
AMTLICHE MITTEILUNGEN

Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal
Herausgegeben vom Rektor



Jahrgang 38

Datum 30.09.2009

Nr. 38

**Prüfungsordnung
(Fachspezifische Bestimmungen)
für den Teilstudiengang Mediendesign und Designtechnik
des kombinatorischen Studiengangs Bachelor of Arts
an der
Bergischen Universität Wuppertal**

vom 30. September 2009

Auf Grund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 31.10.2006 (GV. NRW. S. 474), zuletzt geändert durch Gesetz vom 12.05.2009 (GV. NRW. S. 308) und der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts hat die Bergische Universität Wuppertal folgende Ordnung erlassen.

Inhaltsübersicht

- § 1 Umfang und Art der Bachelorprüfung
- § 2 Leistungspunkte und Modulprüfungen
- § 3 In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Anhang: Modulbeschreibung

§ 1

Umfang und Art der Bachelorprüfung

Die Bachelorprüfung im Sinne des § 9 Abs. 1 der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts im Teilstudiengang Mediendesign und Designtechnik ist bestanden, wenn folgende Leistungspunkte in den Modulen und Modulabschlussprüfungen gemäß der Modulbeschreibung erworben worden sind. Die Modulbeschreibung ist Bestandteil dieser Prüfungsordnung.

Eines der beiden folgenden Module	8 LP
MD I.1 Gestalterische Grundlagen des Mediendesigns	
MD I.2 Grundlagen eines spezifischen Designmediums	
MD II Praxiserkundung Mediendesign und Designtechnik	10 LP
Eines der beiden folgenden Module	10 LP
MD III.1 Darstellen und Gestalten im Mediendesign – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.	
MD III.2 Darstellen und Gestalten in einem spezifischen Designmedium – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.	

MD IV	Typographie – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.	11 LP
MD V	Digitale Druckvorstufentechnik	10 LP
MD VI	Gestaltungs- und Medientheorie	8 LP
MD VII	Medien- und Designtechnologie	10 LP
Eines der beiden folgenden Module		13 LP
MD VIII	Mediendesignprojekt – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.	
MD IX	Vermittlung von Mediendesign und Designtechnik	
MD X	ggf. die Bachelor-Thesis	10 LP

Studierende in der Kombination mit dem Teilstudiengang Kunst oder dem Teilstudiengang Druck- und Medientechnik müssen statt der auch im Teilstudiengang Kunst oder im Teilstudiengang Druck- und Medientechnik angebotenen Modulteile auf der Grundlage einer Studienberatung zusätzliche Modulteile aus adäquaten Modulen wählen.

§ 2

Leistungspunkte und Modulprüfungen

- (1) Im Sinne des § 12 Abs. 2 der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) sind in den Veranstaltungen zu den Modulen Leistungspunkte zu erwerben. Ein Modul ist abgeschlossen, wenn sämtliche zu dem Modul gehörenden Leistungspunkte erworben wurden.
- (2) In den Modulen MD I.1 „Gestalterische Grundlagen des Mediendesigns“ sowie MD I.2 „Grundlagen eines spezifischen Designmediums“ werden jeweils Prüfungen in Form einer Klausur von 60 Minuten Dauer durchgeführt. Im Modul MD V „Digitale Druckvorstufentechnik“ wird eine Prüfung in Form einer Klausur von 120 Min. Dauer durchgeführt. Die Modulabschlussprüfung zum Modul MD IX „Vermittlung von Mediendesign und Designtechnik“ wird in Form einer Klausur von 180 Minuten Dauern durchgeführt. Die Prüfungen dürfen, wenn sie nicht bestanden sind oder als nicht bestanden gelten, zweimal wiederholt werden.
- (3) Modul MD II „Praxiserkundung Mediendesign und Designtechnik“ bleibt unbenotet, die übrigen Nachweise werden benotet.
- (4) Die Form der Nachweise für den Erwerb der Leistungspunkte in den Veranstaltungen wird, sofern sie nicht durch diese Prüfungsordnung festgelegt ist, durch die Lehrenden bekannt gegeben.

§ 3

In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Diese Prüfungsordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen als Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal in Kraft.

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Design und Kunst vom 31.8.2009.

Wuppertal, den 30. September 2009

Der Rektor
der Bergischen Universität Wuppertal
Universitätsprofessor Dr. Lambert T. Koch

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP	
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²		
Grundlagenbereich									
MD I.1	Gestalterische Grundlagen des Mediendesigns	<ul style="list-style-type: none"> Die Absolventinnen und Absolventen haben sich die Grundlage eines Regel-, Form- und Bildrepertoires sowie eine persönliche Position in den gestalterischen Grundhaltungen des Mediendesigns für Konzeption, Entwurf und Ausführung erarbeitet. haben das gestalterisch reflektierte Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von Phänomenen der Natur und Kultur als Voraussetzung für selbständiges gestalterisches Handeln erkannt. verfügen über grundlegende Kenntnisse, Fertigkeiten und Verfahren in den elementaren Dimensionen und Prozessen der Gestaltung. können bildhafte Zusammenhänge regelgeleitet darstellen und analysieren. sind in der Lage, Gestaltungskonzepte, -varianten, -entscheidungen und -ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. können Projekte der Gestaltung zweidimensionaler Medien eigenständig planen und durchführen. können spezielle Aspekte der Gestaltungsgrundlagen in historischen, kulturellen und designethischen Kontexten erläutern. sind mit der Handbuchliteratur der Gestaltungsgrundlagen vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen. 	WP	6	172,5			8	
Modulabschluss:									
							PmKo	K60 (2x)	2 6
Die Prüfung bezieht sich auf die theoretischen Inhalte des Moduls. Der Nachweis bezieht sich auf die gestalterisch-konzeptionellen Inhalte des Moduls.									
a	Regeln und Positionen der Gestaltungsgrundlagen im Graphik- und Mediendesign	Ü+K <ul style="list-style-type: none"> Sensibilisierung der Welt- und Selbst-Wahrnehmung (Natur/Kultur) (u.a. visuelles Studienbuch). Gestaltungsfaktoren / Elemente des Graphik- und Mediendesigns / Gestaltbildungsprinzipien / Elementare Gestaltungsoperationen / Anordnungsprinzipien / Bildwelten / Medienspezifische Wirkprinzipien / Designprinzipien. Grundhaltungen des Gestaltens als Ausgangspunkt einer persönlichen Positionsfindung in Konzeption, Entwurf und Ausführung. anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Graphik- und Mediendesign. Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns. Handbuchliteratur zu den Gestaltungsgrundlagen des Graphik- und Mediendesigns. 	P	3	86,25				
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Inhalte der Modulkomponente a.									

¹ PmKo = Präsentation mit Kolloquium (bis zu 20 Minuten), H = schriftliche Ausarbeitung, K = Klausur, W = weitere Formen nach Ankündigung der Lehrenden

² K = Klausur mit Zeitangabe und Wiederholungsmöglichkeiten

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
b Gestaltungsprozesse im Graphik- und Mediendesign	Ü+K	<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten als Prozess. • Grundhaltungen im Designprozess als Ausgangspunkt einer persönlichen Designhaltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung. • Ausloten bestehender und neuer visueller Räume, insbesondere des eigenen visuellen Imaginationsraumes. • Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent). • Aspekte des Adressatenorientierung und -differenzierung. • Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns. • Handbuchliteratur des Graphik- und Mediendesigns. 	P	3	86,25			

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
MD I.2 Grundlagen eines spezifischen Designmediums		Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • kennen Grundstrategien visueller Kompetenz. • haben einen Überblick über Ästhetiken eines spezifischen Designmediums. • kennen die konstitutive Interdependenz verschiedener Medien. • verfügen über die Basiskompetenz in der Erschließung medialer Themen. • verfügen über Methodenkompetenz (Teamarbeit/Moderation/Präsentation in der Gruppe). • sind in der Lage den persönlichen Standort als Ausgangspunkt von Gestaltungsprozessen zu verdeutlichen, zu begründen und zu festigen. • sind mit der Fachliteratur und Forschung zu spezifischen Designmedien exemplarisch vertraut. 	WP	6	172,5			8
Modulabschluss:								
Die Prüfung bezieht sich auf die theoretischen Inhalte des Moduls. Der Nachweis bezieht sich auf die gestalterisch-konzeptionellen Inhalte des Moduls.						PmKo	K60 (2x)	2 6
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Vorangegangene oder gleichzeitige Einführung in die Technik eines spezifischen Designmediums (Modulkomponente b).								
a Gestaltungsgrundlagen eines spezifischen Designmediums	Ü+K	Grundlagen der Bildkommunikation in exemplarischen Gestaltungsfeldern eines spezifischen Designmediums. Medienspezifische Ästhetik. Inhalte sind im einzelnen: <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung der Welt- und Selbst-Wahrnehmung (Natur/Kultur) (u.a. visuelles Studienbuch). • Faktoren der medialen Darstellung von Dargestelltem und Darstellung / Elemente des medialen Designs / Elementare Gestaltungsoperationen des medialen Designs / Anordnungsprinzipien / Bildwelten / Wirkprinzipien eines spezifischen Designmediums. • Mediale Produktion als Prozess. • Grundhaltungen des medialen Produzierens als Ausgangspunkt einer persönlichen mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung. • Ausloten bestehender und neuer visueller Räume, insbesondere des eigenen visuellen Imaginationsraumes. • Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent). • Aspekte des Adressatenorientierung und -differenzierung. • anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen medialen Designs. • Exemplarische Aspekte der Geschichte medialen Designs. • Handbuchliteratur zum medialen Design. 	P	6	142,5			
b Einführung in die Technik eines spezifischen Designmediums	Selbst +TE	<ul style="list-style-type: none"> • Einweisung in technische Grundlagen • Sicherheitsunterweisung. 	P	0	30			

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
Kernbereich								
MD II Praxiserkundung Mediendesign und Designtechnik		Die Absolventinnen und Absolventen • besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Berufsfeldes Mediendesign und oder Designtechnik unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung/Technik/Arbeitsprozess. • beherrschen in der programmtechnischen Anwendung insbesondere ein o Layoutprogramm, o Grafikprogramm, o Bildbearbeitungsprogramm und o Animations-, Filmschnitt und/oder -bearbeitungsprogramm sowie ggf. o Pre-Rendered-Computergrafikprogramm und/oder o Web-Editorenprogramm, o Content-Management-System und/oder o Typodesign-Programm.	P	0	180			6
a Betriebspraktikum Mediendesign und/oder Medientechnologie	PR	Fachspezifische Betriebspraktika in Unternehmen und/oder Fort- und Weiterbildungseinrichtungen z.B. der Druckvorstufe oder der Medienproduktion zur Erweiterung programm- und informationstechnischer sowie designerisch/gestalterischer Kenntnisse und Fertigkeiten in komplexeren Feldern beruflicher Anwendungen von Mediendesign und Medientechnologie außerhalb der eigenen schulischen und/oder beruflichen Vorerfahrung unter besonderer Berücksichtigung des Arbeitsprozesswissens. Empfohlen für Studierende mit einschlägiger medientechnischer Vorerfahrung. Betriebspraktika umfassen ca. 160 Arbeitsstunden + ca. 20 Stunden Vor- und Nachbereitungszeit	WP		180	kleine Hausarbeit (Praktikumsbericht)		6
b Programmtechnische Grundlagen des Mediendesigns	PR	Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in programmtechnischen Anwendungen mit Relevanz für das Berufsfeld Mediendesign und Designtechnik z.B. in einem • Layoutprogramm (z.B. InDesign), • Grafikprogramm (z.B. Illustrator), • Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Adobe Photoshop) und • Filmschnitt, Filmbearbeitungs- und/oder Animationsprogramm (z.B. Final Cut, Premiere, Flash, After Effects) sowie ggf. • Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. Cinema 4D, Maya, 3D Studio Max, VectorWorks, ArchiCAD) und/oder • Web-Editorenprogramm (z.B. Dreamweaver), • Content-Management-System (z.B. Typo3), • Typodesign-Programm (z.B. Fontographer). Empfohlen für Studierende mit geringer oder ohne medientechnische Erfahrung. Praktika in Form von Programmschulungen umfassen insgesamt ca. 180 Stunden. Als Grundlage hierfür werden Tutorials angeboten.	WP		180	kleine Hausarbeit (Praktikumsbericht/Präsentation)		6

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP	
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²		
c Exkursion/ Betriebserkundung	PR	Fachspezifische Exkursion zu historischen oder aktuellen Objekten, Orten und Einrichtungen der Konzipierung, Realisierung, Dokumentation medialer Praxis.	WP		180	kleine Hausarbeit (Exkursionsbericht)		6	
MD III.1 Darstellen und Gestalten im Mediendesign – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.		<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben sich ein Regel-, Form- und Bildrepertoire sowie eine persönliche Position im Darstellen und Gestalten in Konzeption, Entwurf und Ausführung erarbeitet. • beherrschen Verfahren zur zeichnerischen Darstellung und Gestaltung räumlicher und körperlicher Zusammenhänge. • sind mit der Integration klassischer wie digitaler Mittel des Zeichnens einschließlich der gestalterischen Weiterverarbeitung vertraut. • können ihre zeichnerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Entwurf einsetzen. • haben das Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des filmischen Entwurfs erfahren. • können kleinere Projekte des Animationsfilms eigenständig planen und durchführen. • beherrschen Grundstrategien des Storyboards und haben Erfahrung mit dem Aufbau einer animationsfilmischen Sequenz. • kennen grundlegende animationsfilmische Darstellungsmittel. • sind in der Lage, Gestaltungskonzepte, -varianten, -entscheidungen und -ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. • können spezielle Aspekte der filmischen Darstellung im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern. • sind mit Handbuchliteratur des zeichnerischen Darstellens und Gestaltens sowie der animationsfilmischen Mittel vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen. 	WP	6	232,5			10	
Modulabschluss:									
Der Nachweis bezieht sich auf die theoretischen Inhalte des Moduls.							K30-60		1
Der Nachweis bezieht sich auf die gestalterisch-konzeptionellen Inhalte des Moduls.							PmKo		9
a Freihandzeichnen	Ü+K	<p>Methoden und Aspekte des Freihandzeichnens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leerräume / Konturlinien / Blindzeichnen / Graphismen und Oberflächen / Hell-Dunkel / linearperspektivische Körper- und Raumskizze. <p>Zwecke des Freihandzeichnens</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeichnerischer Entwurf szenischer, narrativer und argumentierender Zusammenhänge. • Fortführung eines visuellen Studienbuches. • mediale Integration von Zeichnungen in der Entwurfspraxis. <p>Handbuchliteratur zum zeichnerischen Darstellen und Gestalten.</p>	P	3	86,25				
<p>Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Inhalte der Modulkomponente a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empfehlung: Abschluss der Modulkomponenten I a-b. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Filmschnittprogramm. 									

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
b Entwurfzeichnen / Darstellen und Gestalten in zeitbasierten Medien	Ü+K	Methoden des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens • Scribbeln. • Illustrieren. • Mittel der Bild- und Filmkomposition. • Ideenfindung. • Dramaturgie. • Storyboard. Anwendung des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens • animierter Kurzfilm (Recherche, Konzeptentwicklung und Realisation). • Integration zeichnerischer und anderer Bildwelten. • Entwicklung und Reflexion einer persönlichen mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung. Handbuchliteratur zum filmischen Darstellen und Gestalten.	P	3	146,25			
MD Darstellen und Gestalten III.2 in einem spezifischen Designmedium – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.		Die Absolventinnen und Absolventen • haben persönliche Strategien eines spezifischen Designmediums, z.B. in der medien-spezifischen Interaktion und Narration erfahren. • haben Einsicht in medien-spezifische Methoden, Problemlösungsverfahren und deren Anwendung, Interaktion, Moderation und Präsentation als Arbeitsweisen in einem spezifischen Designmedium gewonnen. • verfügen über vertiefte visuelle Kompetenz, Strategien visueller Argumentation, systematisches Denken und Handeln in Konzeption, Produktion, Rezeption und Reflexion eines spezifischen Designmediums. • haben sich für ein spezifisches Designmedium ein Regel-, Form- und Bildrepertoire sowie eine persönliche Position im Darstellen und Gestalten in Konzeption, Entwurf und Ausführung erarbeitet. • haben das Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des Projekts in einem spezifischen Designmedium erfahren. • können Projekte in einem spezifischen Designmedium eigenständig planen und durchführen. • sind in der Lage, Gestaltungskonzepte, -varianten, -entscheidungen und -ergebnisse in einem spezifischen Designmedium zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. • können für ein spezifisches Designmedium spezielle Aspekte der Darstellung im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern. • sind mit Literatur zu einem spezifischen Designmedium vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen.	WP	6	232,5			10
Voraussetzung für die Teilnahme:		Abschluss des Moduls I.2						
Modulabschluss:								
Der Nachweis bezieht sich auf die theoretischen Inhalte des Moduls.							K30-60	1
Der Nachweis bezieht sich auf die gestalterisch-konzeptionellen Inhalte des Moduls.							PmKo	9
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Vorangegangene oder gleichzeitige Teilnahme an Technische Realisation/Studiotchnik (Modulkomponente b).								

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP	
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²		
a Interaktion und Narration in einem spezifischen Designmedium	Ü+K	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung konzeptionell künstlerischer Inhalte und die Vertiefung einer medienspezifischen Ästhetik in einem ausgewählten Gestaltungsfeld eines spezifischen Designmediums. • Entwicklung und Reflexion einer persönlichen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung in einem spezifischen Designmedium. Methoden des Erzählens in einem spezifischen Designmedium • Mittel der Komposition. • Storyboard. • Dramaturgie. • Fortführung eines visuellen Studienbuches. Handbuchliteratur. 	P	6	142,5				
b Technische Realisation/Studioteknik	Selbst +TE	<ul style="list-style-type: none"> • Einweisung in spezielle Bereiche der Medientechnik • Sicherheitsunterweisung. 	P	0	90	W			
MD IV Typographie – Grundlagen. Konzeption. Entwurf. Realisation.		<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben sich ein Regel- und Formenrepertoire sowie eine persönliche Position in der Typographie in Konzeption, Entwurf und Ausführung erarbeitet. • beherrschen Verfahren zur typografischen Gestaltung. • können ihre typografischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Entwurf einsetzen. • haben das Wahrnehmen, Sammeln und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des typografischen Entwurfs erfahren. • können typografische Projekte eigenständig planen und durchführen. • haben grundlegende Methoden zur Analyse von typographischer und Layout-Gestaltung erlernt. • wissen die typographische Fachsprache im Arbeitsprozess anzuwenden. • sind in der Lage, typografische Konzepte, Varianten, Entscheidungen und Ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren. • können spezielle Aspekte der Typografie im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern. • sind mit Handbuchliteratur der Typografie vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen. 	P	6	262,5			11	
Voraussetzung für die Teilnahme:		<ul style="list-style-type: none"> • Empfehlung: Abschluss von Modul I.1. oder I.2. • Empfehlung: programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm. 							
Modulabschluss:									
Der Nachweis bezieht sich auf die theoretischen Inhalte des Moduls.							K30-60		1
Der Nachweis bezieht sich auf die gestalterisch-konzeptionellen Inhalte des Moduls.							PmKo		10

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
a Regeln und Positionen der Typographie und Layoutgestaltung	Ü+K	<p>Elemente und Regeln der Typographie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mikrotypographie / Makrotypographie / Raster / Layout / Integration Schrift/Grafik/Fotografie / Dramaturgie von Seitenfolgen. • Sensibilisierung der typografischen Wahrnehmung (u.a. typografisches Studienbuch). <p>Positionen und Haltungen der Typographie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Welt der Typografie und der Typografen. • Typen erkennen und vergleichen. • gestalterische Annäherung an bestehende Positionen und Haltungen • kontrastierende Intervention zu bestehende Positionen und Haltungen. • Selbstthematisierung von Typographie in Plakat und Zeitschrift/Booklet. • Künstlerische Typographie. • Entwicklung einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung. <p>Funktionen von Typographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen Typographie. • Exemplarische Aspekte der Geschichte der Typographie. <p>Handbuchliteratur zu Typographie und Layout.</p>	P	3	116,25			
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Empfohlen: Abschluss von Modulkomponente a.								
b Typographisches Projekt	Ü+K	<p>Topologie und Typologie medialer Anwendungen von Typographie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typografie in Printmedien (u.a. in der Unternehmens- und Marketingkommunikation). • Typografie in Web-Medien. • Typografie in Cross-Media-Produkten. <p>Entwicklung typographischer Projekte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzept und Entwurf. • Strategie. • Struktur. • Vermittlung. <p>Fortentwicklung und Reflexion einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung.</p> <p>Handbuchliteratur zur Projektentwicklung in Typographie und Layout.</p>	P	3	146,25			

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP	
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²		
MD V Digitale Druckvorstufentechnik		Die Studierenden erwerben Kenntnisse zu elektronischen Publikationssystemen und applizierter Gerätetechnik sowie zu gängigen Seitenbeschreibungsmodellen, Datenformaten und Schnittstellen. Studierende werden befähigt, qualitativ hochwertige Publikationen und aufgabenadaptiv Produktionssysteme zu konzipieren und zu nutzen.	P	8	210			10	
Modulabschluss:								K120 (2x)	10
a Digitale Druckvorstufentechnik I	V	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundlagen der digitalen Text-, Layout- und Bildbearbeitung • können die Leistungsfähigkeiten und den Stand der Technik des Gesamtsystems sowie der wichtigsten Systemmodule einschätzen • beherrschen die grundlegende Architektur eines Druckvorstufensystems • lernen die wichtigsten Module eines digitalen Publikationssystems und deren Basistechnologien kennen • wissen zu unterscheiden zwischen einem monolithischen und einem modularen Aufbau in der Druckvorstufe • verstehen grundlegende Zusammenhänge • erkennen fundamentale Fehlerquellen, beispielsweise in der Wechselwirkung eines PC-Systems mit der Seitenbeschreibungssprache PostScript 	P	4	105				
b Digitale Druckvorstufentechnik II	V	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundlagen der digitalen Typografie und Konzepte von Seitenbeschreibungsmodellen • kennen die Ursachen für die Qualität von digitalen Schriften • lernen die wichtigsten Grundzüge der Produktion von digitalen Schriften • beherrschen die grundlegende Architektur einer Seitenbeschreibungssprache • wissen zu unterscheiden zwischen einem Datenformat und einer Seitenbeschreibungssprache • erkennen fundamentale Fehlerquellen bei der PostScript-Erzeugung • verstehen grundlegende Zusammenhänge 	P	4	105				
MD VI Gestaltungs- und Medientheorie		Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • wissen Prinzipien der Schriftgestaltung und des Layouts an historischen und aktuellen Beispielen zu erkennen, zu beschreiben und exemplarisch in die jeweiligen historischen und aktuellen Argumentationskontexte zu stellen. • kennen Grundkonzepte der Gestaltungs- und Mediengeschichte und/oder -theorie. • sind befähigt, Werke des Mediendesigns über gängige Stilbegriffe hinausreichend als gestaltete Ausdrucksträger zu interpretieren und eigenständig zu „lesen“ oder wissenschaftlich zu analysieren. • sind sie in der Lage, Mediengeschichte und Medientheorie als lebendige, die eigene Entwurfsarbeit anregende Disziplin zu begreifen. 	P	6	172,5			8	
Modulabschluss:								H	2
Die Hausarbeit vertieft ein Thema im Anschluss an eine Modulkomponente.									
a Theorie der Gestaltungsgrundlagen	S	<ul style="list-style-type: none"> • Physiologische, Psychologische, kultur- und medienwissenschaftliche Grundlagen der Gestaltung. • Geschichte der Gestaltungsgrundlagen. • Medienspezifik von Gestaltungslehren. • Rhetorik und Techné als Gestaltungssystematiken. • Designethik. 	WP	2	37,5	W		2	

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
b Geschichte und Systematik der Buch- und Schriftgestaltung	S	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungspsychologische und kulturwissenschaftliche Grundlagen der Text-, Dokument, Schrift- und Buchgestaltung, ihrer Regeln und Prinzipien. • Geschichte der europäischen Schriftentwicklung unter kommunikationsgeschichtlichen, technick- und wirtschaftsgeschichtlichen, kunst-, designsoziologischen sowie kunstgeschichtlichen Aspekten. 	P	2	37,5	W		2
c Geschichte und Systematik des Interface- und Interactiondesign	S	<ul style="list-style-type: none"> z.B.: • Historische Entwicklung elektronischer Medien. • Hard- und Softwaregeschichte. • Möglichkeiten und Grenzen von Ein- und Ausgabegeräten. • Multimodale Interaktion. • Produktions- und Designprozesse exemplarischer Gestaltungsfelder: Webdesign und Informationsarchitektur, Interfacedesign (GUI), Interactiondesign (HMI), Game Design. • ausgewählte Kapitel des Interface- und Interactiondesigns 	WP	2	37,5	W		2
d Filmtheorie und Filmgeschichte	S	<ul style="list-style-type: none"> z.B.: • Physiologische Grundlagen der audiovisuellen Wahrnehmung. • Historische Entwicklung des Mediums Film. • Grundbegriffe der Filmanalyse. • Gattungen der Audiovisuellen Medien (Fernsehspot, Filmtheorie, Dokumentarfilm, Avantgardefilm, Animationsfilm, Spielfilm etc.) • ausgewählte Kapitel der Filmgeschichte. • Produktions- und Gestaltungsbedingungen audiovisueller Medien. 	WP	2	37,5	W		2
e Medientheorie	S	<ul style="list-style-type: none"> z.B.: • physiologische, technologische und kulturhistorische Grundlagen der Medienkommunikation. • medienhistorische Analyse als Methode. • Medienarchäologie. • exemplarische Diskurse der Medientheorie. • ausgewählte Kapitel der historischen und aktuellen Medienkommunikation. 	WP	2	37,5	W		2
f Geschichte und Systematik der Farbtheorie I	SÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Physikalische Grundlagen der Farbe • Physiologie der Farbempfindung • Psychologie und Ästhetik der Farbempfindung • Farbharmonik • Kulturgeschichte der Farbe unter besonderer Berücksichtigung der Farb-, Her- und Darstellungstechniken • Geschichte der Farbtheorie 	WP	2	37,5	W		2
g Weitere gestaltungs- oder medientheoretische Angebote	S	z.B. Fototheorie und/oder Fotogeschichte.	WP	2	37,5	W		2

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
MD VII Medien- und Designtechnologie		Die Absolventinnen und Absolventen • verfügen über anwenderorientiertes medien- und/ designtechnologisches Grundwissen und Produktionskompetenz zu Logik und Layout von Medien- und Designprodukten. • können technologische Grundsätze und Spezifika der jeweiligen Medien- oder Designtechnologien sowie programmatische Grundsätze und Spezifikationen fachsprachlich richtig und den Aufgaben angemessen beschreiben und insbesondere Anforderungen an die Umsetzungsmedien formulieren. • sind in der Lage, komplexe mediale Gestaltungsprodukte in technologischer Hinsicht selbständig zu erstellen und dabei Kriterien und Prozesse gestalterischer Arbeit an Ein- und Ausgabegeräten sowie die Interdependenz von Medientechnik und Gestaltung angemessen zu berücksichtigen.	P	10	187,5			10
Voraussetzung für die Teilnahme:		Empfohlen zur Teilnahme sind programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten des Mediendesigns..						
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Web-Editorenprogramm								
a Internet-Technologien	V/S	Technologische Grundlagen elektronischer Medien / Dokumentenstrukturen / Dokumentensprachen. z.B. • Erstellung statischer elektronischer Dokumente. • Einführung einer Dokumentensprache z.B.: XHTML als eingebettete Markup-Sprache. • Analyse des Kernes XHTML BASIC. • beispielhafte modulare Erweiterungen. • Lexik und Grammatik. • CSS als deklarative Stilsprache für XHTML und XMLDerivate (CSS1 vollständig / CSS2 in seinen Hauptbestandteilen).	P	4	75	W		4
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Empfohlen: Inhalte von Modulkomponente a sowie programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Web-Editorenprogramm								
b Digitale Interfacetechnologie I	S	Technologie des Internet-Publishing (z.B. Javascript) und des digitalen Interfacedesigns (Director, Lingo).	WP	2	37,5	W		2
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Inhalte von Modulkomponente b. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Web-Editorenprogramm und einem Content-Management-System								
c Digitale Interfacetechnologie II	S	Technologie der Datenbankprogrammierung für Interfaceanwendungen (PHP und MySQL).	WP	2	37,5	W		2
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm, einem Animations-, Filmschnitt und -Filmbearbeitungsprogramm sowie in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm								

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
d AV-Medientechnologie	S	<ul style="list-style-type: none"> • Einweisung in die Kameratechnik (Camcorder) im DV & HDV-Format. • Kamera(Camcorder)-bedienung und -führung. • verschiedene Filmformate und deren Ursprung. • Aufbau der Bildgestaltung und Bildausschnittes (z.B. Totale, Halbtotale, Nahe, Amerikanische). • Umgang mit Lichtgestaltung und Ausleuchtung (z.B. 4-Punkt Interviewlicht) In- und Outdoor für Filmaufnahmen. • Einweisung in die Tontechnik, der verschiedenen Mikrofontypen und deren Einsatzfeld. • Allgemeine Einweisung in den Umgang mit Equipment (HDV/DV-Recorder, Videomonitore, Beamer etc) und Ausstattung Audiovisueller Medien. Weiterhin z.B. • Analyse dynamischer Bilder und vertiefende Übungen zu den Darstellungsmitteln und -techniken der AV-Medien sowie deren Nachbearbeitung. • Animation. • komplexe Anwendungen von Echtzeit- und Pre-Rendered-Computergrafik. • eigener Bezug zur Arbeit mit audiovisuellen Medien durch begleitende praktische Aufgabenstellungen. 	WP	4	75	W		4
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm								
e Fotografie und Fototechnologie I	S	<ul style="list-style-type: none"> • Kameratechnik (Funktionsprinzipien nach Typen und Anbietern: u.a. Kleinbildkameras, Mittelformatkameras, Spezialkameras). • Wechselobjektivtechnik (Funktionsprinzipien und physikalische Grundlagen der Kameraoptik, Wechselobjektive nach Anbietern). • Zubehörtechnik (Filter, Stative u.a.). • Technik der Fotofilme (technologische Grundlagen, Filmtypen und -formate nach Typen und Anbietern). • Dunkelkammer- und Labortechnik (fotografische Chemie, Grundlagen der Farbtechnik). • technische Grundlagen der Bildgestaltung (gestalterische Relevanz kameratechnischer Elemente z.B. Blende, Verschlusszeit, Schärfeneinstellung). 	WP	2	37,5	W		2
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Abschluss von Modulkomponente f. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm								
f Fotografie und Fototechnologie II	S	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Fotografie und Studioteknik • Digital Imaging (Digitale Fotografie, Bildbearbeitung und -verarbeitung: technologische Grundlagen; Digitalkameras / Bildbearbeitungssoftware). • gestalterische Grundlagen der Fotografie. 	WP	2	37,5	W		2
g Weitere medientechnologische Angebote	S	z.B. Grundlagen der Drucktechnologie	WP	2	37,5	W		2
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. VectorWorks, Cinema 4D, ArchiCAD)								

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
h Technologie der Raumgestaltung mit starren Materialien: Ausbaumaterialien und -systeme	SÜ	Holzwerkstoffe, Gips, Verbundmaterialien und -systeme, Akustikbau, traditionelle Ausbaumaterialien: • Herstellung, Eigenschaften, Struktur, Verformung, Verbindungsarten, Systeme der Materialien. • Geschichte und aktuelle technologische Entwicklungstendenzen der Berufsfelder. • Sicherheit und Arbeitsschutz. • gestalterische Anwendung und deren Geschichte.	WP	2	67,5	W		3
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. VectorWorks, Cinema 4D, ArchiCAD)								
i Technologie der Raumgestaltung mit starren Materialien II	SÜ	Glas, Metall, Kunststoff: • Materialien, Herstellung, Eigenschaften, Struktur, Verarbeitung, Verformung, Verbindung und Systeme der Materialien. • Geschichte und aktuelle technologische Entwicklungstendenzen der Berufsfelder. • Sicherheit und Arbeitsschutz. • gestalterische Anwendung und deren Geschichte.	WP	2	67,5	W		3
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. VectorWorks, Cinema 4D, ArchiCAD)								
j Technologie der Raumgestaltung mit flexiblen Materialien	SÜ	• Textile Materialien, Papier, Bespannungen, Vorhänge, Draperien, Möbelbezüge, Kissen, Hussen, Projektionsflächen, Teppiche u.a. Bodenbeläge etc. • Materialien, Herstellung (u.a. Webarten), Eigenschaften, Struktur, Verarbeitung, Verformung, Verbindung und Systeme der Materialien, u.a. Klebeverfahren. • Geschichte und aktuelle technologische Entwicklungstendenzen der Berufsfelder. • Sicherheit und Arbeitsschutz. • gestalterische Anwendung und deren Geschichte.	WP	2	67,5	W		3
Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. VectorWorks, Cinema 4D, ArchiCAD)								
k Technologie der Gestaltung mit Licht	SÜ	• physikalische und ingenieurwissenschaftliche Grundlagen der Beleuchtungstechnologie. • Beleuchtungssysteme. • Normen. • Herstellung, Eigenschaften, Systeme. • Geschichte und aktuelle technologische Entwicklungstendenzen der Berufsfelder. • Sicherheit und Arbeitsschutz. • gestalterische Anwendung und deren Geschichte.	WP	2	67,5	W		3
l weitere Produktionstechnologien des Raum- und Produktdesigns	SÜ	z.B.: Technologie des Produktdesigns • Herstellung, Eigenschaften, Systeme. • Geschichte und aktuelle technologische Entwicklungstendenzen der Berufsfelder. • Sicherheit und Arbeitsschutz. • gestalterische Anwendung und deren Geschichte.	WP	2	67,5	W		3

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
Profilbereich								
MD VIII Mediendesignprojekt – Konzeption. Entwurf. Realisation.		Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, ein für das Berufsfeld relevantes Gestaltungsprojekt hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen. • können eine Gestaltungsaufgabe in ihrer Komplexität treffend erfassen, beherrschen Methoden systematischer Bestandsaufnahme und Recherche und haben Erfahrung in der Entwicklung vielfältiger Lösungswege, in der Erarbeitung und Präsentation von Gestaltungsvarianten sowie in der gestalterischen und technischen Realisation, Präsentation und Beurteilung von Gestaltungsentwürfen. • haben in einer Abschlussdokumentation gezeigt, dass sie ihre eigene Arbeit und den eigenen Arbeitsprozess zu systematisieren, zu verschriftlichen und zu visualisieren verstehen. • sind sie in der Lage, gestaltungswissenschaftliche Arbeitsmethoden und Argumente in alle Phasen der gestalterischen Arbeit einzubeziehen. • können sowohl an eigenen Arbeiten als auch an anderen Gestaltungsbeispielen die jeweiligen Bedingungen, Prinzipien und Ziele von Gestaltung wahrnehmen, beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten. 	WP	6	322,5			13
Voraussetzung für die Teilnahme:		Empfohlen: Abschluss der Module III.1 oder III.2, IV. und V.						
Modulabschluss:							PmKo	13

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
a Projekt Kommunikationsdesign / Visuelle Kommunikation	Ü+K	<p>z.B. Projekt Corporate Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines konstanten visuellen und performativen Erscheinungsbildes für die Gestaltung der Kommunikationsmittel eines Unternehmens oder einer Organisation. <p>PHASEN:</p> <p>1. Theoretisch-thematische Vorarbeit z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekterfassung. • Recherche (einschl. Recherche wissenschaftlicher und weiterer Literatur; Materialsammlung). • Themenfindung. • Festlegung von Methoden (Interview, Inhaltsanalyse, Soziologische Faktensammlung, etc.). <p>2. Theoretisch-analytische Vorarbeit z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentation und Situationsanalyse des technischen und gestalterischen Ist-Zustandes. • Adressierung. • Produkt-, Markt-, Konkurrenz- und Kommunikationsanalyse. • Problem und Zieldefinition. <p>3. Konzeption und Entwurf z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideenfindung zur vorgegebener Themenstellung, Systematik, Optimierung, Selektion und Layout (Ideenskizzen, Entwürfe, Textvorschläge etc.). • Nutzungs-, Gestaltungs-, Kommunikations-, Material- und Ausstattungskonzeption einschließlich designethischer Bezüge. • mediale Aufbereitung (CAD) und Dokumentation des kreativen Prozesses. <p>4. Konzeptionell-gestalterischer Ausarbeitung z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediadefinition. • Gestaltungs- und Kommunikationskonzeption. • Theorie und Konzeption. <p>5. Realisation und Präsentation z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • visuelle (CAD) und/oder dreidimensionale gestalterische Lösung / Präsentationslayouts o.ä. • Präsentationsaufbau. • Vorbereitung begleitenden und unterstützenden Materials. • Vortrag mit Kolloquium 	WP	6	322,5			
<p>Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empfohlen: Abschluss oder gleichzeitiges Absolvieren von der Modulkomponenten VII.a-c. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm, einem Web-Editorenprogramm und einem Content-Management-System 								
b Projekt Interaktive Medien/Webdesign	Ü+K	<p>ausgewähltes Thema zum Design interaktiver Medien / Webdesign etc.:</p> <p>z.B. Interfacedesign:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Gestaltung einer interaktiven Medienproduktion einschließlich Spezifikation einer Benutzerschnittstelle, Interaktionsstrategie und Medienintegration (Foren, Weblog, Contentmanagementsystem). • Phasen wie Modulkomponente a 	WP	6	322,5			

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
		Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Abschluss oder gleichzeitiges Absolvieren von der Modulkomponenten VII.d-e. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Animations-, Filmschnitt und -Filmbearbeitungsprogramm sowie in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm						
c	Projekt AVMediendesign	Ü+K ausgewähltes Thema zum AVMediendesign etc.: z.B. Interfacedesign: • Entwicklung und Gestaltung einer interaktiven Medienproduktion einschließlich Spezifikation einer Benutzerschnittstelle, Interaktionsstrategie und Medienintegration (Foren, Weblog, Contentmanagementsystem). • Phasen wie Modulkomponente a	WP	6	322,5			
		Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Abschluss von Modul MD I.2 und MD III.2 und/oder gleichzeitiges Absolvieren von Modulkomponente VII.f-g. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm						
d	Projekt: Fotografie	Ü+K ausgewähltes Thema zur Fotografie • Phasen wie Modulkomponente a	WP	6	322,5			
		Voraussetzung für die Teilnahme an nachfolgender Modulkomponente: • Empfohlen: Abschluss oder gleichzeitiges Absolvieren von zwei Modulkomponenten aus VII.i-l. • Empfohlen: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Pre-Rendered-Computergrafikprogramm (z.B. VectorWorks, Cinema 4D, ArchiCAD)						
e	Projekt: Ausstellungs- und Messedesign	Ü+K ausgewähltes Thema zum Ausstellungs- und Messedesign: z.B. Entwicklung der Kommunikationsarchitektur und Szenografie für eine kulturelle Einrichtung. • Freihandskizze, Plan, elektronische Visualisierung • Mitentwicklung und/oder Einbezug einer Corporate Identity • Phasen wie Modulkomponente a.	WP	6	322,5			
f	Weitere Projektangebote	Ü+K z.B. Eventdesign • Phasen wie Modulkomponente a	WP	6	322,5			

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP	
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²		
MD IX Vermittlung von Mediendesign und Designtechnik		<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben einen Überblick über die komplexe und dynamische Struktur der beruflichen Fachrichtung; • sind mit den Organisationsstrukturen der relevanten Berufsfelder vertraut; • haben Einblick in die ökonomischen Rahmenbedingungen; • sind mit den beteiligten berufsständischen Organisationen der relevanten Berufsfelder und deren Funktion für die berufliche Bildung vertraut; • kennen arbeitsprozessrelevante Schnittstellen zu anderen Berufsfeldern, Unterrichtsfächern, Ausbildungsträgern; • können spezifische Fragestellungen und Sachverhalte der Arbeit der berufsständischen Organisationen der relevanten Berufsfelder schulformspezifisch darstellen; • können Grundzüge von Prozessen der technologischen, organisatorischen und didaktischen Entwicklungen der relevanten Berufsfelder erkennen, in ihrem historischen Kontext beschreiben und in ihrer Zukunftsrelevanz sowohl für das Berufsfeld wie für die eigene Berufsplanung kritisch abschätzen; • können dieses mit didaktischen Entwicklungen in der Berufsbildung verknüpfen und so Einsichten zu grundlegenden Zielsetzungen für einen berufsbildenden Unterricht entwickeln. • können Bildungsziele und Ordnungsmittel kritisch reflektieren. • sind mit Bildungszielen, Ordnungsmitteln und Prüfungssystemen der berufsständischen Organisationen der relevanten Berufsfelder einschließlich des Unterrichts in pädagogischen Verbundsystemen vertraut. • können Fachinhalte und Organisationsformen berufsförmiger Arbeit hinsichtlich ihrer fachdidaktischen Relevanz einordnen; • beherrschen ein breites Methodenrepertoire, um Unterricht und Arbeitsprozesse in der beruflichen Fachrichtung zu planen, umzusetzen und zu analysieren; • verfügen über Grunderfahrungen im Initiieren und Durchführen gestalterischer und technologischer Lernprozesse in der beruflichen Fachrichtung; • kennen Grundpositionen und ideologische Begründungen der Ästhetischen Erziehung und der Designethik; • sind mit der besonderen Problematik ästhetischer Erziehung an beruflichen Schulen eingehend vertraut; • können diesen Bildungsansatz mit anderen Prinzipien und Formen beruflichen Unterrichts in Bezug setzen; • sind in der Lage, gestalterische Unterrichtsgegenstände in konkrete Unterrichtskonzeptionen umzusetzen. 	WP	8	300			13	
Voraussetzung für die Teilnahme:		Empfohlen: Abschluss der Module I bis VI.							
Modulabschluss:							K180 (2x)	2	
a	Fachdidaktisches Seminar I (Berufliche Bildung der gewerblich-technischen Fachrichtungen)	S	<ul style="list-style-type: none"> • Begriff der gewerblich-technischen beruflichen Bildung • Institutionen und Rechtsgrundlagen • Lernorte in der gewerblich-technischen beruflichen Bildung • Theorie und Begriff der Berufsfelder • Internationalität und Regionalität der Berufsfelder und der Ausbildungen in den Berufsfeldern • fachrichtungsspezifische Erarbeitung der Theorie des Berufsfeldes • prägende Theorien der berufsbezogenen Fachdidaktik gewerblich-technischer Fachrichtung 	P	2	37,5	W		2

Modul/ Modulkomponente	Lehr- form/ en	Lernergebnisse / Kompetenzen:	P/ WP	Workload		Nachweis		LP
				Kontakt- zeit (SWS)	Selbst- studium (h.)	ohne eing. Whb. ¹	mit eing. Whb. ²	
b Fachdidaktisches Seminar II (Berufliche Bildung der gewerblich-technischen Fachrichtungen)	S	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Aktualität von Organisationen • Struktur und Ökonomie in beruflichen Arbeitsprozessen • Gestaltungskompetenz als Bildungsziel • Einführung in das Lernfeldkonzept • Grundlegende Verfahren der berufswissenschaftlichen Unterrichtsarbeit • Kompetenzermittlung und -bewertung 	P	2	37,5	W		2
c Gestalterische Bildung im Berufsfeld	S	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte und Begründung der Ästhetischen Erziehung und der Designethik. • Problematik der Ästhetischen Erziehung in der beruflichen Bildung. • Fallstudien z.B. zu Projekten der Ästhetischen Erziehung in der beruflichen Bildung. • Unterricht der Gestaltungsgrundlehren. • Unterricht der Designrhetorik. • Unterricht des Mediendesigns. 	P	2	37,5	W		2
d Begleitveranstaltung zum Fachdidaktischen Praktikum	S	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • Entwurf und Umsetzung von Lehr-/Lernsituationen des Berufsfeldes an einer berufsbildenden Einrichtung. • Methoden des „aktiven Hospitierens“; • Verfahren der Unterrichtsanalyse, • Planungsdimensionen von Unterricht, • konkrete Unterrichtsplanung und -reflexion. 	P	2	37,5	W		2
e Fachdidaktisches Praktikum	PR		P	0	90	W		3
MD X Bachelor-Thesis		Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> • sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem oder Projekt des Mediendesigns und/oder der Designtechnik wissenschaftlich oder künstlerisch-gestalterisch (einschließlich wissenschaftlicher Recherche und Reflexion) nach fachrelevanten Methoden selbständig zu bearbeiten und darzulegen. • haben für den Fall einer wissenschaftlichen Aufgabenstellung <ul style="list-style-type: none"> o die Beherrschung fachlicher Methoden an einer mediendesign-historischen, -theoretischen und/oder designtechnologischen Fragestellung nachgewiesen. • haben für den Fall einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung <ul style="list-style-type: none"> o kreative, gestalterische und visuell- wie verbal-kommunikative Fähigkeiten (z.B. Präsentations-Layouts) nachgewiesen. o gezeigt, dass sie gestalterische und mediale Mittel im Hinblick auf Produzierbarkeit, der Zweckmäßigkeit und Akzeptanz zu planen und einzusetzen verstehen. o gezeigt, dass sie in der Lage sind, unter Verwendung von Präsentationshilfsmitteln die Ergebnisse ihre konzeptionell-entwerferischen sowie gestalterischen und theoretisch-wissenschaftlichen Ausarbeitung vollständig, mit argumentativer Überzeugungskraft und zielgruppengerecht darzubieten. 	WP		300			10
Voraussetzung für die Teilnahme:		Empfohlen: Abschluss der Module I. - IV.						