

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Basismodul 2D Grundlagen
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK-2D
Modulbereich:	Gestalterische und künstlerische Kompetenz GK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Zwei Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Bettina Erzgräber

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelor-Studiengänge ECTS 240
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflichtmodul
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Aneignen von formal-ästhetischen und technischen Fertigkeiten im zweidimensionalen Gestalten (Zeichnen, Farbe, Schrift/Typografie, Fotografie, Bewegtbild)
- Beherrschung der verschiedenen Darstellungsformen und -möglichkeiten im Bereich des Gestaltens auf der Fläche
- Erlangen eines bildnerischen Verständnisses
- Entwicklung von Form- und Proportionsgefühl und Abstraktionsvermögen
- Differenzierung unterschiedlicher medialer Anwendungen in technischer, ästhetischer und inhaltlicher Sicht
- Reflexion über thematische Vorgaben und Aneignen von visuellem Urteilsvermögen
- Praktische Anwendung für Gestaltungsprozesse und grafische Präsentation

Lerninhalte

- Kennenlernen unterschiedlicher zeichnerischer, malerischer, grafischer, typografischer, fotografischer Techniken und Mittel
- Zeichnen nach der Anschauung (Figur/Raum/Objekt/Natur/Reportage), Experimente
- Farbübungen (Farbauftrag, Farbträger, Farbwirkung)
- Fotografische Grundübungen
- Typografische Grundlagenübungen in Mikro- und Makrobereich, Grundkenntnisse der Schriftentwicklung
- Zeitbasiertes bildnerisches Arbeiten

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	180	15/12	WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	70	----	WS
Gruppen- und Einzelkonsultationen	180	15/12	SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier)	70	----	SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgaben) Kurzprojekte, Einzel- und Gruppenarbeit Ü/P
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgaben) Kurzprojekte, Einzel- und Gruppenarbeit Ü/P
Anteil an Modulnote:	100%
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche am Ende des Sommersemesters
1.Wiederholungstermin:	Nachweis der Prüfung bis zum Beginn des folgenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

500 Stunden

Kreditpunkte

20 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Beispiele klassischer und zeitgenössischer Zeichen- und Illustrationskunst
Beispiele klassischer und zeitgenössischer Malerei, Farblehren
Beispiele aus der Geschichte der Fotografie und des zeitbasierten Bildes
Beispiele aus der Schrift-/Typografiegeschichte

Status: 01.11.2023 (Bettina Erzgräber)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Aufbaumodul 2D Grundlagen
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK-2D
Modulbereich:	Gestalterische und künstlerische Kompetenz GK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Ein Semester /eine Woche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Bettina Erzgräber

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelor-Studiengänge ECTS 240 Alle Master-Studiengänge
Empfohlenes Studiensemester:	3. – 8. Semester (BA) bzw. 1.– 4. Semester (MA)
Modulart:	Wahlmodul
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Vertiefung von formal-ästhetischen und technischen Fertigkeiten im zweidimensionalen Gestalten (Zeichnen, Druckgrafik, Farbe, Schrift/Typografie, Fotografie, Bewegtbild)
- Erweiterung der verschiedenen Darstellungsformen und -möglichkeiten im Bereich des Gestaltens auf der Fläche
- Erarbeitung von narrativen Bildfolgen
- Erweiterung des bildnerischen Vokabulars, Erarbeiten einer eigenen Bildsprache
- Experimentieren mit grafischen, typografischen, fotografischen, malerischen und zeitbasierten Techniken
- Feindifferenzierung der unterschiedlichen medialen Anwendungsmöglichkeiten in technischer, ästhetischer und inhaltlicher Sicht
- Anwenden des bildnerischen Verständnisses auf thematische Vorgaben
- Reflexion zu thematischen Vorgaben
- Präsentation von Arbeitsergebnissen mit Diskussion in der Gruppe

Lerninhalte

- Fachliche Vertiefung der Grundkenntnisse anhand komplexer Aufgabenstellungen in den Bereichen Zeichnen, Druckgrafik, Farbe, Schrift/Typografie, Fotografie, Bewegtbild
- Anwendungsbezogenes und experimentelles Erproben gestalterisch-künstlerischer Mittel auf der Fläche
- Erschließung neuer Möglichkeiten in den verschiedenen Medien
- Recherche zum Thema
- Training konzeptueller Fähigkeiten
- Zeichnerische/grafische/malerische/typografische/fotografische/zeitbasierte Umsetzung und Bearbeitung verschiedener Themenstellungen anhand konkreter Anwendungen
- Arbeitsweise: Einzel- und Gruppenarbeit, möglicherweise fachgebiets- und fächerübergreifend

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	40	15/1	WS und/oder SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	10	----	WS und/oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Basismodul 2D

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Präsentation (P)
1.Wiederholung:	Projekt mit Präsentation (P)
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Ende des laufenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Die Literatur richtet sich nach der thematischen Vorgabe. Themenspezifische Literatur- und Linklisten werden zu Modulbeginn oder in der Ankündigung verteilt.

Status: 01.11.2023 (Bettina Erzgräber)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Basismodul 3D Grundlagen
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK-3D
Modulbereich:	Gestalterische und künstlerische Kompetenz GK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	Zwei Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Miriam Amelung

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelorstudiengänge FB Design (240 ECTS)
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflichtmodul
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Aneignung eines grundlegenden Repertoires von formal-ästhetischen und technischen Fertigkeiten im dreidimensionalen Gestalten (Material, Form und Objekt)
- Entwicklung einer Untersuchenden Haltung in Bezug auf Objekt, Körper und Raum
- Übersetzung kreativer Denkprozesse in das Gegenständliche oder Objektliche
- Kennenlernen von Methoden und Praktiken zur Formen- und Variantenbildung
- Entwicklung von Form- und Proportionsgefühl und Abstraktionsvermögen
- Kennenlernen von Eigenschaften, Qualitäten und Möglichkeiten anhand von spezifischen Materialien
- Aufbau einer haptischen Sensibilisierung und Erfahrung im Umgang mit Material
- Erarbeiten von formal-ästhetischen, konstruktive und funktionale Kenntnissen mittels prozesshaften Umgang mit Material
- Entwicklung eines Verständnisses für die Zusammenhänge von Material, Verarbeitung und Form
- Aneignung einer visuellen Urteilsvermögens in Beziehung auf Form, Material und Objekt.
- Entwicklung eines Reflexions- und Kommunikationsvermögens im Bezug auf das eigene gestalterische Handeln

Lerninhalte

- Untersuchung und Erprobung von verschiedenen Herangehensweisen des gestalterischen Umgangs mit Material, bezogen auf Form, Raum, Ausdruck
- Aufgaben, die in methodischen Schritten zur Formenbildung führen
- Erprobung von unscharfen und präzisen Gestaltungstechniken
- Kumulieren und Reflektieren von Formen und Varianten
- Prozesshafter, explorativer Umgang mit Material, Verarbeitung und Form
- Untersuchungen und Übungen zu Syntax und Semantik
- Austausch und Reflexion über Arbeiten und Prozesse im Einzel- und Gruppengespräch
- Bearbeitung gestalterischer Übungen in Einzel- und Gruppenarbeit

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Einführung und Gruppen- und Einzelkonsultationen	126	15/8,4	WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	49	----	WS
Einführungs- Vorlesungen Gruppen- und Einzelkonsultationen	126	15/8,4	SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	49		
		----	SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung, selbstständige Projektarbeit Einzel- und Gruppenarbeit (Atelier/Werkstatt) Ü/P
1.Wiederholung:	Übung, selbstständige Projektarbeit Einzel- und Gruppenarbeit (Atelier/Werkstatt) Ü/P
Anteil an Modulnote:	100%
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche am Ende des Sommersemesters
1.Wiederholungstermin:	Nachweis der Prüfung bis zum Beginn des folgenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

350 Stunden

Kreditpunkte

14 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

wird stets aktualisiert.

Status: 26.10.2023 (Prof. Miriam Amelung)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Aufbaumodul 3D Grundlagen
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK - 3D
Modulbereich:	GK - Gestalterische und künstlerische Kompetenz
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	eine Woche / ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Miriam Amelung

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelor-Studiengänge ECTS 240 Alle Masterstudiengänge
Empfohlenes Studiensemester:	3. bis 8. Semester (BA) 1. bis 4. Semester (MA)
Modulart:	Wahlmodul, Wahl
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Vertiefung und Erweiterung von formal-ästhetischen und technischen Fertigkeiten im dreidimensionalen Gestalten (Material, Form und Objekt)
- Eigenständiger Umgang mit komplexer werdenden Aufgabenstellungen
- Kompetenzentwicklung kreative Denkprozesse in das Gegenständliche oder Objekthafte zu übersetzen
- Experimentieren mit Methoden und Praktiken in der Formen- und Variantenbildung
- Erweiterung des bildnerischen Vokabulars in Form und Ausdruck
- Experimentierender Umgang mit Material, Verarbeitung und Form
- Erweiterung bisheriger Kenntnisse über Eigenschaften, Qualitäten und Möglichkeiten von verschiedenen Materialien
- Vertiefung und Erweiterung von konstruktiven und formal-ästhetischen Kenntnissen über den prozesshaften Umgang mit Material
- Anwenden des bildnerischen Verständnisses und materialbasierter Kenntnisse auf thematische Vorgaben
- Kompetenzentwicklung in der Reflexion des eigenen gestalterischen Handelns

Lerninhalte

- Experimenteller Umgang mit Material, bezogen auf Form, Raum, Ausdruck
- Einstieg in erweiterte Themenstellungen dreidimensionaler Gestaltung (Material, Form und Objekt)
- Erprobung und Entwicklung von gestalterischen Methoden und Praktiken zur Formenbildung
- Erschließung von Möglichkeiten über die explorative Erprobung von Materialien in Verarbeitung und Form
- Austausch und Reflexion über Arbeiten und Prozesse im Einzel- und Gruppengespräch
- Vertiefung der Fähigkeiten in Kommunikation, Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams
- Präsentation und Reflexion von Arbeitsergebnissen mit Diskussion in der Gruppe

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Einführungs- Vorlesungen, Gruppen- und Einzelkonsultationen	40	15/2,	WS und/oder SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	10	----	WS und/oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Bestandene Prüfung, Basismodul 3D

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt und Präsentation (P)
1.Wiederholung:	Projekt und Präsentation (P)
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Zum Ende des laufenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

wird stets aktualisiert.

Status: 26.10.2023 (Prof. Miriam Amelung)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Basismodul Prozess Grundlagen 4D
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK-4D
Modulbereich:	Gestalterische und künstlerische Kompetenz GK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	Zwei Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Florian Kühnle

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelor-Studiengänge ECTS 240 Empfohlenes Studiensemester: 1. und 2. Semester
Modulart:	Pflichtmodul
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Erarbeiten eines grundlegenden Repertoires im Umgang mit prozesshaften und interaktiven Gestaltungsmethoden
- Kennenlernen von strukturierten Vorgehensweisen und Variantenbildung bei Konzept- und Entwurfsentwicklung
- Kennenlernen gestalterischer Merkmale, systematischer Analysen
- Entwickeln von Darstellungsformen der Idee/des Konzepts
- Untersuchen von Gemeinsamkeiten, Unterschieden und Übergangsformen analoger und digitaler Gestaltungspraktiken
- Auseinandersetzen mit den Grundzügen der Gestaltung zeitbasierter Medien (z. B. Bewegtbild, Animation, Klang)
- Untersuchen unterschiedlicher Interaktionsweisen zwischen Mensch und digitalen Technologien.
- Entwickeln des Reflexionsvermögens im Bezug auf eigene gestalterische Handlungsweisen
- Interpretieren und übertragen von Erfahrungen und Experimenten anderer Studierender.

Lerninhalte

- Auseinandersetzen mit gestalterischen Medien, Software und digitalen Werkzeugen
- Gestalten von Animationen, interaktiven Anwendungen, medialen Abbildungen und Repräsentationen
- Übertragen von Darstellungen und Zusammenhängen zwischen unterschiedlichen Medien und Formaten
- Experimentelles Untersuchen von Darstellungsweisen
- Hinterfragen von Konventionen, Überprüfen von Regeln und Vorstellungen
- Analogienbildung und Bildung von Assoziationsketten
- Untersuchungen und Übungen zu Syntax und Semantik
- Übungen zur Wirkung von Licht im Raum, Medien im Raum
- Übungen zur Interaktion von Körper, interaktiven Technologien und Medien
- Kritisches Auseinandersetzen mit Möglichkeiten und Begrenzungen technologischer Gestaltungsmittel und -methoden
- Verbalisieren und Kommunizieren der eigenen praktischen Gestaltungsentscheidungen
- Zusammenarbeit in unterschiedlichen Gruppen, gemeinsame Koordination in der Zusammenarbeit mit anderen, teilweise innerhalb der Grundlagen fächer- bzw. modulübergreifend
- Kommunikation in interdisziplinären Teams

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	90	15/6	WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	10	----	WS
Gruppen- und Einzelkonsultationen	90	15/6	SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier)	10	----	SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgaben) Kurzprojekte, Einzel- und Gruppenarbeit Ü/P
1. Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgaben) Kurzprojekte, Einzel- und Gruppenarbeit Ü/P
Anteil an Modulnote:	100%
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche am Ende des Sommersemesters
1. Wiederholungstermin:	Nachweis der Prüfung bis zum Beginn des folgenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

200 Stunden

Kreditpunkte

8 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Die Literatur und Vorbereitungsempfehlung richtet sich nach der thematischen Vorgabe.

Status: 27.10.2023 (Prof. Florian Kühnle)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Aufbaumodul Prozess Grundlagen 4D
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	GK-4D
Modulbereich:	Gestalterische und künstlerische Kompetenz GK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Ein Semester / eine Woche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Florian Kühnle

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Alle Bachelor-Studiengänge ECTS 240 Alle Master-Studiengänge
Empfohlenes Studiensemester:	3. – 8. Semester (BA) bzw. 1.– 4. Semester (MA) Modulart: Wahlmodul
Benotung:	Modulnote
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	100%

Lern- und Qualifikationsziele

- Vertiefung und Erweiterung bisheriger Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit prozesshaften und interaktiven Gestaltungsmethoden
- Eigenständiger Umgang mit komplexer werdenden Themenstellungen
- Selbständiges Einschätzen der eigenen Fähigkeiten, der vorhandenen Zeit und des notwendigen Arbeitsaufwandes für die Umsetzung einer Aufgabenstellung
- Integration von bereits erlernten und im Aufbaumodul erlangten Kenntnissen
- Kompetenzentwicklung in Konzeption und im Entwurfsprozess
- Erweiterung der Kenntnisse und Fertigkeiten für die Gestaltung zeitbasierter und interaktiver Medien und Formate.

Lerninhalte

- Einstieg in erweiterte/komplexere Themenstellungen und Kontexte der Gestaltung mit Medien, Software und digitalen Werkzeugen
- Realisieren von interaktiven Anwendungen und Installationen
- Darstellung und Kommunikation von Themen mit unterschiedlichen Medien und Formaten
- Einsatz von medienübergreifenden Gestaltungsstrategien und Methoden
- Auseinandersetzung mit neuen Themenfelder und Gestaltungsmethoden, Erweiterung des interdisziplinären Verständnisses
- Transfer neu erlernter Fertigkeiten in die eigene Gestaltungsdisziplin
- Vertiefung der Fähigkeiten in Kommunikation, Zusammenarbeit, und Projektkoordination
- Reflexion eigener Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Zusammenhänge und Ergebnisse kommunizieren, visualisieren, präsentieren

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	40	15/2,6	WS und/oder SS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	10	----	WS und/oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Basismodul 4D

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation (P)
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation (P)
Anteil an Modulnote:	100%
Termin der Modulleistung:	Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Ende des laufenden Semesters

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Die Literatur richtet sich nach der thematischen Vorgabe. Themenspezifische Literatur- und Linklisten werden zu Modulbeginn oder in der Ankündigung verteilt.

Status: 27.10.2023 (Prof. Florian Kühnle)