

Hochschule Wismar
University of Applied Sciences
Technology, Business and Design
Fakultät Gestaltung

Modulhandbuch

Diplom-Studiengang Kommunikationsdesign und Medien

gemäß Prüfungs- und Studienordnung für den
Diplom-Studiengang Kommunikationsdesign und Medien
vom XX.XX.2015



Der Studiengang Kommunikationsdesign und Medien

Präambel

»So wie die Technischen Hochschulen die Zentren des Interesses der letzten zweihundert Jahre materialisierten und so auf alle übrigen Lebensaspekte entscheidend einwirkten, so kommen in jüngster Zeit die Kommunikationsschulen als zweites Zentrum zur Wirkung. Und wie der Technologe zugleich den Handwerker und den angewandten Naturwissenschaftler nach der Industriellen Revolution darstellt, so beginnt der Kommunikologe zugleich den Künstler und den angewandten Geisteswissenschaftler nach der Kommunikationsrevolution darzustellen. Sie beide zusammen, Technologe und Kommunikologe, bilden die Verkörperung der Hoffnung und der Gefahren für die nächste Zukunft der Gesellschaft.«

Vilém Flusser

Der Studiengang Kommunikation und Medien beinhaltet alle Aspekte der Medien: das Design, die Kunst, die Technologie und die Theorie. Künstlerische und geisteswissenschaftliche Elemente sind gleichberechtigt die Hauptbestandteile des Studiums.

Angewandte Kunst und angewandte Geisteswissenschaft bilden den Kern des Grundstudiums; ihre Kombination und Durchdringung in Praxis und anwendungsbezogenen Projekten, in künstlerischen und wissenschaftlichen Anwendungen ist der Studieninhalt des Hauptstudiums.

Die Ausbildung soll den Studierenden befähigen, durch die im Studium erworbenen Kenntnisse, Methoden und Erfahrungen als Künstler, Kommunikationsdesigner oder in einem anderen medienproduzierenden Beruf tätig zu sein. Persönlichkeitsbildung, Teamfähigkeit und kommunikative Kompetenz sind darüber hinaus als Studienziel von gleichrangiger Bedeutung. Das Studium soll eine fundierte und kritische Sicht auf die Entwicklung der Kommunikations- und Medienindustrie ermöglichen und auch die politischen und ethischen Dimensionen der Massenkommunikation thematisieren.

Konzept

Das Studium besteht aus einem klar strukturierten Grundstudium und einem Hauptstudium, das durch Projektorientierung, individuelle Schwerpunktbildung und interdisziplinäres Studium den Studierenden ein hohes Maß an Eigenverantwortlichkeit für das Studium ermöglicht. Dabei ist eine breit angelegte, allgemeinere Qualifikation ebenso möglich wie eine schmalere, dafür aber in die Tiefe gehende Spezialisierungen – ein auf Kunst- und Designpraxis ausgelegtes Studieren ebenso wie eine Konzentration auf Theorie, Wissenschaft, Experiment und angewandte Forschung.

Grundlage des Studiengangs sind die künstlerischen und wissenschaftlichen Bestandteile des Studiums; ihre Ergänzung finden sie in der Unterweisung in relevanten künstlerischen, handwerklichen und technischen Fertigkeiten und in der Bereitstellung gut ausgestatteter Werkstätten. Ein wichtiges Studienziel ist es dabei, die Bereitschaft zu fördern, neue Techniken zu erlernen, an technischen Entwicklungen mitzuarbeiten und in den Projekten mit technisch ausgerichteten Studieneinrichtungen und Institutionen innerhalb und außerhalb der Hochschule zusammenzuarbeiten.

Die Bedeutung der Theoriebestandteile

Die Konzeption und Produktion von Medienprodukten und Dienstleistungen (z.B. Fernsehen, Zeitungen, Zeitschriften, Online-Diensten, Multimedia-Anwendungen) setzt zumeist Kenntnisse verbaler und visueller Kommunikation voraus – fast immer auch ökonomische, technische und juristische Kenntnisse.

Der Designer oder Künstler befindet sich dabei vielfach in einer Arbeitsteilung, in die er seine Fähigkeiten dann am besten einbringen kann, wenn er die Aufgabenstellung in ihren verschiedenen Aspekten begreift.

Ziel des Studiums muß es sein, dem Designer und Künstler ein Verständnis des gesamten Prozesses der Konzeption und Realisation von Medienprodukten und Dienstleistungen zu vermitteln und ihn auch in die Lage zu versetzen, in einem Team von unterschiedlich spezialisierten Partnern zusammenzuarbeiten.

Außerdem sollte es möglich sein, in Studienprojekten Aufgabenstellungen zu bearbeiten, die neben dem Design auch Probleme von Konzeption, von verbaler Kommunikation und von technischer und ökonomischer Realisierbarkeit beinhalten.

Der Studiengang Kommunikation und Medien muß also auf jeden Fall zusätzlich zu den klassischen Disziplinen des Grafikdesign angewandte Sprachwissenschaft, Kommunikations- und Medientheorie, sowie technische und ökonomische Fachgebiete enthalten.

Von Studiengängen des Kommunikationsdesign anderer Hochschulen unterscheidet sich der Studiengang Kommunikation und Medien darin, daß er dem Bereich der angewandten Geisteswissenschaft eine viel größere Bedeutung einräumt. Die wichtigsten Gründe dafür sind:

- Die Persönlichkeitsbildung der Studierenden ist eine wichtiges Studienziel; dazu gehören Fragen der ethischen Betrachtung der Massenkommunikation in der Gesellschaft ebenso wie grundlegende Kenntnisse der Kommunikations- und Medientheorie.
- Der Bereich der sprachlichen Kommunikation ist in Theorie und Praxis der wichtigste komplementäre Bereich zur visuellen Kommunikation – vielfach ist visuelle Kommunikation ohne sprachliche Elemente überhaupt nicht denkbar.

Die Lehre in dem Studiengang Kommunikation und Medien beruht auf künstlerischen und wissenschaftlichen Grundlagen und orientiert sich nicht allein an einem kurzfristigen Absolventenbedarf von Unternehmen und Institutionen, sondern an den kulturellen, technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen insgesamt.

Die Ausbildung in dem Studiengang sollte durch ihren projektbezogenen, künstlerischen und experimentellen Charakter den Studierenden auch die Möglichkeit bieten, durch eigene Entwicklungen und Ideen neue Praxisbereiche zu erschließen und aus der Hochschule heraus in diesen Bereichen selbstständig oder als Unternehmensgründer tätig zu sein.

Der starke Anteil des Projektstudiums am Gesamtstudium, die Verankerung des interdisziplinären Studiums als Grundgedanke in allen Bereichen des Studiengangs und das breite Spektrum an künstlerischen, theoretischen und technischen Studieninhalten sind hierfür wichtige Voraussetzungen.

Die Vermittlung eines berufsqualifizierenden Abschlusses ist nur eine wichtige Aufgabe des Studiengangs Kommunikation und Medien – künstlerische, experimentelle, persönlichkeitsbildende und nicht zuletzt wissenschaftliche Aspekte sind von mindestens ebensolcher Bedeutung; sie stellen zugleich die Voraussetzung für eine langfristig erfolgreiche künstlerische und berufliche Tätigkeit der Absolventen des Studiengangs dar.

Aufbau des Studiums

Grundstudium: drei Semester: ist klar strukturiert und besteht aus einem hohen Anteil von Pflichtlehrveranstaltungen.

Ziel des Grundstudiums ist es, den Studierenden die künstlerischen, theoretischen und technischen Grundvoraussetzungen zu vermitteln, um im Hauptstudium selbstständig an Projekten arbeiten zu können. Außerdem dient es auch der Orientierung – die Studierenden können sich an Hand der erworbenen Grundkenntnisse in den verschiedenen Fachgebieten ausprobieren und Entscheidungen über ihre Studienschwerpunkte im Hauptstudium treffen.

Das Grundstudium enthält Module übergreifender künstlerischer und theoretischer Fachgebiete, die mit den anderen gestalterischen Studiengängen der Hochschule gemeinsam entwickelt werden sollten und studiengangsspezifische Grundlagen, für die ein spezifisches Curriculum erforderlich ist.

Hauptstudium: vier Semester und ein Diplomsemester. Das darin enthaltene einsemestrige praktische Studiensemester kann auf Antrag intern im Rahmen der Projektarbeit abgeleistet werden und muss garantieren, dass Praxisprojekte oder solche mit praxisrelevanten Inhalten belegt werden. Hauptbestandteil der Hauptstudiums ist das Projektstudium. In dem Projektstudium sollen die Studierenden ihre erlernten Fähigkeiten und Fertigkeiten an realen Problemstellungen erproben; erkennen, in welchen Bereichen sie weitere Grundlagenkenntnisse und Fertigkeiten benötigen und neue Motivation zum Lernen gewinnen.

Das Hauptstudium besteht aus einem Bereich praktischer Design-Fachgebiete (Modul D »Projektstudium«, Gruppe A), aus denen heraus die Studienprojekte entwickelt und begleitet werden, aus einem Bereich wissenschaftlich-theoretischer Fachgebiete, deren Themenstellungen auf die Inhalte der Studienprojekte bezogen sind (Modul D »Projektstudium«, Gruppe B) oder die eine Vertiefung wissenschaftlicher Grundlagen zum Inhalt haben (Modul C »Theorie der Medien«), und einem weiten Bereich künstlerischer, wissenschaftlicher und praktischer Fachgebiete, aus denen heraus die Studierenden zusätzliche Qualifikationen und Vertiefungen nach Ihren persönlichen Studienschwerpunkten gewinnen können (Modul E »Wahlpflicht«).

In allen Modulen kann der Student für die erforderlichen Prüfungsleistungen unter verschiedenen Angeboten wählen. Kriterium der Wahlmöglichkeit sind dabei nicht in erster Linie die Bezeichnung der Fächer, sondern die Themen der Lehrangebote und die von den jeweiligen Lehrenden vertretenen **Kompetenzen**. Auf diese Weise können die Studierenden im Hauptstudium sich entweder mit einem breiten Spektrum verschiedenen Kompetenzbereiche auseinandersetzen oder aber ihr Studium auf die Kompetenzen fokussieren, die der von ihnen angestrebten Spezialisierung entsprechen. Die Studienstruktur ermöglicht sowohl ein Studium der gesamten Breite des Fachgebiets als auch eine zielgerichtete Ausrichtung auf ein spezielles Interessengebiet unter der Umgehung anderer Lehrangebote. Verpflichtend für alle Studierenden ist das Studium in allen drei Modulen im Hauptstudium. Die Module stehen für wissenschaftlichkeit (Modul C »Theorie der Medien«), projekt- und praxisorientierung (Modul D »Projektstudium«) und für die Erweiterung künstlerischer und technischer Repertoires (Modul E »Wahlpflicht«). Dabei sollten durch Absprache der Lehrenden möglichst in jedem Semester thematische Schwerpunkte gesetzt werden, zu denen es abgestimmte Lehrangebote in den verschiedenen Modulen gibt.

Der Studiengang Kommunikation und Medien ist so strukturiert, daß er den Studierenden ein möglichst großes, qualifiziertes Angebot an Möglichkeiten zur individuellen Vertiefung und Spezialisierung bietet. Mit Hilfe der Erfahrungen eines allgemeiner qualifizierenden Grundstudiums und in der ständigen Auseinandersetzung mit den Professoren und Lehrbeauftragten sollte der Student das auf seine Begabungen und Interessen abgestimmte Programm für das Hauptstudium weitgehend frei wählen können.

Die Festlegung von Pflichtlehrfächern sollte deshalb unter dem Gesichtspunkt erfolgen, in diesen Fächern ein hohes Maß von methodischen Kenntnissen und eine Einführung in das Fachgebiet zu vermitteln, während spezialisierte Fachkenntnisse und technische Fertigkeiten im Rahmen von Wahl- und Wahlpflichtfächern erworben werden sollten.

Im Kontext einer derartigen Studienstruktur können Elemente der freien Kunst, der traditionell-angewandten Kunst, des technisch vermittelten Designs, der wissenschaftlichen Grundlagen und angewandter Wissenschaft durchaus in einer produktiven Koexistenz nebeneinander bestehen, konkurrieren und sich gegenseitig befruchten.

Abgeschlossen wird das Studium mit der **Diplomprüfung**, die aus Prüfungsvorleistungen in Form von Kredit-Punkten, Fachprüfungen und der Diplomarbeit besteht.

Die Beschreibung der Module erfolgt nach dem folgenden Modell:

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- c) Voraussetzungen für die Teilnahme
- d) Verwendbarkeit des Moduls
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand
- i) Dauer

Dabei gilt für alle gleichzeitig und wird daher nicht gesondert betrachtet:

- zu c) Voraussetzung für den Einstieg in die Module des Grundstudiums ist das Bestehen des Eignungstestes – Voraussetzung für die Zulassung zum Studium. Die Teilnahme im jeweils höheren Semester setzt den Besuch des Vorläufer-Seminars voraus.
Die Teilnahme an LV des Hauptstudiums setzt in der Regel die Erlangung des Vordiploms voraus. Anderes regelt ein Sonderstudienplan (z.B. bei Wechsel der HS und Anerkennung von PL). In Einzelfällen und auf Antrag können im Hauptstudium LV besucht werden, wenn lt. Studienordnung Leistungen noch nicht erbracht sind.
- zu d) Verwendbarkeit des Moduls ergibt sich aus der Beschreibung der Inhalte und den Festlegungen in der Studien- und Prüfungsordnung
- zu g) Zur Häufigkeit des Angebots von Modulen kann nur für die Module des Grundstudiums und die C-Module Angaben gemacht werden. In den Modulen D und E besteht Wahlmöglichkeit und Freiheit in der Belegung und im Angebot.
- zu h) Der Arbeitsaufwand ist mit der Festlegung der SWS und den CP beschrieben.
- zu i) Die Dauer regelt die Studien- und Prüfungsordnung

1 CP=30h

Modulverantwortlichkeiten Grundlagenstudium

A | THEORETISCHE GRUNDLAGEN

Modul A1: Kulturwissenschaften

Philosophie
Kulturwissenschaft
Kunst- und Designgeschichte

Prof. Dr. Achim Trebeß

Prof. Dr. Achim Trebeß
Prof. Dr. Achim Trebeß
Prof. Dr. Susanne Deicher

Modul A1: Kommunikationswissenschaften

Einführung in die
Kommunikationswissenschaft
Methoden des Journalismus
Methoden der Werbung

Prof. Dr. Karlheinz Daberkow

Prof. Dr. Karlheinz Daberkow
Prof. Dr. Karlheinz Daberkow
Prof. Holger Jung /
Prof. Jean-Remy von Matt

Modul A3 Kommunikationstechnik

Technische Grundlagen
des digitalen Publizierens

Prof. Henning Schellhorn

Prof. Henning Schellhorn /
Hon.Prof. Ulf Glende

B | PRAKTISCHE GRUNDLAGEN

Modul B1 Bildnerische Grundlagen

Zeichnen
Farbe, Form, Malerei
Dreidimensionales Gestalten /
Skulptur

Prof. Wolf-Dieter Pfennig

Prof. Wolf-Dieter Pfennig
Dipl.-Des. Tobias Trauzettel

Modul B2 Grundlagen der verbalen Kommunikation

Sprache/Text

Prof. Dr. Karlheinz Daberkow

Modul B3 Grundlagen der Gestaltung

Typografie/Schrift
Layout/Visualisierung
Grafikdesign–
Konzept und Entwurf
Fotografie
AV Medien
Multimedia

Prof. Hanka Polkehn

Prof. Hanka Polkehn
Prof. Hanka Polkehn
Prof. Hanka Polkehn
Prof. Olaf Fippinger
Prof. Jochen Wisotzki
Prof. Schellhorn

Modul B4 Technik

Computertechnik
Computerprogramme
Grafische Techniken

Dipl.-Des. Swen Hellmich
Hon.Prof. Ulf Glende
Olaf Anders

Modulverantwortlichkeiten Hauptstudium

C | THEORIE DER MEDIEN

Modul C1 Kulturwissenschaften

Ästhetik
Kultur-/Mediengeschichte
Kultursoziologie

Prof. Dr. Achim Trebeß

Modul C2 Kommunikationswissenschaften

Kommunikationspsychologie
Journalistik
Theorie der Werbung

Prof. Dr. Karlheinz Daberkow

Prof. Holger Jung

D | PROJEKTSTUDIUM (Gruppe A)

Printmedien

Typografie
Ausstellungsdesign

Prof. Arwed Voss
Prof. Arwed Voss
Prof. Hanka Polkehn

Werbung/CI

Corporate Design

Prof. Holger Jung/Prof. Jean Remy von Matt
Prof. Hanka Polkehn

Film/TV/Video/Ton

Prof. Jochen Wisotzki

Fotografie

Prof. Olaf Fippinger
Prof. Maron-Dorn

Multimedia

Webdesign/Interface

Prof. Henning Schellhorn
Prof. Henning Schellhorn

Illustration/Animation

Illustration
Zeichnen/Naturstudium
Plakatgestaltung
Computerillustration
Animation

Prof. Wolf-Dieter Pfennig
Prof. Wolf-Dieter Pfennig
Prof. Wolf-Dieter Pfennig
Prof. Arwed Voss
Prof. Jochen Wisotzki/
Prof. Henning Schellhorn
Prof. Hanka Polkehn

Darstellungstechnik

Freie Kunst

Prof. Förster

Typografie/Schriftdesign

Typografie
Schriftdesign

Prof. Arwed Voss
Prof. Hanka Polkehn

D | PROJEKTSTUDIUM (Gruppe B)

Kulturwissenschaften	Prof. Dr. Achim Trebeß
Kommunikationswissenschaften	Prof. Dr. Karlheinz Daberkow

E | WAHLPFLICHTFÄCHER

Freie Kunst/Exp.Entwerfen	Prof. Förster Prof. Arwed Voss Prof. Hanka Polkehn Prof. Henning Schellhorn
Typografie	Prof. Arwed Voss
Schriftdesign	Prof. Hanka Polkehn
Multimediasdesign	Prof. Henning Schellhorn
Textdesign/kreatives Schreiben	Prof. Dr. Achim Trebeß Prof. Dr. Karlheinz Daberkow
Marketing/Management	Prof. Holger Jung Prof. Dr. Feuerhake (FWW)
Illustration/Computerdesign	Prof. Wolf-Dieter Pfennig Prof. Arwed Voss Prof. Hanka Polkehn Prof. Henning Schellhorn
Fotografie	Prof. Olaf Fippinger Prof. Maron-Dorn
Film/Video	Prof. Jochen Wisotzki
Fremdsprachen	nach Angebot der HS-Wismar

1 Die Lehrinhalte des Grundlagenstudiums

A | THEORETISCHE GRUNDLAGEN

Modul A1: Kulturwissenschaften

Philosophie

- a) Arbeit mit philosophischen Texten | Themenbereiche: Ästhetik, Ethik, aktuelle Debatten.
- Ziel: Einführung in philosophisches Denken und Argumentieren. Kennenlernen wichtiger Positioner der Ästhetik.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | mündliche Prüfung
- f) 2 S | 2 SWS | 1 x 3 CP, 1 x 4 CP = 7 CP
- g) Sommer- und Wintersemester (Beginn Sommersemester) (2.–3.Sem.)
- h) PZ 96 | EZ 114 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 210 h

Kulturwissenschaft

- a) Analyse kultureller Erscheinungsformen im Kontext geistesgeschichtlicher, soziologischer und ökonomischer Zusammenhänge. | Themenbereiche: Schwerpunktmäßig die Kulturentwicklung von der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts bis zur Gegenwart unter besonderer Berücksichtigung von Design und Medien.
- Ziel: Kennenlernen und Anwenden kulturwissenschaftlicher Methoden.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | mündliche Prüfung
- f) 2 S | 2 SWS | 1 x 3 CP, 1 x 4 CP = 7 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–2.Sem.)
- h) PZ 96 | EZ 114 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 210 h

Kunst- und Designgeschichte

- a) Systematische Stilgeschichte unter besonderer Berücksichtigung europäischer Kunst und dabei auch der angewandten Kunst (Architektur, Design, Medien).
- Ziel: den Studenten einen Überblick über die Geschichte der Kunst und ihrer Stilformen ermöglichen. Kennenlernen von Künstlern und Kunstwerken.
- b) Vorlesung / Seminar ab 3.Sem.
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | mündliche Prüfung oder Klausur
- f) 3 S | 2 SWS | 7 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–3. Sem.)
- h) PZ 96 | EZ 114 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 210 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Modul A2 Kommunikationswissenschaften

Einführung in die Kommunikationswissenschaft

- a) Einführung in kommunikationswissenschaftliche Methoden und Theorien.
Themenbereiche: Massenkommunikation, Medienwirkung sowie Strategien zur erfolgreichen Kommunikation.
- Ziel: Die Studenten sollen mit Erkenntnissen aus Wissenschaft und Forschung über Funktion und Wirkungsweise von Kommunikation vertraut werden und diese auf ihre Bedeutung für die Anwendungen im Design untersuchen.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Klausur oder Kolloquium
- f) 1 S | 4 SWS | 5 CP
- g) Wintersemester (1.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

Methoden des Journalismus

- a) Einführung in die rechtlichen, ökonomischen und politischen Grundlagen der Information durch Massenmedien sowie deren Verfassung und Struktur. Kennenlernen der unterschiedlichen Arbeitsweisen in Presse, Hörfunk, Fernsehen und Internet sowie der wichtigsten journalistischen Formen und Formate.
- Ziel: Eine kritische Auseinandersetzung mit dem System der Information durch Massenmedien sowie Kenntnisse über deren Arbeitsweisen.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Klausur oder Kolloquium
- f) 1 S | 4 SWS | 5 CP
- g) Sommersemester (2.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

Methoden der Werbung

- a) Die Funktionweise der Werbung als persuasive Kommunikation. Wirkung von Werbung und Methoden der Messung von Werbung. Arbeitsweisen bei der Entwicklung von Werbekampagnen. Ideenfindung und Kreativitätstechniken.
- Ziel: Erlangen eines Instrumentariums zur Analyse von Werbung sowie Kenntnisse darüber, wie Werbekonzepte entstehen sowie eine kritische Auseinandersetzung mit Werbung als Teil der Massenkommunikation.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Klausur
- f) 1 S | 4 SWS | 5 CP
- g) Wintersemester (3.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Modul A3 Kommunikationstechnik

Technische Grundlagen des digitalen Publizierens

- a) (Buchdruck, Satztechnik, Autotypie, Fotografie, Film, Fernsehen, Telekommunikation, Internet)
- Ziel: Theoretischer Überblick über die technischen Produktionsweisen der Medien. Kennenlernen der wichtigsten Geräte und ihrer Arbeitsweise sowie der verschiedenen Arten von Anwendungssoftware in der Medienproduktion.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Klausur
- f) 3 S | 2 SWS | 8 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–3.Sem.)
- h) PZ 96 / EZ 145 (theoretisches Fach) | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 240 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

B | PRAKTISCHE GRUNDLAGEN

Modul B1 Bildnerische Grundlagen

Zeichnen

- a) Zeichnerisches Naturstudium mit dem Schwerpunkt auf die Darstellung der menschlichen Figur. Übungen zu Perspektive, Beleuchtung, Komposition, Zeichentechniken und -materialien.
- Ziel: Die gezeichnete Skizze ist für den Designer die wichtigste Notationsform. Das Skizzieren zu erlernen zur Arbeit an Entwürfen und zur Kommunikation über Entwurfsideen ist ein wesentliches Ziel dieses Lehrgebiets. Außerdem ist das Zeichnen ein grundlegendes visuelles Training und trägt zum Verständnis vieler Darstellungsprobleme bei.
- b) Übung
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Präsentation/mündliche Prüfung
- f) 3 S | 2 SWS | 6 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–3.Sem.)
- h) PZ 96 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 180 h

Farbe, Form, Malerei

- a) Naturstudium, Abstraktion, Komposition und konkrete Übungen zur Farbe sowie die Beschäftigung mit Theorien der Farbe gehören zu diesem Lehrgebiet. Außerdem das Kennenlernen verschiedener Materialien und deren Anwendung in den unterschiedlichen Malweisen.
- Ziel: Ein grundlegendes visuelles Training und ein durch praktische Übung und theoretisches Wissen erworbenerer sicherer Umgang mit Farbe.
- b) Übung (als Teilgruppe alternativ zu Skulptur)
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Präsentation/mündliche Prüfung
- f) 2 S | 2 SWS | 4 CP
- g) Wintersemester und Sommersemester oder Wintersemester (1.Sem+ 2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 55 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 120 h

Dreidimensionales Gestalten/Skulptur

- a) 3-dimensionales Naturstudium, Abstraktion, Komposition und konkrete Übungen zum plastischen Gestalten. Die Beziehung der gezeichneten Skizze zur dreidimensionalen Skulptur. Arbeit mit verschiedenen Materialien und Entwicklung von Modellen.
- Ziel: Ein grundlegendes visuelles Training im dreidimensionalen Bereich. Entwicklung von Verständnis und Erfahrung in der Skizzierung und Umsetzung dreidimensionaler Objekte (auch für die Entwicklung von 3D-Animationen und 3D-Simulationen).
- b) Übung (als Teilgruppe alternativ zu Farbe)
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen / Präsentation
- f) 1 S | 2 SWS | 2 CP
- g) Sommersemester oder Wintersemester (2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 32 | EZ 30 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 60 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Modul B2 Grundlagen der verbalen Kommunikation

Sprache/Text

- a) Übungen zum Umgang mit Sprache im Kontext der verschiedenen Kommunikationsformen. Analyse von Sprache in Medienprodukten und Werbung. Behandlung von Problemfeldern wie schichtenspezifisches Sprachverhalten, Szene- und Fachsprachen und Sprachverständlichkeit.
- Ziel: Sensibilisierung für Sprache als Grundlage für Ideenfindung und Konzepte sowie als Ergänzung visueller Kommunikation. Entwicklung eigener bewußter Erfahrungen im gesprochenen und geschriebenen Wort.
- b) Seminar
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen / Klausur, Kolloquium oder Hausarbeit
- f) 1 S | 4 SWS | 5 CP
- g) Wintersemester (1.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Modul B3 Grundlagen der Gestaltung

Typografie/Schrift

- a) Übungen zum Schreiben, Skizzieren, Setzen und Anordnen von Schrift. Geschichte der Schrift und im Besonderen der Druckschriften; Buchstabenformen, Schriftenklassifikation, die wichtigsten Druckschriften. Die typografischen Maßsysteme und Grundlagen des Setzens im Handsatz und am Computer.
- Ziel: Sensibilisierung für Komposition und Form im Umgang mit Schrift. Vermittlung der typografischen Grundlagen für die Gestaltung mit Schrift in den verschiedenen Medien und mit den Computerprogrammen für Satz und Layout.
- b) Seminar/Übung (Übung in 2.+3.Sem.)
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen / Präsentation/mündliche Prüfung
- f) 3 S | 2 SWS | 7 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–3.Sem.)
- h) PZ 96 | EZ 115 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 210 h

Layout/Visualisierung

- a) Übungen zur Gestaltung mit Repertoires aus den Bereichen Text und Bild. Grundfragen der Visualisierung mit rein typografischen Mitteln sowie mit der Verwendung von Fotografie und Illustrationen.
- Ziel: Klärung der inhaltlichen und kompositorischen Interaktion typografischer und anderer visueller Elemente auf der Fläche. Entwicklung von Abfolgen von Layouts (z.B. Plakatserie, Zeitschriftenlayout, Buch, Seiten einer Website).
- b) Seminar/Übung (Übung in 2.Sem.)
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen | Präsentation/mündliche Prüfung
- f) 2 S | 2 SWS | 5 CP
- g) Winter- und Sommersemester (Beginn Wintersemester) (1.–2.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

Grafikdesign/Konzept und Entwurf

- a) Übungen zur Bearbeitung gestalterischer Aufgaben und Probleme. Exemplarische Behandlung der Stufen eines Entwurfsprozesses: Briefing, Konzeption, Ideenfindung, Entwurf, Präsentation, Realisierung.
- Ziel: Der Student soll beispielhaft die Arbeitsweise des Kommunikationsdesigners kennenlernen, um die Sinnhaftigkeit der verschiedenen Einzelaspekte, die in den unterschiedlichen Fachgebieten vermittelt werden, besser zu verstehen.
- b) Übung
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Präsentation
- f) 1 S | 2 SWS | 2 CP
- g) Wintersemester (3.Sem.)
- h) PZ 32 | EZ 30 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 60 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Fotografie

- a) Übungen zum fotografischen Sehen: Form, Struktur, Licht, Beleuchtung, Perspektive. Einführung in die Foto- und SW-Labortechnik. Übungen zur journalistischen Fotografie bzw. Reportagefotografie: Entwicklung von Konzepten für Bildgeschichten und deren Umsetzung; journalistische Recherche und Betextung von Bildern. Übungen zur Studiofotografie: Die Technik der Porträt- und Sachfotografie im Studio. Beleuchtung mit Blitz und Kunstlicht. Bearbeitung von Themenstellungen zur subjektiven, künstlerischen und experimentellen Fotografie.
- Ziel: Erarbeitung von visuellen Grundlagen (Komposition, Licht, Perspektive, Bewegung, Raum) mit den Mitteln der Fotografie. Umgang mit einfacher Foto- und SW-Labortechnik. Erfahren des Spektrums des Mediums von der Sachfotografie über den Fotojournalismus bis zur künstlerischen Fotografie.
- b) Seminar/Übung (ab 2.+3.Sem als Übung) | als Teilgruppe alternativ zu AV-Medien
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | Präsentation
- f) 2 S | 2 SWS | 5 CP
- g) Wintersemester und Sommersemester oder Wintersemester (1.Sem+ 2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 85 | Prüf. 20min || Gesamt = ca. 150 h

AV-Medien, Film/Video/Ton

- a) Übungen zum bewegten Bild, zum Ton und zur Bild-Ton-Kombination. Einführung in medienspezifische Grundlagen und in die Dramaturgie des Films. Einführung in die Aufnahmetechnik von Bild und Ton. Übungen zur Dokumentation mit Hilfe von AV-Medien. Recherche, Aufzeichnung und Nachbearbeitung von dokumentarischem Material. Übungen zu kurzen fiktionalen Filmerzählungen: Entwicklung von Drehbuch und Storyboard; Lokationsuche, Casting, Kostüm, Maske, Kamera, Ton etc.; Schnitt und Nachbearbeitung. Übungen zu Film- und Tonexperimenten. Entwicklung von Filmsequenzen für die Bildschirmpräsentation im Multimediaumfeld.
- Ziel: Einführung in die Grundlagen audiovisueller Gestaltung. Erfahrungen in Bild- und Tondramaturgie und filmspezifischen Gestaltungsmitteln wie Schnitt und Montage. Erfahrung von Arbeitsprozessen, die sich nur arbeitsteilig in Teamarbeit bewältigen lassen.
- b) Übung / als Teilgruppe alternativ zu Fotografie
- e) Erfüllen der Seminarleistungen / Abgabe der Hausarbeit (Exposé)
- f) 1 S | 2 SWS | 2 CP
- g) Sommersemester oder Wintersemester (2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 32 | EZ 30 || Gesamt = ca. 60 h

Multimedia

- a) Einführung in die Konzeption und Prinzipien der Gestaltung multimedialer und interaktiver Medien. Grundlagen des WWW, Strukturen und Prinzipien der Inhaltsaufbereitung
- b) Übung
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung || Präsentation
- f) 2 S | 2 SWS | 4 CP
- g) Sommersemester und Wintersemester (Beginn Sommersemester) (2–3.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 55 || Gesamt = ca. 120 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

Modul B4 Technik

Computertechnik

- a) Die Studenten sollen das wichtigste Werkzeug mit dem sie arbeiten, möglichst gut kennen und verstehen lernen. Dazu gehört das Verständnis für die Softwarepflege auf den Rechnern, die Netzwerkadministration und für Programmierungen. Kenntnisse technische Prozesse und technischer Fachterminologie sind auch für die Zusammenarbeit mit Technikern und Programmierern erforderlich.
- b) Übung
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Abgabe Beleg
- f) 1 S | 2 SWS | 2 CP
- g) Wintersemester (1.Sem.)
- h) PZ 32 | EZ 30 || Gesamt = ca. 60 h

Computerprogramme

- a) Einführung in die wichtigsten Anwendungsprogramme für Grafik, Layout und Bildbearbeitung zur Verwendung in den verschiedenen Medien.
- Ziel: Professionelles Arbeiten in den Programmen, die zur Erstellung von Entwürfen benötigt werden.
- b) Übung (als Teilgruppe alternativ zu Grafische Techniken)
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Abgabe Beleg
- f) 2 S | 2 SWS | 4 CP
- g) Sommersemester und Wintersemester oder Sommersemester (1.+ 2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 64 | EZ 55 || Gesamt = ca. 120 h

Grafische Techniken

- a) Einführung in traditionelle grafische Techniken. Als Ergänzung und/oder auch in Kombination mit der Arbeit am Rechner sollen Studenten in traditionelle grafische Techniken eingeführt werden, um über ein breites Spektrum an Realisierungsmöglichkeiten zu verfügen und traditionelles Handwerk in der eigenen Arbeiten zu erproben.
- b) Übung (als Teilgruppe alternativ zu Computerprogramme)
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Abgabe Beleg
- f) 1 S | 2 SWS | 2 CP
- g) Sommersemester oder Wintersemester (2. oder 3.Sem.)
- h) PZ 32 | EZ 30 || Gesamt = ca. 60 h

- a) Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls
- b) Lehrformen
- e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten / Art der Prüfung
- f) Leistungspunkte und Noten
- g) Häufigkeit des Angebots von Modulen
- h) Arbeitsaufwand

PZ: Präsenzzeit

EZ: Eigenstudiumszeit – untergliedert in Vor- und Nachbereitung / Aufgabenbearbeitung / Prüfungsvorbereitung

2 Die Lehrinhalte im Hauptstudium

C | THEORIE DER MEDIEN

Modul C1 Kulturwissenschaften

- a) Schwerpunkte: Theoretische und geschichtliche Grundlagen auf den Gebieten der Kulturwissenschaft, Philosophie, Ästhetik, Medientheorie und Soziologie.
Nach einer elementaren philosophischen und kulturwissenschaftlichen Arbeit im Grundlagenstudium können in den Wahlpflichtfächern Gegenstände dieser Arbeit differenzierter untersucht werden. Es entsteht ein Fundus an methodischem und sachlichen Wissen, das jederzeit auf andere Gegenstände und praktische Fragestellungen in der Entwurfsarbeit angewendet werden kann.
Besonderer Wert wird darauf gelegt, dass die Komplexität von Gestaltungsvorgängen erkennbar wird – die kulturellen Funktionen und Folgen von Entwurfsarbeit, insbesondere im Umgang mit Medien unterschiedlichster Art.
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung | mündliche Prüfung oder Hausarbeit
- f) 2 SWS | 3 CP
Aus dem Wahlpflichtfächerkatalog des Moduls C1 müssen im Hauptstudium mindestens zwei Fächer gewählt werden.
- g) Winter- und Sommersemester
- h) PZ 32 | EZ 55 || Gesamt = ca. 90 h

Modul C2 Kommunikationswissenschaften

- a) • Kommunikationspsychologie (Lernen, Denken, Wahrnehmung, Bewußtsein, Gedächtnis, Emotion).
Kommunikationssoziologie (Individuum, Gesellschaft, soziale Systeme, Konflikte, Kommunikation und Macht, Kunst und Kultur)
spezielle Bereiche kommunikationspsychologischer Aspekte im Anwendungsbereich medialer Kommunikation (z.B. Wahrnehmungstheorien, Emotion, Zeichen und Symbole, Wahrnehmungs- und Gestaltungsexperimente, Persönlichkeitstypologien, Imagestudien).
– Kommunikationstheorie (Kommunikationsnetze, Kommunikation und Verhalten, Verstehen und Verständigung, Sprache, Zeichen und Symbole).
– Kommunikationsforschung (Methodologie der Forschung, theoretische Grundlagen der Medienforschung, Befragung, Beobachtung und Experiment).
• Journalistik: Die Lehrveranstaltung gibt einen Überblick über spezielle Anwendungsbereiche von Journalismus, Medien und Gestaltung, insbesondere über mediale Gestaltung und Zielgruppen, Medien im Rahmen ökonomischer, kommunikationswissenschaftlicher und systemtheoretischer Ansätze, Fallstudien zu medialer Gestaltung, Glaubwürdigkeit von Medien, PR und Journalismus.
• Theorie der Werbung: theoretische Ansätze werblicher Kommunikation, insbesondere Werbewirkung und ihre Indikatoren, stimulations- und kognitionsorientierte Ansätze, Modelle und Theorien der Werbung, Widerstand gegen Werbung, Fallbeispiele).
- b) Seminar
- e) Erfüllen der Seminarleistungen | Bestehen der Prüfung / mündliche Prüfung oder Hausarbeit
- f) 2 SWS | 3 CP
Aus dem Wahlpflichtfächerkatalog des Moduls C1 müssen im Hauptstudium mindestens zwei PL erbracht werden.
- g) Winter- und Sommersemester
- h) PZ 32 | EZ 55 || Gesamt = ca. 90 h

D | PROJEKTSTUDIUM (Gruppe A)

und Vertiefung in

E | WAHLPFLICHTFÄCHER

(siehe auch S. 2,3)

für beide Module (D/Gr.A und E) bestehen die folgenden Prämissen:

- b) Seminar (Entwurfsseminar)
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen / Präsentation

für Modul D/Gr. A:

- f) Es müssen mindestens 60 Punkte im Modul D im Hauptstudium erreicht werden, wovon in Gruppe A mindestens 30 Punkte zu erreichen sind.
Die Projekte werden nach den Kriterien „Komplexität der Aufgabenstellung“ und „zeitlicher Umfang“ in eine Punktwertskala eingruppiert und zu Beginn eines Semesters bekannt gegeben.
Die Projekte setzen sich entweder aus dem Themenbereich eines Faches oder aus einer Kombination von Themenbereichen unterschiedlicher Fächer zusammen.
D: 16 CP
- g) Winter- und Sommersemester nach Notwendigkeit | nach Angeboten | nach Themen
- h) PZ 128 (4 x 2 SWS oder 1 x 4 SWS + 2 x 2 SWS oder 2 x 4 SWS oder 1 x 8 SWS (8x16 Wochen)
EZ 350 || Gesamt = ca. 480 h

für Modul E:

- f) Aus dem Wahlpflichtfächerkatalog des Moduls E sind insg. 6 LV zu belegen.
6 CP
- g) Winter- und Sommersemester nach Notwendigkeit | nach Angeboten | nach Themen
- h) PZ 64 (4 SWS x 16 Wochen)
EZ 20/75/20 (praktisches Fach) || Gesamt = ca. 180 h

Für die Module D/Gruppe A und E werden hier die Lehrinhalte zusammengefasst.

Die Umfänge ergeben sich aus den jeweiligen Semesterinhalten lt. Vorlesungsverzeichnis und werden lt. Studienordnung rechtzeitig zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Katalog der Wahlpflichtfächer D / E

Printmedien | Typografie (D+E)

- a) Neuentwicklung und Redesign von Printmedien, Illustrations-, Foto- und Visualisierungskonzepte, Typografie im Kontext von journalistischen Medien und Werbung, CI und CD für Firmen und Institutionen, Imagewerbung, Analyse und Interpretation visueller Trends in den Medien.
 - Lehrangebote Projektstudium:
Reale und imaginäre Themenstellungen aus dem oben genannten Schwerpunktbereichen. Ziel ist der möglichst vollständige Entwicklungsprozeß eines Medienproduktes oder einer Kommunikations-Dienstleistung vom Briefing über die ökonomische, soziologische und kulturelle Recherche, die Konzeption, das Design bis zur Präsentation und gegebenenfalls zu einer Realisierung – jede Stufe dieses Prozesses wird dabei auf der Metaebene hinterfragt und kritisch analysiert.
 - Wahlpflicht Typografie: Erarbeitung typografischer Repertoires an Beispielen anwendungsbezogener Fragestellungen (z.B. Typografie von Zeitungen, Zeitschriften, Werbeanzeigen etc.); die Stilgeschichte von Typografie und Layout und deren Bezügen zur Kunst- und Mediengeschichte; stilprägende Printmedien des 20. und 21. Jahrhunderts und die einflußreichsten Art-Directors.
- c) erfolgreiche Teilnahme am B2 Typografie/Schriftdesign und Layout/Visualisierung

Werbung (D)

- a) Methoden der Werbung in Theorie und Praxis. Wie entsteht wirkungsvolle, kreative Werbung? Die Arbeitsweisen kreativer Werbeagenturen vom Briefing bis zur fertigen Kampagne. Wie kann die Wirksamkeit von Werbung überprüft werden? Entwicklung von Werbekampagnen
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul C2 Theorie der Werbung

AV Medien (D+E)

- a) Film, Video, Ton, TV. Entwicklung von Drehbüchern und Storyboards; Regie; Beleuchtung, Raum, Ausstattung; Kameraperspektiven und Kameratechnik, Tonaufnahmen und Nachbearbeitung für klassische Filme, Videoproduktionen und Animationsfilme; Entwicklung und Realisierung von Rundfunk- und TV-Formaten; Filmsequenzen im Kontext multimedialer Anwendungen; die historische Entwicklung der Methoden des Films im Kontext der Kunst- und Medien- und Technikgeschichte.
 - Lehrangebote Projektstudium
Film, Video und TV-Projekte mit Themen aus den oben genannten Schwerpunkten.
 - Wahlpflicht Film und Video: Themen zu Repertoires aus den Schwerpunkten
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul B3 AV Medien

Fotografie (D+E)

- a) journalistische, künstlerische und experimentelle Fotografie; Fotografie im angewandten Bereich: Sach- und Produktfotografie, freie künstlerische Konzepte. Architektur- und Interieurfotografie, journalistische und dokumentarische Fotografie; die Fotografie im Kontext der Kunst- Medien und Technikgeschichte.
 - Themenstellungen aus dem oben genannten Schwerpunktbereichen.
 - Wahlpflicht Fotografie: Vertiefung der fotografischen Repertoires zu den oben genannten Schwerpunkten / eigene Themenstellungen
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul B3 Fotografie

Multimedia (D+E)

- a) Konzeption und Gestaltung multimedialer und interaktiver Medien. Umfeldanalysen, Nutzerszenarios, Planung, Konzeption, Screendesign und Interfacedesign für Medienanwendungen wie z.B. CD- und DV-ROM, World-Wide-Web, Smartphone- und Tablettechnologie, Responsive Design, Informationsterminals
 - Lehrangebote Projektstudium: Zu komplexen Aufgabenstellungen aus der Praxis werden interaktive Anwendungen in Gruppenarbeit oder Einzelbetreuung erarbeitet.
 - Wahlpflicht Multimediadesign: Repertoires zum Thema Screen- und Interfacedesign. Das Themenspektrum reicht von der Entwicklung und Erprobung neuartiger Navigationssysteme bis zur Untersuchung zur Bildschirmästhetik.
 - Experimentelles Gestalten: medienunabhängige Aufgabenstellungen unter freien künstlerischen Aspekten. Vorgegebene oder selbst gestellte Themen – von der Rauminstallation bis zum virtuellen Raum sind alle Ausdrucksmöglichkeiten offen.
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul B3 Multimedia und B4 Technik

Illustration | Animation | Computerdesign (D+E)

- a) Zeichnen als eigenständige künstlerische Ausdrucksform und als Notationsform für Designer; künstlerische Illustrationen und Plakate; freie Kunst – ausgehend vom Zeichnen und Malerei. Buch- und Presseillustration, Illustrationen für künstlerische Animationsfilme, Vertiefung der zeichnerischen und malerischen Repertoires für individuelle künstlerische Konzepte. Visualisierungskonzepte für informative Medien; Foto- und Titelbildkonzepte für Zeitschriften und andere Medienprodukte; politische Illustrationen und Karikaturen; Photomontagen, Collagen und Computerillustrationen; Informationsgrafik.
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul B1 Zeichnen, B3 Multimedia und B4 Technik

Typografie | Schriftdesign Corporate Design (D+E)

- a) Corporate Design, Entwicklung von Logos und Piktogrammsystemen, Produktgrafik und Packungsdesign, Informations- und Leitsysteme im Raum
Schrift am Bau, Schriftdesign, Kalligrafie
 - Lehrangebote Projektstudium: bevorzugt Praxisprojekte
Schöpferische Problemlösung, Konzeption und Entwurf zu Aufgabenstellungen aus dem oben genannten Schwerpunktbereichen. Selbständiges Anwenden der im Studium vermittelten ästhetischen, wissenschaftlichen und technischen Grundlagen.
 - Wahlpflicht Schriftdesign: Entwicklung von neuen Schriften und deren technische Umsetzung, Kalligrafie – die geschriebene Schrift als Bestandteil von Typografiekonzepten – sowie experimentelle Schriftgestaltung
- c) erfolgreiche Teilnahme am Modul B3 Typografie/Schriftdesign und Grafik-Design: Konzept+Entwurf

Freie Kunst | Experimentelles Gestalten (D+E)

- a) Bekanntmachen mit nationalen und internationalen Konstellationen.
Die Grenzen zwischen den Gattungen der Kunst und den traditionellen Bereichen der Bildenden Kunst (Malerei, Grafik, Bildhauerei) werden aufgelöst. Darüber hinaus findet eine Korrespondenz von künstlerischen sowie gesellschafts- und naturwissenschaftlichen Inhalten und Methoden statt: Bildende Kunst – Architektur – Design – Musik – Literatur – Film – Theater – Natur- –und Geisteswissenschaften werden in die Lehre einbezogen, d.h. in der künstlerischen Ausbildung der Studierenden soll ein lebendiger Umgang mit dynamischen Entwicklungen im Kontext von Kunst, Gestaltung und Gesellschaft gefördert werden.
Erarbeitung künstlerischer Konzepte für verschiedenste Medien und mit unterschiedlichsten Materialien im Spannungsfeld von Kunst, Architektur und Design.
Es sollen ästhetische Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erprobt werden (Palette an Strukturen, Methoden und Techniken, bildnerische Ausdrucksmöglichkeiten), es geht darum, die Wahrnehmung zu schulen sowie das kreative, schöpferische Denken und Potential zu entwickeln und zu fördern.
Gleichzeitig geht es darum zu sensibilisieren, sensitive und kognitive Fähigkeiten sowie das Abstraktionsvermögen, Körper- und Raumgefühl sowie das Form- und Materialbewusstsein zu entwickeln.
Es geht um das Erproben und theoretisch Reflektieren im Spannungsfeld zwischen anschaulichem und begrifflichem Denken bzw. visueller und verbaler Kommunikation und praktischer Übung.

Textdesign | Kreatives Schreiben (E)

- a) Stilistik, Ausdruck, journalistische Formen: Nachricht, Kommentar, Glosse, Interview, Reportage, Feature; literarische und journalistische Schreibstile; Texte für Präsentationen, Pressearbeit und Public Relation.
Methoden und Techniken des journalistischen und literarischen Textes.
Präsentation, Pressearbeit und Public Relation: Texten und Journalismus für Firmengründer und junge Selbstständige im Bereich Kommunikationsdesign, Produktdesign und Innenarchitektur.
- b) Seminar

Marketing | Management (E)

- a) Bekanntmachen mit den Grundlagen des Marketing
- b) Seminar
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen

Fremdsprachen (E) (Angebote des Sprachenzentrum)

- a) Aufbaukurse, Fachfremdsprache je nach Voraussetzungen und Neigung
- b) Seminar

D | PROJEKTSTUDIUM (Gruppe B)

Projektangebote wissenschaftlich-theoretischer Fachgebiete, deren Themenstellungen auf die Inhalte der praktischen Studienprojekte bezogen sind (Modul D »Projektstudium«) oder die eine Vertiefung wissenschaftlicher Grundlagen zum Inhalt haben (Modul C »Theorie der Medien«):

Kulturwissenschaften

Kommunikationswissenschaften

In diesen Projektarbeiten wird die selbstständige Suche nach konkreten Themen innerhalb einer übergreifenden Fragestellung und die wissenschaftliche Erschließung eines Themas erprobt. Das schließt die Literaturrecherche, das Erarbeiten einer substanziellen Fragestellung, einer These, einer Konzeption, einer Struktur, die Auseinandersetzung mit vorhandener Literatur und die Entwicklung einer eigenen Argumentation ein.

- b) Seminar
- e) Bestehen der Prüfung / Erfüllen der Seminarleistungen / mündliche Prüfung oder Hausarbeit
- f) Es müssen insgesamt 60 Punkte im Modul D im Hauptstudium erreicht werden, wovon in Gruppe B mindestens 10 Punkte zu erreichen sind.
Die Projekte werden nach den Kriterien „Komplexität der Aufgabenstellung“ und „zeitlicher Umfang“ in eine Punktwertskala eingruppiert und zu Beginn eines Semesters bekannt gegeben. Die Projekte werden entweder ergänzend/in Kombination zum Modul D/Gruppe A angeboten oder als eigenständige Themen geplant.
16 CP
- g) Winter- und Sommersemester nach Notwendigkeit | nach Angeboten | nach Themen
- h) PZ 128 (4 x 2 SWS oder 1 x 4 SWS + 2 x 2 SWS oder 2 x 4 SWS oder 1 x 8 SWS (8x16 Wochen
EZ 350 // Gesamt = ca. 480 h

Kulturwissenschaften

- a) Ästhetik (Aufklärung – Moderne – Postmoderne)
Kultur- und Mediengeschichte (Medientheorien– Medienutopien, Texte zur Designtheorie)
Kultursoziologie (Theorien der ökologischen Krise, Sprache als Medium)

Kommunikationswissenschaften

- a) Diese Theorie-Projekte sollen mit praktischen Fragestellungen die Konzeptions- Planungs- und Entwicklungsphase einzelner medialer Designprozesse vorbereiten, auf ihre Realisierbarkeit überprüfen sowie deren mögliche Medienwirkung experimentell im Vorfeld der gestalterischen Umsetzung überprüfen.

Technische Wissenschaften

- a) Darunter fallen interdisziplinäre Projekte und ergänzende Lehrangebote der Fakultät für Ingenieurwissenschaften.

Wirtschaftswissenschaften

- a) Darunter fallen interdisziplinäre Projekte und ergänzende Lehrangebote der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften.

Praxissemester:

Im Studiengang Kommunikationsdesign und Medien ist ein praktisches, hochschulgelinktes Studiensemester eingeordnet. Es findet im Hauptstudium statt und wird von der Hochschule vorbereitet, begleitet und nachbereitet.

Das praktische Studiensemester des einzelnen Studenten in der Praxis wird auf der Grundlage eines Ausbildungsvertrages zwischen Student und Praxisstelle geregelt.

Im praktischen Studiensemester soll der Student gestalterische Tätigkeiten und ihre fachlichen Anforderungen kennenlernen, eine Einführung in Aufgaben des späteren beruflichen Einsatzes erfahren und Kenntnis über das soziale Umfeld eines gestalterischen Betriebes erwerben.

Der Studierende soll eine praktische Ausbildung an fest umrissenen konkreten Projekten erhalten, die inhaltlich der jeweilig gewählten Vertiefungsrichtung des Hauptstudiums entsprechen.

Die praktische Ausbildung kann in folgenden Bereichen erfolgen: Unternehmen, Einrichtungen oder Institute, die Tätigkeitsprofile Kommunikations- und Mediendesignern oder angrenzender Bereiche gewährleisten.

Die praktische Ausbildung umfasst 16 Wochen Tätigkeiten im Berufsfeld.

16 CP

Auf Antrag kann das praktische Studiensemester auch an der Hochschule absolviert werden.

Dazu sind in der Regel zwei 10-Punkte-Projekte mit Praxisbezug, konkrete Praxis-Projekte oder Projekte mit praxisrelevanten Inhalten zu belegen.

16 CP

Diplomarbeit

Die Diplomarbeit ist eine Prüfungsarbeit, die das Fachhochschulstudium abschließt.

Sie soll zeigen, dass der Kandidat in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Bereich des Kommunikationsdesign und der Medien selbständig nach wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Methoden zu bearbeiten.

Die Regelbearbeitungszeit beträgt drei Monate. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Diplomarbeit werden vom Betreuer so begrenzt, dass die Frist zur Bearbeitung der Diplomarbeit eingehalten werden kann. Der Kandidat hat seine Diplomarbeit in einem Kolloquium zu verteidigen. Die Dauer des Kolloquiums beträgt in der Regel 30 Minuten.

34 CP