

### **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 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: 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