuelle und mediale Sinnertüchtigung
- > Diskussion der Qualitäten künstlerischer Positionen als Denk- und Wahrnehmungsanregung und als eigene Wissensform
- > Fragen der mediale Inszenierungsstrategien für künstlerische Äußerungen

Themenfelder

Design als künstlerische Praxis bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Produktdesign als

Künstlerische Praxis

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Prof. Hermann Weizenegger

21EK-Pd Künstlerische Praxis

Künstlerisch-gestalterische
Praxis als Form der Welt-
erschließung

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Auseinandersetzung über künstlerische Strategien und deren Inszenierungsformen
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen
- > Ggf. aktive Partizipation an Forschungsfragen und Gestaltungsprozessen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Produkt Design, Industrial Design, Furniture Design, Exhibition Design, Environmental Design, Branding Architecture, Transportation Design, Sustainable Design ...

- > Identifikation und Formulierung relevanter Themen und Fragestellungen
- > Entwicklung künstlerischer Strategien in Reaktion auf Fragestellungen
- > Reflexion künstlerischer Positionen als eigene Form der Wissenserschließung
- > Wahl adäquater gestalterisch/medialer Mittel
- > Entwicklung und Umsetzung entsprechender Inszenierungsstrategien

Lehrinhalte

- > Einführung in Gestaltung als künstlerischer Erkenntniszugang
- > Visuelle und mediale Sinnertüchtigung
- > Diskussion der Qualitäten künstlerischer Positionen als Denk- und Wahrnehmungsanregung und als eigene Wissensform
- > Fragen der mediale Inszenierungsstrategien für künstlerische Äußerungen

Themenfelder

Design als künstlerische Praxis bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Interfacedesign als
Problemlösung

Semester	4.-8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf
Modulverantwortlicher	Prof. Reto Wettach

**21EP-Id
Problemlösung**

Methodenorientierte Konzeption
und Gestaltung zweckgebundener
Designlösungen

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Interaction Design, UX/UI, Human Centered Design, Service Design, Natural User Interfaces, Daten- und Informationsvisualisierung, Data Driven Design ...

- > Konkretisierung der Aufgaben- oder Fragestellung
- > Einschätzung bezüglich kommunikativer und funktionaler Zielsetzungen
- > Projektierung eines Designprozesses (Analyse, Entwurf, Prototyping ...)
- > Konzeption gestalterischer Ansätze sowie deren Evaluation und Auswahl
- > Visualisierung, Prototyping, Präsentation etc.

Gegenstand der Lehre

- > Formulierung und Dimensionierung einer Aufgaben- oder Fragestellung
- > Methodische Erarbeitung kommunikativer oder funktionaler Anforderungsprofile
- > Analyse technischer und medialer Rahmenbedingungen
- > Designentwicklung als iterativer Prozess
- > Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben
- > Reflexion der Zweckmäßigkeit einer Designlösung

Themenfelder

Design als Problemlösung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Kommunikationsdesign als
Problemlösung

Semester	4.-8.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, benotet
ECTS-Punkte	10 CP
SWS	7
Stud. Arbeitsbelastung	300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Entwurf
Modulverantwortlicher	Prof. Matthias Beyrow

**21EP-Kd
Problemlösung**

Methodenorientierte Konzeption
und Gestaltung zweckgebundener
Designlösungen

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund
anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Typografie, Fotografie, Illustration, Informationsgrafik, Bewegtbild, Schriftgestaltung, (Publikations-)Formatentwicklung, Branding, Unternehmenskommunikation, Packaging, Grafik-Design ...

- > Konkretisierung einer Aufgaben- oder Fragestellung
- > Einschätzung bezüglich kommunikativer und funktionaler Zielsetzungen
- > Projektierung eines Designprozesses (Analyse, Entwurf, Prototyping ...)
- > Konzeption gestalterischer Ansätze sowie deren Evaluation und Auswahl
- > Visualisierung, Prototyping, Präsentation etc.

Gegenstand der Lehre

- > Formulierung und Dimensionierung einer Aufgaben- oder Fragestellung
- > Methodische Erarbeitung kommunikativer oder funktionaler Anforderungsprofile
- > Analyse technischer und medialer Rahmenbedingungen
- > Designentwicklung als iterativer Prozess
- > Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben
- > Reflexion der Zweckmäßigkeit einer Designlösung

Themenfelder

Design als Problemlösung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Studiengang Interfacedesign der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/1 Entwurf → Produktdesign als

Problemlösung

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Entwurf

Modulverantwortlicher Professur Produkt+Synthese (NN)

21EP-Pd Problemlösung

Methodenorientierte Konzeption
und Gestaltung zweckgebundener
Designlösungen

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Aktive Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation; Dokumentation.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und ggf. Referate zur vertiefenden Auseinandersetzung
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Übungen und/oder (Teil-)Projekte
- > Ggf. ergänzende Einbindung von Werkstätten und Laboren
- > Gemeinsame Übungseinheiten und/oder Workshops
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund
anlässlich obligatorischer (Zwischen-)Präsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

Fachspezifische Qualifikationen in den Bereichen: Produkt Design, Industrial Design, Furniture Design, Exhibition Design, Environmental Design, Branding Architecture, Transportation Design, Sustainable Design ...

- > Konkretisierung der Aufgaben- oder Fragestellung
- > Einschätzung bezüglich kommunikativer und funktionaler Zielsetzungen
- > Projektierung eines Designprozesses (Analyse, Entwurf, Prototyping ...)
- > Konzeption gestalterischer Ansätze sowie deren Evaluation und Auswahl
- > Visualisierung, Prototyping, Präsentation etc.

Gegenstand der Lehre

- > Formulierung und Dimensionierung einer Aufgaben- oder Fragestellung
- > Methodische Erarbeitung kommunikativer oder funktionaler Anforderungsprofile
- > Analyse technischer und medialer Rahmenbedingungen
- > Designentwicklung als iterativer Prozess
- > Konstruktive und kritische Begleitung zur Entwicklung von Qualitätsmaßstäben
- > Reflexion der Zweckmäßigkeit einer Designlösung

Themenfelder

Design als Problemlösung bewegt sich thematisch in den Domänen »Gesellschaft und Öffentlicher Sektor«, »Mobilität und Urbanismus«, »Kultur und Transformation«, »Konsum und Produktion«, »Wissenschaft und Technologie« sowie »Wirtschaft und Handel«. Die Themenfelder beeinflussen die Fragestellungen und den Kontext der Designleistung; sie ermöglichen den Studierenden darüberhinaus eine individuelle thematische Schwerpunktsetzung jenseits der operativen Designzugänge. Konkrete Themen innerhalb des Moduls sind wechselnd und richten sich nach aktuellen fachlichen, medialen-, sozialen- und gestalterischen Fragestellungen.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/2 Theorie

Design-/Medientheorie

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Rainer Funke

22Th-DMT 6 CP
Design-/Medientheorie

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Teilnahme; Referate, Abgabe einer eigenen wissenschaftlichen Arbeit

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen
- > Selbständige designtheoretische Analyse eines kulturellen Phänomens auf der Grundlage verschiedener Konzeptionen und Theorien
- > Diskussion und Evaluation der Ergebnisse anhand der zugrunde gelegten Ausgangstheorien
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Systematisierungs- und Analysevermögen hinsichtlich der kulturellen Dimensionen von Design in unterschiedlichen Erscheinungsformen
- > Kenntnis, Verständnis und Anwendungskompetenz relevanter Theorien
- > Beherrschung von Methoden zur verbalen und bildlichen designtheoretischen Argumentation und Dokumentation

Lehrinhalte

- > Untersuchung von Design- oder Medienphänomen hinsichtlich ihrer kulturellen Dimensionen.
 - > Erarbeitung einer Analysesystematik
 - > Ausführung der Analyse
 - > Evaluation und ggf. Überarbeitung der Analysesystematik
 - > Überarbeitung der Analyse
 - > Evaluation und Darstellung der Analyseergebnisse
 - > Präsentation und Diskussion der Analyseergebnisse
 - > Erarbeitung einer Dokumentation der Analyseergebnisse

Dozenten

Prof. Dr. Rainer Funke

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/2 Theorie

Design-/Kulturgeschichte

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Marion Godau

22Th-DKG 6 CP
Design-/Kulturgeschichte

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Teilnahme; Referate, Abgabe einer eigenen wissenschaftlichen Arbeit

Lehr- und Lernmethoden

Das Modul orientiert sich didaktisch am Konzept des Forschenden Lernens.

- > Seminare oder Vorlesungen:
 - > theoretischer Input und seine Reflektion (Studium historischer Texte, Analysen von zwei- und dreidimensionalen Artefakten,
 - > praxisbezogene Forschung (z.B. in Form von Projektarbeit, studentischen sozio-kulturellen Untersuchungen o.ä.). Die Studierenden arbeiten selbständig und/oder in kleinen Gruppen und vertiefen wissenschaftliche Arbeitsweisen.
 - > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Entwicklung eigener Standpunkte zu designhistorischen Fragestellungen)
- > sicherere Anwendung von Recherche- und Analysemethoden; Entwicklung einer eigenen, berufstauglichen Forschungskompetenz
- > Initiierung der Entwicklung eigener studentischer Forschungsfragen
- > verbales und visuelles Kommunikationsvermögen, Fähigkeit, komplexe designhistorische Zusammenhänge und ihre Be-Deutung in der Gesellschaft zu erfassen, zu analysieren und bedarfsgerecht zu übersetzen

Lehrinhalte

- > Untersuchung von historischen Design- oder Medienphänomen hinsichtlich ihrer kulturellen Dimensionen
- > Untersuchungszeitraum: von der Industrialisierung des 18./19. Jahrhunderts bis in die heutige Zeit

Dozenten

Prof. Marion Godau

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/2 Theorie

Designmanagement und -recht

Semester 4.–8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden: 60 Std. Präsenzstudium, 120 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Theorie

Modulverantwortlicher Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Dr. Nico Heise, Prof. Dr. Rainer Funke

22Th-DMR
Designmanagement
und -recht

6 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme, individuelle Haus-/Gruppenarbeit
- > Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse
- > Referat über ein ausgewähltes rechtliches Thema

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesung mit Interaktion und Gruppendiskussion
- > Ggf. Integration externer Experten (Expertenvorträge)
- > Bearbeitung kleiner Fallstudien
- > Projektentwicklung mit Grundlageninput (Workshop-Charakter)
- > Zwischenpräsentation & Evaluation der Projektergebnisse
- > Seminar mit Vorträgen, Arbeitsgruppen und Referaten

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Reflektiertes, betriebswirtschaftliches und prozessorientiertes Denken
- > Problemlösungsverständnis (Fokus: Nutzer)
- > Anwendungskompetenz relevanter Methoden des Service Design Thinking
- > Qualifizierung für Management- und Existenzgründungsaufgaben
- > Verständnis für rechtliche Besonderheiten in spezifischen Design-Kontexten (insbesondere im Hinblick auf digitale Technologien)
- > Vertiefte Kenntnisse zur Vertragsgestaltung im Designbereich

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlagen in Betriebswirtschaftslehre, Vision & Strategie, Management & Unternehmensführung, Wertschöpfungsprozesse, Finanzierung, Kostenrechnung, Organisation & Umwelt, Personalmanagement, Marketing, Rechtsformen
- > Analyse von Marktforschungsergebnissen
- > Methodenvermittlung und -anwendung in konkreten und realen Fallbeispielen
- > Vertiefung von urheber-, design- und medienrechtlichen Fragen im Hinblick auf digitale Technologien sowie im europäischen/internationalen Kontext
- > Übungen zur Vertragsgestaltung für Designer

Dozenten

Designmanagement: Prof. Karsten Henze, Prof. Vicky Tiegelkamp, Prof. Enrico Sass
Designrecht: Prof. Dr. Nico Heise,

Titel der Lehrveranstaltungen

Wechselnde Titel

II/3 Praxissemester Praktikum	
Semester	4.- 7.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	-
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	28 CP
SWS	-
Stud. Arbeitsbelastung	840 Stunden (≈ 5,5 Monate)
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Praxissemester [II/3]
Modulverantwortlicher	Der/die Praktikumsbeauftragte des Fachbereichs Design

23PS-P
Praktikum 28 CP

V o r b e m e r k u n g: Die Praktikumsordnung des Fachbereichs Design regelt die Einzelheiten hinsichtlich Zielen, Anforderungen an eine Praktikumsstelle, die Betreuung durch den Praktikumsbeauftragten sowie Zulassung, Ablauf und Abschluß des Fachpraktikums.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Teilnahme an einer Veranstaltung zur Präsentation der absolvierten Praktika mit anschließender Informationsveranstaltung – in der Regel im 1. StAb
- > Der Studierende sucht sich eigenständig eine geeignete Praktikumsstelle; mit Zustimmung des Praktikumsbeauftragten seines Studienganges schließt er einen Praktikumsvertrag mit dem Arbeitgeber ab.
- > Der zeitliche Umfang des Fachpraktikums beträgt sechs Monate.
- > Das erfolgreiche Abschluß des Praktikums wird durch ein Praktikumszeugnis des Arbeitgebers dokumentiert.

Lehr- und Lernmethoden

- > Praktische Mitarbeit bei wesentlichen und fachlich exemplarischen Aufgaben und Tätigkeiten der Praktikumsstelle

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Vertiefende praktische Kenntnisse
- > Fundierte und realistische Vorstellung des Berufsfeldes
- > Überprüfung der eigenen Fähigkeiten und Zielsetzungen
- > Einblick in betriebliche Organisation und Prozesse

Lehrinhalte

- Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen
- > Beruflicher Alltag in einschlägigen Praktikumsstellen

Dozenten

Der/die Praktikumsbetreuer/in der Studierenden

II/3 Praxissemester

Praktikumsbericht

Semester	4.- 7.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	-
Art	Pflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	2 CP
SWS	-
Stud. Arbeitsbelastung	60 Stunden
Voraussetzungen	Praktikum [23PS-P]
Verwendbarkeit	Mg. Praxissemester [II/3]
Modulverantwortlicher	Der/die Praktikumsbeauftragte des Fachbereichs Design

Vorbemerkung: Die Praktikumsordnung des Fachbereichs Design regelt die Einzelheiten hinsichtlich Zielen, Anforderungen an eine Praktikumsstelle, die Betreuung durch den Praktikumsbeauftragten sowie Zulassung, Ablauf und Abschluß des Fachpraktikums.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Absolvierung eines mind. 6-monatigen Fachpraktikums in einer einschlägigen Praktikumsstelle innerhalb des zweiten Studienabschnitts

Lehr- und Lernmethoden

> Dokumentation der prägenden Projekte im Praktikum

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Reflexion der Praktikumsstätigkeiten
- > Selbstverortung und Standortbestimmung; Verknüpfung zu Forschung und Lehre an der FH Potsdam

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Reflexion und Selbstverortung im Fachgebiet

Dozenten

Der/die Praktikumsbetreuer/in der Studierenden

II/4 Perspektiven und Social Skills

Projektwochen

Semester 4.– 8.

Dauer 3 Wochen

Häufigkeit des Angebots jährlich

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP

SWS 2

Stud. Arbeitsbelastung 60 Stunden

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills [II/4]

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

24PSs-PW
Projektwochen

2 CP

V o r b e m e r k u n g: Projektwochen finden regelmäßig zu Beginn des Wintersemesters statt und dauern drei Wochen. Studierenden konzentrieren sich zeitlich kompakt ausschließlich auf ein Thema. Jeder der angebotenen Kurse richtet sich primär an die Studierenden des 1. StAb, unabhängig vom Studiengang des einzelnen Studierenden und unabhängig von seiner Semesterzahl. Empfohlen ist die Teilnahme für Studierende zu Beginn ihres Studiums. Damit haben die Projektwochen – gerade auch hinsichtlich des transdisziplinären Studierens am Fachbereich Design – einen wichtigen integrativen Charakter als WarmUp, gerade für die Studienanfänger.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abhängig vom konkreten Kursangebot; z.B. Abschlußpräsentation, Ausstellung, Dokumentation ...

Lehr- und Lernmethoden

- > Erste Schritte hin zum Forschenden Lernen durch interdisziplinäre Studierende und transdisziplinäre Fragestellungen
- > Übungseinheiten in Gruppen- oder Einzelarbeit
- > Gemeinsame Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund anlässlich regelmäßiger Zwischenpräsentationen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Kompakte Projekterfahrung
- > Interdisziplinäres Arbeiten
- > Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Gebunden an konkrete Kursthemen

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design; Studierende des Masterstudiengangs

Modul-Nr. **24PSs-FM(-S/-L)**

II/4 Perspektiven und Social Skills

Flex-Modul

Semester 4.– 7.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Pflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (15PSs-PO-S) oder 4 CP (15PSs-PO-L)

SWS 2–4

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden: 30/60 Std. Präsenzstudium, 30/60 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills

Modulverantwortlicher Dekan*in, M.A. Anouk Meissner

24PSs-FM(-S/-L)
Flex-Modul

2/4 CP

Vorbemerkung: Das Flexmodul ermöglicht den Erwerb von CP innerhalb des dezidierten Angebotes aller Studiengänge an der Fachhochschule Potsdam. Die Rahmenprüfungsordnung der FHP schreibt vor, den Erwerb von 10–15 CP in interdisziplinären Flex-Veranstaltungen zu ermöglichen.

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abhängig vom konkreten Kursangebot; grundsätzlich sind die Anforderungen im jeweiligen Flex-Kurs zu erfüllen.

Lehr- und Lernmethoden

> Lehr- und Lernmethoden ergeben sich aus dem fachdidaktischen Hintergrund des jeweiligen Flex-Kurses.

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Konstruktive Auseinandersetzung mit Themen oder Problemstellungen, die keinen primären Bezug zu Designfragestellungen aufweisen.
- > Kommunikationsfähigkeit durch interdisziplinäre Zusammenarbeit
- > Umgang (Kennenlernen, Bewerten, Anwenden) mit designfremdem Faktenwissen, Theorien und Methoden eines Flex-Faches zur Horizonterweiterung und Relativierung der eigenen Perspektive.

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Orientiert an konkreten Kursangebot; Auseinandersetzung mit in der Regel übergeordneten gesellschaftlichen Fragestellungen

Dozenten

Alle Lehrenden aller Fachbereiche der FH Potsdam sowie Berlin-Brandenburgischer Hochschulen

II/4 Perspektiven und Social Skills

Tutorium

Semester 4.– 8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 3 CP

SWS 3

Stud. Arbeitsbelastung 90 Stunden

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills [II/4]

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

24PSs-T
Tutorium

3 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abstimmung (in der Regel mit Professor*inn*en) wann, in welchem Umfang und mit welchen Ergebnissen eine Lehrveranstaltungsergänzung oder -assistenz angeboten wird.

Lehr- und Lernmethoden

> Planung, Erarbeitung und Durchführung einer Lehrveranstaltungsergänzung (z.B. Vermittlung von Softwareskills) oder eines Workshops (z.B. innerhalb der Projektwochen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Organisatorisch: Planungskompetenz, Zeitmanagement
- > Inhaltlich: Konzentrationsfähigkeit, Didaktik, Entscheidungskompetenz
- > Kommunikativ: Vermittlungskompetenz, Empathie

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

Individuellen Themen und fachliche Kompetenzen der Studierenden legitimieren die Vermittlung an Studierende

- > Aufbereitung und Vermittlung fachspezifischer Sachverhalte [In Abstimmung mit Professor*inn*en].

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

Modul-Nr. **24PSs-PO(-S/-L)**

II/4 Perspektiven und Social Skills

Projektorganisation

Semester 4.– 7.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2 CP (24PSs-PO-S) oder 4 CP (24PSs-PO-L)

SWS 2

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Engagement

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills [II/4]

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

24PSs-PO(-S/-L)

2/4 CP

Projektorganisation

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Nachweis der Organisation eines fachgebiets- oder fachbereichsrelevanten Events bzw. essentielle Mitarbeit.

Lehr- und Lernmethoden

> Coaching oder Begleitung durch Lehrkräfte

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Eigenständiges Handeln im Dienst eines Projekts
- > Entscheidungskompetenz
- > Kooperationsfähigkeit; ggf. Leitungsqualifikation

Lehrinhalte

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Gemeinsame (Teil-)Zielverabredung
- > Definition der Handlungsfelder und Verantwortungsbereiche
- > Projektplanung

Dozenten

Alle Lehrenden im Fachbereich Design

Modul-Nr. **24PSs-HT(-S/-L)**

II/4 Perspektiven und Social Skills

Handwerk/Technik

Semester 4.– 7.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 2/4 CP (24PSs-HT-S) oder 4 CP (24PSs-HT-L)

SWS 2

Stud. Arbeitsbelastung 60/120 Stunden Vertiefung

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills [II/4]

Modulverantwortlicher Prof. Klaus Dufke, Prof. Dr. Frank Heidmann, Prof. Holger Jahn

24PSs-HT(-S/-L)

Handwerk/Technik

2/4 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abhängig vom konkreten Kursangebot; Ergebnisse von handwerklichen Übungen oder Übungsprojekten.

Lehr- und Lernmethoden

> Vertiefende Werkstattpraxis, ggf. projektflankierend

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

> Vertiefung oder Ausweitung handwerklich-technischer Kompetenzen

Lehrinhalte

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

> Designtechniken

Dozenten

Alle Lehrenden im Fachbereich Design

II/4 Perspektiven und Social Skills

Atelier

Semester 4.– 8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 3 CP

SWS 3

Stud. Arbeitsbelastung 90 Stunden

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Perspektiven und Social Skills [II/4]

Modulverantwortlicher Prof. Klaus Keller

24PSs-AT
Atelier

3 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Vorlage von Teilergebnissen aus den Seminarbeiträgen in Form einer Mappe
- > Qualitative Entwicklung des zeichnerischen und künstlerischen Vermögens sowie die Arbeitsintensität
- > Verlauf der Korrektorgespräche während der praktischen Arbeit und Qualität der Präsentation

Lehr- und Lernmethoden

- > Atelierunterricht
- > Mehrstündige Betreuung der Studierenden im Kursverbund vor Ort
- > Handwerkliche Techniken werden künstlerisch und analytisch vertieft; der manuell-motorische Handlungsspielraum wird erweitert
- > Die Ergebnisse werden bei Zwischenpräsentationen dem Kursverbund vorgestellt
- > Wechselwirkungen und räumliche Wahrnehmung werden erprobt.

Qualifikationsziele

- > Erweiterung des praktisch-gestalterischen Handlungsspielraumes
- > Vertiefung grundlegender Techniken und zeichnerischer Darstellungsprinzipien
- > Förderung der Sensibilität gegenüber den emotional-gestalterischen Wirkungen der Farbe

Gegenstand der Lehre

- > Kontinuierliche Übungen zu Komposition, Proportion, Farbe, Form, Oberfläche und Material
- > Zeichnerische Übungen zur Visualisierung von Gegenständen, Ideen und einfachen Prozessen
- > Befähigung beim Zeichnen einfache geometrische Grundkörper, Natur und Figur in ihrer Erscheinung konstruktiv – räumlich und stofflich zu erfassen
- > Förderung individuelle, zeichnerische Möglichkeiten zu erkennen und bewusst einzusetzen
- > Zeichnen vor dem Objekt und der Natur sowie das Zeichnen aus der Vorstellung
- > Farbe als sinnliche Grunderfahrung des Menschen
- > Zielgerichteten Experimente zu grundsätzlichen Betrachtungsweisen der Farbe mit Überprüfung auf ihre Designrelevanz

Dozenten

Frank Gottsmann / Eva Niemann, Johannes Cremer

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

II/5 Abschluss des 2. StAb.

Bachelorarbeit

Semester 8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Modulübergreifende Prüfung am Ende des 2. StAb; Pflicht, benotet

ECTS-Punkte 4 CP

SWS 0

Stud. Arbeitsbelastung 360 Stunden

Voraussetzungen Nachweis der Erbringung von 138 CP zum Ende des betreffenden Prüfungssemesters

Verwendbarkeit Mg. Abschluss des 2. StAb

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

25-BA
Bachelorarbeit
Konzeption und Entwurf

12 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Fristgerechte Abgabe der Dokumentation der konzeptionellen und gestalterischen Leistungen – in Print, digital und via incom

Lehr- und Lernmethoden

- > Eigenständige konzeptionelle, theoretische und gestalterische Bearbeitung einer designrelevanten Fragestellung
- > Methodenanwendung
- > Maximal drei Konsultationen durch betreuende Professor*innen
- > Analoge und digitale Dokumentation der Konzept- und Designentwicklung

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Projektplanung und Zeitmanagement
- > Methodenbasierte Konzept- und Designentwicklung
- > Konzeptionelle und gestalterische Entscheidungsfähigkeit
- > Realisierungs-/Visualisierungskompetenz
- > Darlegungsvermögen

Gegenstand des Lernens

- > Theoretische und/oder konzeptionelle Auseinandersetzung mit Themenfeldern
- > Anwendung der im Studium erlernten Skills an einem komplexen Projekt
- > Punktuelle und themenspezifische Erweiterung der Fähigkeiten und Kenntnisse
- > Darstellung und Darlegung der Designleistungen
- > Einschätzungsvermögen hinsichtlich der Quantität und Qualität der Lösung

II/5 Abschluss des 2. StAb.

Bachelorportfolio

Semester 8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Modulübergreifende Prüfung am Ende des 2. StAb; Pflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 0

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden

Voraussetzungen Bachelorarbeit [25-BA]

Verwendbarkeit Mg. Abschluss des 2. StAb

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

25-BP
Bachelorportfolio
Werkübersicht

6 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)
Fristgerechte Abgabe des Portfolios

Lehr- und Lernmethoden

- > Reflexions- und Vermittlungsvermögen
- > Visualisierungs- und Inszenierungsvermögen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Entwicklung einer Portfoliothematik und -dramaturgie
- > Kuratierungskompetenz
- > Adäquanz der Medienwahl
- > Darstellungs- und Inszenierungskompetenz
- > Visuelle und verbale Vermittlungskompetenz

Gegenstand des Lernens

- > Kuratierung: Auswahl relevanter Arbeitsproben
- > Inszenierung: Medial (technisch und dramaturgisch) adäquate Narration
- > Vermittlung: Darstellung – Kommentierung – Anschaulichkeit
- > Reflexion: Kritische Distanz

II/5 Abschluss des 2. StAb.

Bachelorkolloquium

Semester 8.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Modulübergreifende Prüfung am Ende des 2. StAb; Pflicht, benotet

ECTS-Punkte 6 CP

SWS 0

Stud. Arbeitsbelastung 180 Stunden

Voraussetzungen Bachelorarbeit [25-BA]

Verwendbarkeit Mg. Abschluss des 2. StAb

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

25-BK 6 CP
Bachelorkolloquium
Präsentation und Diskussion

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Fristgerechte Abgabe des Portfolios und der Dokumentation

Lehr- und Lernmethoden

- > Reflexions- und Vermittlungsvermögen
- > Argumentations- und Präsentationsvermögen

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Entwicklung einer Präsentations- und Argumentationsstrategie
- > Darstellungs- und Inszenierungskompetenz
- > Visuelle und verbale Vermittlungskompetenz
- > Thematische Durchdringung und Kontextualisierungsvermögen:
Thema – Gesellschaft – Autor*in – Arte-/Mente-/Soziefakt

Gegenstand des Lernens

- > Struktur: Didaktischer Aufbau der Präsentation
- > Anschaulichkeit: Verständlichkeit und Darstellung des Materials
- > Schlüssigkeit: Stringenz der Argumentation
- > Kritikfähigkeit: Beurteilung von Qualität

StAb III →

III/1 Labor/Entwurfsstrategien

Spezialisierung

Semester 9.-10.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Labor/Entwurfsstrategien [III/1]

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Frank Heidmann

31 LE-S
Spezialisierung

10 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Kontinuierliche Mitarbeit; Zwischen- und Abschlußpräsentation sowie Dokumentation von Arbeitsergebnissen in der Regel am Ende des Semesters.

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorlesungen und/oder Referate zur Vermittlung fachtheoretischer Inhalte
- > Reading Group
- > Individuelle Entwurfsarbeit für Projekte
- > Gemeinsame Workshops, Reflexion, Kommunikation und Diskussion im Kursverbund

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Verständnis und Kenntnis der jeweils aktuellen Fachdiskurse und des methodischen Instrumentariums
- > Kenntnisse und Anwendungskompetenz hinsichtlich technologischer, methodischer sowie gesellschaftlicher Fragestellungen des Designs
- > Fachliche Ausgangsbasis für die Formulierung und interdisziplinäre Bearbeitung einer forschungsorientierten Masterthesis

Lehrinhalte

- > Repetitorium in Kernthemen und -methoden der Potsdamer Designstudiengänge
- > Praktische Übungen und Anwendungen in Design als Spekulation, Designforschung, künstlerische Praxis oder Problemlösung
- > Stegreifentwurf oder Case Study
- > kritische Reflexion von Methoden, ihrer Anwendung und deren Ergebnissen

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

III/1 Labor/Entwurfsstrategien

Reflexion

Semester 9.-10.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, benotet

ECTS-Punkte 10 CP

SWS 7

Stud. Arbeitsbelastung 300 Stunden: 105 Std. Präsenzstudium, 195 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Labor/Entwurfsstrategien [III/1]

Modulverantwortlicher Prof. Dr. Frank Heidmann

31 LE-R
Reflexion

10 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Recherche, Referate, (Zwischen-)Präsentation(en), Dokumentation

Lehr- und Lernmethoden

- > Workshops, Vorlesungen, Seminar
- > Kontinuierliche und kollaborative Iteration der entstehenden Artefakte (Entwürfe, Projekte, Prozesse ...) oder Mentefakte (Theoreme, Modelle, ...)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Kritisches und analytisches Denkvermögen
- > Formulierungskompetenz (Verdichtung)
- > Umsetzungskompetenz: visuelle Beweisführung, mediale Projektierung, gestalterische Inszenierung

Lehrinhalte

- > Analytische und kritische Auseinandersetzung mit designspezifischen – technologischen, ästhetischen, ökologischen, ökonomischen, ethischen, phänomenologischen, semiotischen, sozialen u.ä. – Fragestellungen
- > Wandlung in gestalterische oder theoretische Reaktion: Katalogisierung, Theoriebildung, Position, Critical Design, Intervention uvm.

Dozenten

Alle Lehrenden am Fachbereich Design der FH Potsdam

Titel der Lehrveranstaltungen

Variieren

III/2 Thesientwicklung	
Wissenschaftsmethodik+Designforschung	
Semester	9.- 10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Wahlpflicht, unbenotet
ECTS-Punkte	5 CP
SWS	4
Stud. Arbeitsbelastung	150 Stunden, 60 Std. Präsenzstudium, 90 Std. Selbststudium
Voraussetzungen	keine
Verwendbarkeit	Mg. Thesientwicklung [III/2]
Modulverantwortlicher	Studiendekaninnen und -dekane

32 TE-WD 5 CP
**Wissenschaftsmethodik +
Designforschung**

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Teilnahme

Lehr- und Lernmethoden

- > Vorstellung und Anwendung von Kreativ- und Innovationsmethoden für die eigene Theorie- und Forschungsarbeit
- > Gemeinsame Diskussion und Reflexion

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Kenntnis verschiedener Verfahren und Methoden im Designprozess
- > Anwendung auf die eigene Fragestellung in der Masterthesis
- > Reflexion des wissenschaftsmethodischen Fundaments der eigenen MA-Thesis

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Grundlegende Einführung in die Rolle und Methoden der Designforschung
- > Einführung in die Wissenschaftstheorie, wissenschaftliche Arbeiten und Schreiben
- > Anwendung auf die eigene Masterthesis
- > Präsentation des Fortschritts der eigenen Masterthesis mit anschließendem Kolloquium

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/2 Thesientwicklung

Designdiskurs + Argumentation

Semester 9.– 10.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 5 CP

SWS 4

Stud. Arbeitsbelastung 150 Stunden, 60 Std. Präsenzstudium, 90 Std. Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Thesientwicklung [III/2]

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

32 TE-DA
Designdiskurs +
Argumentation

5 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

- > Kontinuierliche Mitarbeit

Lehr- und Lernmethoden

- > Regelmäßige Präsentation, Kritik und Diskussion
- > Stufenweise Anreicherung der individuellen Masterthesis

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Schärfung der MA-Problemstellung (Plausibilität)
- > Verknüpfungsvermögen und Diskursfähigkeit in Richtung kultur- oder designwissenschaftlicher Fragestellungen
- > Didaktischer Argumentations-/Präsentationsaufbau (Kausalität, Dramaturgie, Visualität)

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

- > Entwicklung und Erprobung von Argumentations- und Präsentationsstrategien am Beispiel der eigenen Masterthesis
- > Verknüpfung mit kultur- und designwissenschaftlichen Verweisen und Fragestellungen aller Art
- > Kritische Diskussion der Dramaturgie, Schlüssigkeit, Visualität ...

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/3 Didaktik

Tutoring/Mentoring

Semester 9.– 10.

Dauer 1 Semester

Häufigkeit des Angebots ständig

Art Wahlpflicht, unbenotet

ECTS-Punkte 5 CP

SWS –

Stud. Arbeitsbelastung 150 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit Mg. Thesientwicklung [III/3]

Modulverantwortlicher Studiendekaninnen und -dekane

33 D-TM 5 CP
Tutoring / Mentoring

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Abstimmung (in der Regel mit Professor*inn*en) wann, in welchem Umfang und mit welchen Ergebnissen eine Lehrveranstaltung oder ein Workshop angeboten wird.

Lehr- und Lernmethoden

- > Planung, Erarbeitung und Durchführung einer Lehrveranstaltung oder eines Workshops (z.B. innerhalb der Projektwochen)

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Organisatorisch: Planungskompetenz, Zeitmanagement
- > Inhaltlich: Konzentrationsfähigkeit, Didaktik, Entscheidungskompetenz
- > Kommunikativ: Vermittlungskompetenz, Empathie

Gegenstand der Lehre

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen

Individuellen Themen und fachliche Kompetenzen der Studierenden legitimieren die Vermittlung an Studierende

- > Aufbereitung und Vermittlung fachspezifischer Sachverhalte [In Abstimmung mit Professor*inn*en].

Dozenten

Alle Lehrenden des Fachbereichs Design

III/4 Abschluss des 3. StAb.

Masterarbeit

Semester	10.
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	ständig
Art	Modulübergreifende Prüfung am Ende des 3. StAb; Pflicht, benotet
ECTS-Punkte	25 CP
SWS	0
Stud. Arbeitsbelastung	750 Stunden
Voraussetzungen	Nachweis der Erbringung von 275 CP zum Ende des betreffenden Prüfungssemesters
Verwendbarkeit	Mg. Abschluss des 3. StAb
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Frank Heidmann

34-MA
Masterarbeit
Thesis und Präsentation

25 CP

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten

(Prüfungsform/Prüfungsdauer)

Fristgerechte Abgabe der Dokumentation; Präsentation und Kolloquium.

Lehr- und Lernmethoden

- > Eigenständige wissenschaftliche fundierte und gestalterische Bearbeitung einer relevanten Fragestellung in Begleitung von zwei Betreuer*innen
- > Aufgrund der eigenständigen Erarbeitung beschränkt sich der Lehranteil auf regelmäßige Konsultationen mit den Betreuer*innen (Supervision)
- > Je nach Bedürfnissen des Studierenden werden themenrelevante Inhalte und/oder gestalterisches Feedback während des Bearbeitungsprozesses eingebracht

sQualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen

- > Fähigkeit zur weitgehend eigenständigen Durchführung eines umfangreichen (Design)Forschungsprojektes, inklusive Projektplanung und Zeitmanagement
- > Vertiefung der in den vorangegangenen Studienabschnitten erworbenen Methoden- und Fachkompetenzen und Anwendung auf eine komplexe Fragestellung
- > Schriftliche Dokumentation und Reflexion der angewendeten wissenschaftlichen Methoden, des aktuellen Forschungsstands als auch der Durchführung sowie der Ergebnisse des Forschungsprojekts
- > Hochschulöffentliche Präsentation der Forschungsergebnisse und Verteidigung im fachlichen Diskurs

Gegenstand der Lehre

- > Spezifische Lehrinhalte richten sich nach der bearbeiteten Fragestellung
- > Grundsätzlich: Theoretische und/oder konzeptionelle Auseinandersetzung mit Themenfeldern
- > Anwendung der im Studium erlernten Skills an einem komplexen Projekt
- > Punktuelle und themenspezifische Erweiterung der Fähigkeiten und Kenntnisse
- > Eigenständige Entwicklung von Präsentation und Dokumentation