

---

HSD PBSA A D

---

MODUL-  
HANDBUCH  
MASTER  
EXHIBITION  
DESIGN

---

**Hochschule Düsseldorf**  
University of Applied Sciences

**Peter Behrens School of Arts**  
Fachbereiche Architektur und Design

**edi-Exhibition Design Institute**  
[edi.hs-duesseldorf.de](http://edi.hs-duesseldorf.de)

Münsterstraße 156  
DE-40476 Düsseldorf

<b>Design Studio A</b>					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
<b>401</b>	<b>600 h</b>	<b>20 CP</b>	<b>1. Semester</b>	<b>nur zum WS</b>	<b>1 Semester</b>
<b>1</b>	Lehrveranstaltungen	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
	2001 <b>Projekt A</b>	<b>12 CP</b>	<b>6 SWS / 90 h</b>	<b>270 h</b>	<b>15</b>
	2002 <b>Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis A</b>	<b>5 CP</b>	<b>4 SWS / 60 h</b>	<b>90 h</b>	
	2003 <b>Intra / Extra Muros A</b>	<b>2 CP</b>	<b>2 SWS / 30 h</b>	<b>30 h</b>	
	2004 <b>Mentoring A</b>	<b>1 CP</b>	<b>1 SWS / 15 h</b>	<b>15 h</b>	
<b>2</b>	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Die Projektmodule vermitteln umfassende gestalterische und wissenschaftliche Methoden und Kenntnisse zur ganzheitlichen Planung komplexer Gestaltungsprozesse im Bereich Exhibition Design. In den Modulen werden Qualifikationen zur projektorientierten, interdisziplinären Zusammenarbeit mit Gruppen innerhalb und außerhalb der Hochschule vermittelt. Die Themen und Methoden sind unmittelbar verbunden mit Projekten der Designforschung und mit künstlerisch-gestalterischen Entwicklungsprojekten in den Lehrgebieten der Professoren.</p> <p>Der Master-Studiengang ist forschungsorientiert, d.h. die Studierenden werden in den Kernmodulen der Studios intensiv an Design- und Raumforschung herangeführt und unter wissenschaftlichen Aspekten gezielt auch auf eine Promotion vorbereitet. Schwerpunkte in der Forschung des Exhibition Design sind: Wandelbare Räume, Geschichte/Zukunft des Ausstellens und Museografie/Museologie.</p> <p><b>Projekt A</b> Das zentrale Masterstudio Exhibition Design vermittelt und fördert das Interesse an grundlegenden Fragen des Exponierens und Publizierens mittels Ausstellungen anhand eines Studio-Projekts. Die Studierenden werden motiviert zum analytischen, methodischen und kreativen Denken und Handeln als Regisseur von komplexen Ausstellungsvorhaben. Gängige Formen der Musealisierung und Inszenierung von Ausstellungen und Museen werden vorgestellt und diskutiert. Erste eigenständige Ausstellungsexperimente führen zu neuen Anwendungen. Diese neuen Formen der Kommunikation im Raum werden medienspezifisch visualisiert und in Projektpräsentationen dokumentiert. Die Studierenden werden zu synthetisierenden Experten für die Vermittlung komplexer Sachverhalte und Inhalte in angemessener räumlicher Form.</p> <p><b>Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis A</b> Grundlegende Vermittlung von Theorie und Geschichte zum Themenfeld Ausstellung, Museum, Museologie, Objekt- und Sachkultur. Gründliche Einführung zur Themenrecherche, zum wissenschaftlichen Arbeiten, inhaltlichen Ausstellungskonzeption, Dramaturgie und Narration. Diskussion von medialen Formaten, Vermittlungsformen und Repräsentationsproblemen sowie deren Anwendung im Kontext. Ziel der Lehre ist die Entwicklung strategischer Kompetenz und poetischer Sensibilität für inhaltliche und gestalterische Ausstellungsprojekte: inhaltliche Auseinandersetzung und Konzeption, Motivation zu selbstständigem kreativem Handeln in Regie und eigenständiger dialogischer Evaluation: Diskussion / Motivation / Konzeption / Direktion / Publikation / Kommunikation.</p>				

	<p><b>Intra / Extra Muros A</b> Im Rahmen eines einwöchigen Seminars werden unterschiedliche Aspekte von Objekt und Raum sowie Theorie und Kommunikation vertieft bearbeitet. Diese interdisziplinäre Gruppenveranstaltung führt Studierende verschiedener gestalterischer Studiengänge zusammen.</p> <p><b>Mentoring A</b> In der Mentoringveranstaltung werden im außerunterrichtlichen Gespräch, in dialogischen Situationen und in weitestgehend entdidaktisierten Veranstaltungen allgemein persönlichkeitsbildende Aspekte des Studiums ebenso thematisiert wie auch eine kontinuierliche Studienlaufbahnberatung.</p> <p>Studiengangsbezogen und studienbegleitend erwerben die Studierenden im Mentoring Softskills wie Projektmanagement, Rhetorik und Gesprächsführung, Selbst- und Erfolgsmanagement und Präsentationstechniken. Inhalt der einzelnen Veranstaltungen sind alle Frage- und Problemstellungen der Studierenden zu Studienaufbau, Studienablauf, Praktikumsfragen, zu Prüfungsmodalitäten, zu allgemeinen Themen des Studiums, des zukünftigen Berufs, sowie zu ihrer persönlichen und sozialen Situation als Studierende. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Thematisierung von Problemen im Übergang von der Hochschule in die berufliche Praxis.</p>	
<b>3</b>	<p>Lehrformen</p> <p>2001 <b>Projekt A</b> 2002 <b>Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis A</b> 2003 <b>Intra / Extra Muros A</b> 2004 <b>Mentoring A</b></p>	<p>Lehrforschungsprojekt (LP) Lehrforschungsprojekt (LP) Lehrforschungsprojekt (LP) Master-Seminar (MS)</p>
<b>4</b>	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>–</p>	
<b>5</b>	<p>Prüfungsformen</p> <p><b>Präsentation mit Kolloquium</b></p>	
<b>6</b>	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points</p> <p><b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b></p>	
<b>7</b>	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p> <p>–</p>	
<b>8</b>	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p><b>20/120</b></p>	
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r</p> <p><b>Prof. Uwe J. Reinhardt</b></p>	
<b>10</b>	<p>Hauptamtlich Lehrende</p> <p><b>Prof. Harry Vetter, Prof. Uwe J. Reinhardt</b></p>	
<b>11</b>	<p>Sonstige Informationen</p> <p><b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b></p>	

Design Studio B					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
402	600 h	20 CP	2. Semester	nur zum SS	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
	2005 Projekt B	12 CP	6 SWS / 90 h	270 h	15
	2006 Consultancy B	6 CP	4 SWS / 60 h	120 h	
	2007 Intra / Extra Muros B	2 CP	2 SWS / 30 h	30 h	
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Die Projektmodule vermitteln umfassende gestalterische und wissenschaftliche Methoden und Kenntnisse zur ganzheitlichen Planung komplexer Gestaltungsprozesse im Bereich Exhibition Design. In den Modulen werden Qualifikationen zur projektorientierten, interdisziplinären Zusammenarbeit mit Gruppen innerhalb und außerhalb der Hochschule vermittelt. Die Themen und Methoden sind unmittelbar verbunden mit Projekten der Designforschung und mit künstlerisch-gestalterischen Entwicklungsprojekten in den Lehrgebieten der Professoren.</p> <p><b>Projekt B</b> Das zentrale Masterstudio Exhibition Design thematisiert grundlegende Fragen des Exponierens und Kommunizierens mittels Ausstellungen. Die Studierenden entwickeln die Fähigkeit zu analytischem Denken und strukturiertem, methodischem Handeln als Regisseur von komplexen Ausstellungsvorhaben. Gängige Mittel der Musealisierung und Inszenierung von Ausstellungen und Museen werden analysiert. Eigenständige praktische Ausstellungsexperimente führen zu neuen Anwendungen. Neuen Formen der Kommunikation im Raum und reflektierte Strategien werden medienspezifisch visualisiert und in Projektpräsentationen dokumentiert. Die Studierenden werden zu Experten für die Vermittlung komplexer Sachverhalte und Inhalte in angemessener räumlicher Form, aber auch zu Herstellern, Koordinatoren, Kuratoren und Autoren der Projekte.</p> <p><b>Consultancy B</b> Bezogen auf die konkreten Entwurfsthemen des Design-Studios werden Fachthemen integrativ vertieft, die die Wechselwirkungen zwischen Objekt, Raum und Kommunikation in besonderer Weise fördern. Der Consultant vermittelt anfänglich entwurfsspezifische Grundlageninformationen und geht später zu individuellen Fachkonsultationen über, deren Erkenntnisse von den Studierenden in den Entwurfsprozess integriert werden.</p> <p><b>Intra / Extra Muros B</b> Im Rahmen eines einwöchigen Seminars werden unterschiedliche Aspekte von Objekt und Raum sowie Theorie und Kommunikation vertieft bearbeitet. Diese interdisziplinäre Gruppenveranstaltung führt Studierende verschiedener gestalterischer Studiengänge zusammen.</p>				
3	Lehrformen				
	2005 Projekt B			Lehrforschungsprojekt (LP)	
	2006 Consultancy B			Lehrforschungsprojekt (LP)	
	2007 Intra / Extra Muros B			Lehrforschungsprojekt (LP)	
4	Teilnahmevoraussetzungen				
	-				

5	Prüfungsformen <b>Präsentation mit Kolloquium</b>
6	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>
7	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) –
8	Stellenwert der Note für die Endnote <b>20/120</b>
9	Modulbeauftragte/r <b>Prof. Uwe J. Reinhardt</b>
10	Hauptamtlich Lehrende <b>Prof. Stefan Korschildgen</b>
11	Sonstige Informationen <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>

Design Studio C					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
403	600 h	20 CP	3. Semester	nur zum WS	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
	2008 Projekt C	12 CP	6 SWS / 90 h	270 h	15
	2009 Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis C	5 CP	4 SWS / 60 h	90 h	
	2010 Intra / Extra Muros C	2 CP	2 SWS / 30 h	30 h	
	2011 Mentoring C	1 CP	1 SWS / 15 h	15 h	
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Die Projektmodule vermitteln umfassende gestalterische und wissenschaftliche Methoden und Kenntnisse zur ganzheitlichen Planung komplexer Gestaltungsprozesse im Bereich Exhibition Design. In den Modulen werden Qualifikationen zur projektorientierten, interdisziplinären Zusammenarbeit mit Gruppen innerhalb und außerhalb der Hochschule vermittelt. Die Themen und Methoden sind unmittelbar verbunden mit Projekten der Designforschung und mit künstlerisch-gestalterischen Entwicklungsprojekten in den Lehrgebieten der Professoren.</p> <p>Die Studierenden formulieren im letzten Drittel des Semesters einen persönlichen Forschungsschwerpunkt als Grundlage zur individuellen Master-Thesis im Folgesemester.</p> <p><b>Projekt C</b> Das zentrale Masterstudio Exhibition Design vermittelt und fördert das Verständnis für die Akkumulierung und die Synthese der unterschiedlichen Ebenen und Teildisziplinen des Ausstellens. Die Studierenden werden motiviert zum wissenschaftlichen Denken und Handeln als Strategie und Regisseur von komplexen Ausstellungsvorhaben. Eigenständige Ausstellungsexperimente führen zu neuen Anwendungen. Diese neuen Formen der Kommunikation im Raum werden medienspezifisch visualisiert und in Projektpräsentationen dokumentiert. Die Studierenden werden zu Experten für die Vermittlung komplexer Sachverhalte und Inhalte in angemessener räumlicher Form, aber auch zu Koordinatoren und Kuratoren der Projekte. Komplexe Kommunikation verlangt nach Analyse und Regie und reflektierenden Strategien.</p> <p><b>Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis C</b> Grundlegende Vermittlung von Theorie und Geschichte zum Themenfeld Ausstellung, Museum, Museologie, Objekt- und Sachkultur. Gründliche Einführung zur Themenrecherche, zum wissenschaftlichen Arbeiten, inhaltlichen Ausstellungskonzeption, Dramaturgie und Narration. Diskussion von medialen Formaten, Vermittlungsformen und Repräsentationsproblemen sowie deren Anwendung im Kontext. Ziel der Lehre ist die Entwicklung strategischer Kompetenz und poetischer Sensibilität für inhaltliche und gestalterische Ausstellungsprojekte: inhaltliche Auseinandersetzung und Konzeption, Motivation zu selbstständigem kreativem Handeln in Regie und eigenständiger dialogischer Evaluation: Diskussion, Motivation, Konzeption, Direktion, Publikation, Kommunikation.</p> <p><b>Intra / Extra Muros C</b> Im Rahmen eines einwöchigen Seminars werden unterschiedliche Aspekte von Objekt und Raum sowie Theorie und Kommunikation vertieft bearbeitet. Diese interdisziplinäre</p>				

	<p><b>Gruppenveranstaltung führt Studierende verschiedener gestalterischer Studiengänge zusammen.</b></p> <p><b>Mentoring C</b>  In der Mentoringveranstaltung werden im außerunterrichtlichen Gespräch, in dialogischen Situationen und in weitestgehend entdidaktisierten Veranstaltungen allgemein persönlichkeitsbildende Aspekte des Studiums ebenso thematisiert wie auch eine kontinuierliche Studienlaufbahnberatung.</p> <p>Studiengangsbezogen und studienbegleitend erwerben die Studierenden im Mentoring Softskills wie Projektmanagement, Rhetorik und Gesprächsführung, Selbst- und Erfolgsmanagement und Präsentationstechniken. Inhalt der einzelnen Veranstaltungen sind alle Frage- und Problemstellungen der Studierenden zu Studienaufbau, Studienablauf, Praktikumsfragen, zu Prüfungsmodalitäten, zu allgemeinen Themen des Studiums, des zukünftigen Berufs, sowie zu ihrer persönlichen und sozialen Situation als Studierende. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Thematisierung von Problemen im Übergang von der Hochschule in die berufliche Praxis.</p>	
<b>3</b>	Lehrformen  2008 <b>Projekt C</b> 2009 <b>Ausstellungstheorie / Kuratorische Praxis C</b> 2010 <b>Intra / Extra Muros C</b> 2011 <b>Mentoring C</b>	Lehrforschungsprojekt (LP) Lehrforschungsprojekt (LP) Lehrforschungsprojekt (LP) Master-Seminar (MS)
<b>4</b>	Teilnahmevoraussetzungen  –	
<b>5</b>	Prüfungsformen  <b>Präsentation mit Kolloquium</b>	
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  –	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>20/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Uwe J. Reinhardt</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Prof. Philipp Teufel, Prof.*in Viola Vahrson</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	

Design Studio D, Master-Thesis					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
404	900 h	30 CP	4. Semester	Jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
	2027 Research / Creative Writing	4 CP	4 SWS / 60 h	60 h	15
	2028 Begleitendes Masterforum	4 CP	4 SWS / 60 h	60 h	
	2029 Master-Thesis Projekt	18 CP	–	540 h	
	2030 Präsentation und Kolloquium	4 CP	–	120 h	
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Das Thesis-Projekt weist umfassende gestalterische und wissenschaftliche Methoden sowie Kenntnisse und Fähigkeiten zur ganzheitlichen Planung komplexer Gestaltungsprozesse nach. Das von den Studierenden selbst gestellte Thesis-Thema und die entsprechend angewendeten Methoden sind unmittelbar verbunden mit unterschiedlichen Aspekten von Designforschung, Gestaltung und Kommunikation.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, eine eigenständige inhaltliche und entwerferische Position innerhalb des zeitgenössischen Exhibition Design Kontexts zu formulieren und vertieftes Fachwissen in ihren Entwurf zu integrieren. Dabei stellen sie die Fähigkeit unter Beweis, dass sie komplexe Aufgabenstellungen sowohl analytisch und methodisch als auch inhaltlich und entwurflich selbständig umsetzen können.</p> <p><b>Research / Creative Writing</b></p> <p>In Fortführung der inhaltlich-theoretischen Begleitungen der Masterstudios ermöglicht die Veranstaltung vertiefende Kenntnisse in Methoden und Praxen der jeweils unterschiedlich notwendigen Recherchen. Dazu kommt eine weitgehende sprachliche Ausbildung mittels Creative Writing, die wissenschaftliches und praktisches Schreiben für Gestaltungsprojekte, Konzeptionen, Präsentationen und explizit wissenschaftliche Arbeiten wie Masterthesen und größere Projekte, etwa auch eine anschließenden Promotion, professionalisiert.</p> <p>Folgende Kernkompetenzen werden vermittelt: Fachkompetenz (Methoden und Taktiken der Recherche, Sprache lernen, Kognitives und Narratives, Elemente der Kommunikation), Methodenkompetenz (operationale Werkzeugkiste, Handwerkszeug), Sozialkompetenz (komplexe Aufgaben in den Griff bekommen, Strategien, im Team operieren, selbstbewusstes Spezialwissen) und Selbstkompetenz (Konzeptionelles, Redaktionelles, Dramaturgisches, Präsentieren, Eloquenz der Professionalität, Flexibilität, ständige Paradigmen- und Perspektivenwechsel).</p> <p>Die Studierenden haben komplexe und umfassende künstlerisch-gestalterische und theoretisch-wissenschaftliche Wahrnehmungs- und Darstellungskompetenzen erworben und in umfassenden, intermedialen, forschungsorientierten Projekten angewendet, vertieft und kritisch weiterentwickelt. Sie sind in der Lage, Gestaltungsfragen zu analysieren, zu managen, zu steuern und Lösungsstrategien experimentell zu erproben und zu</p>				



	<p>verantwortungsvollen Lösungen zu führen. Sie können ihre Kompetenzen selbstkritisch reflektieren und vor dem Hintergrund historischer Strukturen und aktueller gesellschaftlicher Diskurse gestalterisch, wissenschaftlich und ethisch verorten.</p> <p><b>Begleitendes Masterforum</b> Im Rahmen der Thesis-Arbeit fordert und fördert das regelmäßige Masterforum komplexes wissenschaftliches Denken und Handeln sowie die Fähigkeit zur Entwicklung von inhaltlichen Strategien, Konzepten und hochwertiger Gestaltung. Der Entwurf soll unterschiedliche Projektanforderungen synthetisieren und in ein inhaltliches wie gestalterisches Konzept überführen, welches anschließend über unterschiedliche Projekt-Maßstäbe konkretisiert wird. Dabei analysieren, konzipieren, gestalten, kommunizieren und detaillieren die Entwerfer reflektiert und in angemessener Weise.</p> <p><b>Master-Thesis Projekt</b> Die Thesis fordert und fördert komplexes wissenschaftliches Denken und Handeln sowie die Fähigkeit zur Entwicklung von inhaltlichen Strategien, Konzepten und hochwertiger Gestaltung. Die Thesis besteht aus einer gestalterischen und einer theoretischen Arbeit.</p> <p>Die gestalterische Arbeit ist eine gestaltungspraktische Arbeit, in der komplexe Problem- und Aufgabenstellungen auf der Grundlage künstlerisch-gestalterischer Methoden und erfahrungsbasierter Gestaltungskompetenzen in einer individuellen, kreativen und innovativen praktischen Arbeit untersucht werden und in der Lösungsperspektiven und Lösungen entwickelt werden.</p> <p>Die theoretische Arbeit ist eine schriftliche Arbeit, die auf wissenschaftlicher Grundlage, die Recherche, die konzeptionelle Entwicklung und Begründung, sowie die theoretische Fundierung der gestalterischen Arbeit dokumentiert und darstellt. Die Studierenden dokumentieren mit dieser Arbeit ihre theoretischen und wissenschaftlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zur systematischen Analyse komplexer gestalterischer Fragestellungen und zur Entwicklung theoretisch fundierter Gestaltungskonzepte.</p> <p><b>Präsentation und Kolloquium</b> In der Präsentation dokumentieren die Studierenden ihre erweiterten und vertieften Kompetenzen darin, einen gestalterischen und / oder wissenschaftlichen Sachverhalt - ihre gestalterische und theoretische Arbeit -, in einer adäquaten Weise einem Publikum darstellen zu können. Die Kompetenzen umfassen sowohl gestalterische, wissenschaftliche wie kommunikative und interaktive Fähigkeiten und Fertigkeiten.</p> <p>Im Kolloquium dokumentieren die Studierenden ihre erweiterten und vertieften Kompetenzen darin, ihr Thesis-Projekt hinsichtlich seiner spezifischen Form, seines Inhaltes und seiner gestalterischen und / oder wissenschaftlichen Methoden in einem kritischen Fachgespräch problematisieren und verteidigen zu können.</p> <p><b>Präsentation und Kolloquium haben eine Dauer von 40 Minuten.</b></p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>2027 Research / Creative Writing 2028 Begleitendes Masterforum 2029 Master-Thesis Projekt 2030 Präsentation und Kolloquium</p>	<p>Lehrforschungsprojekt (LP) Lehrforschungsprojekt (LP) – –</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p><b>Erfolgreich abgeschlossene Design Studios A, B und C.</b></p> <p><b>Voraussetzung für die Zulassung zur Master-Thesis ist der Nachweis von mindestens 90 CP.</b></p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p><b>Die Thesis besteht aus</b></p>	

	<p>1. aus einem Master-Thesis Projekt (einer gestaltungspraktischen Arbeit und einer theoretischen Arbeit)</p> <p>2. Präsentation der gestaltungspraktischen Arbeit und einem Kolloquium (40 Minuten)</p>
6	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points</p> <p><b>Bestandene Prüfungsleistungen und aktive Teilnahme in den Lehrveranstaltungen.</b></p>
7	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p> <p>–</p>
8	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p><b>30/120</b></p>
9	<p>Modulbeauftragte/r</p> <p><b>Prof. Uwe J. Reinhardt</b></p>
10	<p>Hauptamtlich Lehrende</p> <p><b>Alle hauptamtlich Lehrenden aus den Fachbereichen Architektur und Design, als da wären: Prof. Reinhardt, Teufel, Prof. Korschildgen, Prof. Vetter sowie Prof. Ackermann, Prof. Andres, Prof. Asmus, Prof. Breuer, Prof.*in Doderer, Prof.*in Ern-Heinzl, Prof. Fenner, Prof.*in Fleischhut, Prof. Fleischmann, Prof.*in Foecking, Prof.*in Frank, Prof. Franken, Prof. Gorny, Prof.*in Holzer, Prof. Jacobs, Prof. Jansen, Prof. Jendreiko, Prof.*in Joeressen, Prof.*in Keggenhoff, Prof.*in Kim, Prof. Klein-Wiele, Prof. Korfmacher, Prof. Kruse, Prof.*in Kullack, Prof. Lacour, Prof. Leeser, Prof. Malsy, Prof. Molestina, Prof. Mueller, Prof. Musall, Prof. Niess, Prof. Pasing, Prof. Pfeifle, Prof. Pütz, Prof.*in Reitz, Prof. Scheer, Prof.*in Schiebler, Prof.*in Schliephack, Prof. Schoeller, Prof. Schuster, Prof. Uebele, Prof.*in Vormann, Prof.*in Wandaogo, Prof. Wendland, Prof. Zimmermann</b></p>
11	<p>Sonstige Informationen</p> <p><b>Ein Prüfer muss aus dem Studiengang Exhibition Design sein. Der Erstprüfer muss Professor*in sein. Als Zweitprüfer kann – bei schlüssiger Begründung – auch ein/e externe Prüfer*in (mit mindestens dem akademischen Grad M.A.) sein.</b></p>

Raum und Objekt I					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
405	150 h	5 CP	Jedes Semester	Jedes Semester	1 Semester
1	<p>Lehrveranstaltungen</p> <p><b>1 Wahlpflichtfach aus</b> <b>4 Lehrveranstaltungen</b></p> <p>2012 Möbel- und Produktentwicklung 2013 Temporäre Räume und Bauten 2014 Gestaltungslehre MA 2015 Digitale Raumentwicklung / Multimedia</p>	<p>Credits</p> <p>5 CP 5 CP 5 CP 5 CP</p>	<p>Kontaktzeit</p> <p>2 SWS / 30 h 2 SWS / 30 h 3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>120 h 120 h 105 h 105 h</p>	<p>Geplante Gruppengröße</p> <p>15</p>
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Aufbauend auf einem allgemeinen und umfassenden Grundverständnis von Objekt und Raum sind die Studierenden in der Lage, sich exemplarisch in unterschiedliche spezifische Fachgebiete einzuarbeiten und sich analytisches, typologisches sowie technisches Wissen anzueignen. Gleichzeitig kann dieses Wissens eigenständig und kreativ in angemessene gestalterische Entwurfskonzepte umgesetzt werden. Anforderungen an verwandte, meist temporäre Gestaltungs-Aufgaben können methodisch durchdrungen und mit Hilfe individueller Ausdrucksmittel in objekthaft-plastische und räumliche-atmosphärische Entwurfsansätze überführt werden.</p> <p><b>Möbel- und Produktentwicklung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyse und Typologien</li> <li>▪ Konzeption und Produktionsparameter</li> <li>▪ Entwurfsaufgabe mit Raumbezug</li> <li>▪ Integration der Entwurfsparameter Ergonomie,</li> <li>▪ Innovation, Visualisierung, Konstruktion, Materialität</li> </ul> <p>Die Studierenden sind in der Lage, sich in spezifische Teilbereiche der Möbel- und Produktentwicklung einzuarbeiten. Sie haben ein grundlegendes Verständnis von Typologien, Entwurfs- und Produktionsparametern.</p> <p><b>Temporäre Räume und Bauten</b></p> <p>Das Seminar beschäftigt sich mit unterschiedlichen Formen temporärer Räume und Bauten. Hierzu zählen u.a. szenische Räume, räumliche Interventionen, Pop-up-Räume und anderweitige Provisorien sowie mediale und mobile Räume. Neben den räumlichen und gestalterischen Aspekten werden auch entsprechende Typologien sowie Konstruktionssysteme betrachtet, die diesen Räumen und Bauten zugrunde liegen. Hierbei sind u.a. Themen wie Modul- und Montagesysteme, Leichtbau oder elementierte Bauteile von Bedeutung. Bezogen auf diese unterschiedlichen temporären Anwendungsgebiete werden Anforderungsprofile, geschichtliche Entwicklungen, gestalterische Potentiale, Konstruktionsprinzipien sowie ökonomisch/ökologische Aspekte betrachtet.</p> <p>Die Studierenden werden methodisch in die Lage versetzt, unter Abwägung kultureller, sozio-ökonomischer und gestalterischer Aspekte, selbstständig die Chancen und Sinnfälligkeit temporärer Bauweisen und Raumkonzeptionen zu analysieren und</p>				

	<p>beispielhaft planerisch zur Anwendung zu bringen. Es wird die Fähigkeit erlernt, unter kritischer Betrachtung der Anforderungen und Potentiale selbstständig angemessene Lösungsansätze zu erarbeiten und diese in den verschiedenen Maßstäben zu konkretisieren.</p> <p><b>Gestaltungslehre MA</b></p> <p>In der Lehrveranstaltung werden praktisch und/oder theoretisch Aspekte räumlich-gestalterischer Arbeit, die eine besondere Relevanz für den architektonischen Entwurf haben, erarbeitet resp. vertieft. Die Bandbreite möglicher Themen reicht von der Betrachtung historischer Gestaltungstheorien und künstlerischer Ausdrucksformen bis hin zu praktischen, gestalterisch-räumlichen Experimenten und transmedialen Inszenierungen im Maßstab 1:1. Die Erarbeitung und Erprobung adäquater Darstellungs- und Dokumentationsformen für gestalterische Projekte gehören ebenso zu den Anliegen der Veranstaltungen.</p> <p>Ziele der Veranstaltung sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Sensibilisierung für ausgewählte Fragestellungen räumlich-gestalterischer Arbeit und deren Beurteilung</li> <li>▪ die Findung der jeweils eigenen gestalterisch-künstlerischen und gestalterisch-intellektuellen Interessen und Ausdrucksmittel</li> <li>▪ die Bewusstwerdung, dass das menschliche Erleben und Bewerten von Gestaltetem in Abhängigkeit zu physiologischen und psychologischen Bedingungen als auch zu historischen und kulturellen Kontexten steht</li> <li>▪ die Fähigkeit, adäquate Darstellungs- und Dokumentationsformen für gestalterische Projekte zu erstellen</li> </ul> <p><b>Digitale Raumentwicklung / Multimedia</b></p> <p>Die Studierenden verschaffen sich projektbezogen einen Einblick in unterschiedlichste Bereiche der digitalen Raumentwicklung und Raumsimulation. Sie eignen sich einen Überblick über die Bandbreite und Potentiale der raumbezogenen digitalen bzw. medialen Entwurfsstrategien und Ausdrucksformen an. Die erarbeiteten Erkenntnisse werden unter Einbeziehung des Entwicklungsstands und relevanter Entwicklungsrichtungen schließlich Voraussetzung zur eigenen individuellen und experimentellen Auseinandersetzung. Diese Experimente und Erfahrungen sollen in der Anwendung gezielt den Umgang mit medialen Entwurfsmethoden und Praktiken fördern und motivieren. Die Veranstaltung ermöglicht auch einen Einblick in künstlerische und wissenschaftliche Grenzbereiche der Architektur und verweist auf transdisziplinären Schnittstellen mit verwandten Fachrichtungen</p> <p>Die Teilnehmer beherrschen ein analytisches, kritisches und kreatives Umgehen mit den Potentialen und Ausdrucksformen neuer digitaler räumlicher Design-Tools. Sie sind zu einer intensiven Auseinandersetzung mit den Bedeutungsebenen medialer Realität und deren technischen Möglichkeiten sowie zu deren innovativen und experimentellen Anwendung, auch hinsichtlich fachübergreifender Schnittstellen, befähigt.</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>2012 Möbel- und Produktentwicklung  2013 Temporäre Räume und Bauten  2014 Gestaltungslehre MA  2015 Digitale Raumentwicklung / Multimedia</p>	<p>Master-Seminar (MS)  Master-Seminar (MS)  Master-Seminar (MS)  Master-Seminar (MS)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>–</p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>2012 Möbel- und Produktentwicklung  2013 Temporäre Räume und Bauten  2014 Gestaltungslehre MA</p>	<p>Präsentation oder  Präsentation mit Kolloquium  Präsentation  Präsentation, Mündliche Prüfung  oder Gestalterische Übung</p>

	2015 <b>Digitale Raumentwicklung / Multimedia</b>	<b>Präsentation mit Kolloquium</b>
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  <b>BA Innenarchitektur, MA Architektur, MA Innenarchitektur</b>	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>5/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Wendland, Prof. Kruse</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Prof. Wendland, Prof*in Kullack, Prof. Kruse, Prof. Pasing</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen.</b>  <b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b>  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	

Raum und Objekt II					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
406	120 h	4 CP	Jedes Semester	nur zum WS	1 Semester
1	<p>Lehrveranstaltungen</p> <p><b>1 Wahlpflichtfach aus</b> <b>4 Lehrveranstaltungen</b></p> <p>2016 Raum und Kommunikation 2017 Raum und Gesellschaft 2018 Raum und Strategie 2019 Möbel / Produkt / Material</p>	<p>Credits</p> <p>4 CP 4 CP 4 CP 4 CP</p>	<p>Kontaktzeit</p> <p>3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>75 h 75 h 75 h 75 h</p>	<p>Geplante Gruppengröße</p> <p>15</p>
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Aufbauend auf einem allgemeinen und umfassenden Grundverständnis von Objekt und Raum sind die Studierenden in der Lage, sich exemplarisch in unterschiedliche spezifische Fachgebiete einzuarbeiten und sich analytisches, typologisches sowie technisches Wissen anzueignen. Gleichzeitig kann dieses Wissens eigenständig und kreativ in angemessene gestalterische Entwurfskonzepte umgesetzt werden. Anforderungen an verwandte, meist temporäre Gestaltungs-Aufgaben können methodisch durchdrungen und mit Hilfe individueller Ausdrucksmittel in objekthaft-plastische und räumliche-atmosphärische Entwurfsansätze überführt werden.</p> <p><b>Raum und Kommunikation</b> Die Veranstaltung positioniert sich an der Schnittstelle von Raum und Kommunikation und thematisiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kritisch-analytische Anwendung aller zur Verfügung stehenden architektonischen, analogen wie digitalen Kommunikationsmittel und Instrumente</li> <li>▪ Entwicklung unterschiedlicher Corporate-Architecture-Konzepte und Transformation der sich aus dem Kommunikationsziel ergebenden Inhalte</li> <li>▪ Einsatz von szenischen Ausdrucksformen und Informationsstrategien</li> <li>▪ Gestalterisch-architektonische Optimierung von Kommunikations- und Präsentationskonzepten gemäß entwickeltem Zielkatalog</li> </ul> <p>Aufbauend auf einem umfassenden sowie kritischen Grundverständnis der Wechselwirkungen zwischen Objekt, Raum und Mensch sind die Studierenden in der Lage, sich exemplarisch in spezifische Bereiche der Raumstrategie und der Raumgestaltung einzuarbeiten, sich hier analytisches, typologisches wie konstruktives Wissen anzueignen und dieses in innovativen, strategischen und kreativen Entwurfs- bzw. Anwendungskonzepten umzusetzen. Hierbei sind sowohl technische, atmosphärisch-gestalterische als auch gesellschaftlich-kulturelle Aspekte sowie deren komplexe Verflechtungen von besonderer Bedeutung.</p> <p><b>Raum und Gesellschaft</b> Die Veranstaltung positioniert sich an der Schnittstelle von Raum und Gesellschaft und thematisiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prototypische Vertiefung spezifischer gesellschaftlicher Themenschwerpunkte und Anforderungen im Entwurfsprozess</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Berücksichtigung spezifischer, komplexer Funktionszusammenhänge und Prozesse</li> <li>▪ Integration technischer, kultureller und ästhetischer Aspekte in den Entwurf</li> </ul> <p>Aufbauend auf einem umfassenden sowie kritischen Grundverständnis der Wechselwirkungen zwischen Objekt, Raum und Mensch sind die Studierenden in der Lage, sich exemplarisch in spezifische Bereiche der Raumstrategie und der Raumgestaltung einzuarbeiten, sich hier analytisches, typologisches wie konstruktives Wissen anzueignen und dieses in innovativen, strategischen und kreativen Entwurfs- bzw. Anwendungskonzepten umzusetzen. Hierbei sind sowohl technische, atmosphärisch-gestalterische als auch gesellschaftlich-kulturelle Aspekte sowie deren komplexe Verflechtungen von besonderer Bedeutung.</p> <p><b>Raum und Strategie</b></p> <p>Die Veranstaltung schafft ein grundsätzliches Bewusstsein für komplexe Anforderungen an die Nutzung von Räumen jenseits üblicher Nutzungs- und Gestaltungs-Stereotype. Sie beschäftigt sich mittels Analysen, Konzeptentwicklungen und Gestaltungsansätzen mit strategischen Mitteln der räumlichen Intervention im Hinblick auf zeitgemäße Technologien, Nutzerprofile und kulturelle Authentizität. Wesentliche Aspekte der Auseinandersetzung sind Funktion und Atmosphäre, ökologische und ökologische Anforderungen, Nutzungsdauer und Zyklen sowie gesellschaftliche Strömungen. Die entsprechenden komplexen, wechselseitigen Abhängigkeiten erfordern nachhaltige Raumkonzeptionen, die sich über innovative Strategien u. a. solche der räumlichen Anpassbarkeit, der Mehrfachprägung sowie der offenen Rauminterpretation entwickeln lassen.</p> <p>Aufbauend auf einem umfassenden sowie kritischen Grundverständnis der Wechselwirkungen zwischen Objekt, Raum und Mensch sind die Studierenden in der Lage, sich exemplarisch in spezifische Bereiche der Raumstrategie und der Raumgestaltung einzuarbeiten, sich hier analytisches, typologisches wie konstruktives Wissen anzueignen und dieses in innovativen, strategischen und kreativen Entwurfs- bzw. Anwendungskonzepten umzusetzen.</p> <p><b>Möbel / Produkt / Material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Möbeldesign und Produktentwicklung und ihre materialbedingten Produktionstechniken</li> <li>▪ Möbeldesign im Kontext von Produkt und Raum unter Einbeziehung ergonomischer Erkenntnisse</li> <li>▪ Einsatz von Materialien und Konstruktion in der aktuellen Produktentwicklung</li> <li>▪ Möbel und Produkt im Kontextwandel Entwurfsaufgabe mit Realisierungsdimension</li> </ul> <p>Die Studierenden erkennen komplexe designmethodologische und designgeschichtliche Zusammenhänge bei der Produktentwicklung. Sie erwerben komplexe Kenntnisse über Materialien, ihre Konstruktionsarten und Anwendungsmöglichkeiten und sind in der Lage, hierbei auch einen Kontextwandel zu entwickeln. Die Studierenden sind befähigt, eigene Entwürfe mit materialgerechten Konstruktionsarten zu belegen</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>2016 Raum und Kommunikation</p> <p>2017 Raum und Gesellschaft</p> <p>2018 Raum und Strategie</p> <p>2019 Möbel / Produkt / Material</p>	<p>Master-Seminar + Vorlesung (MS+ V)</p> <p>Master-Seminar + Vorlesung (MS+ V)</p> <p>Master-Seminar + Vorlesung (MS+ V)</p> <p>Master-Seminar + Vorlesung (MS+ V)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>–</p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>2016 Raum und Kommunikation</p>	<p>Präsentation</p>

	2017 <b>Raum und Gesellschaft</b> 2018 <b>Raum und Strategie</b> 2019 <b>Möbel / Produkt / Material</b>	<b>Präsentation</b> <b>Präsentation</b> <b>Präsentation mit Kolloquium</b> <b>oder Hausarbeit</b>
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  <b>MA Innenarchitektur</b>	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>4/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Wendland, Prof. Korschildgen</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Prof. Wendland, Prof. Korschildgen, Prof*in Reitz</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen.</b>  <b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b>  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	



Kommunikation I					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
407	180 h	6 CP	Jedes Semester	Jedes Semester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen <b>1 Wahlpflichtfach aus                      4 Lehrveranstaltungen</b>  1030 Projekt 1: Schrift 1032 Projekt 3: Bild 1034 Projekt 5: Raum 1036 Projekt 7: System	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
		6 CP	4 SWS / 60 h	120 h	15
		6 CP	4 SWS / 60 h	120 h	
		6 CP	4 SWS / 60 h	120 h	
		6 CP	4 SWS / 60 h	120 h	
2	Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte  In diesem Modul erwerben die Studierenden vertiefte Kenntnisse des Kommunikationsdesigns. Methodische, analytische und kreativ-gestalterische Fertigkeiten werden von den Studierenden in eigenen Projekten erprobt und erworben. Im breiten Feld des Kommunikationsdesign kommt dem Umgang mit den Formaten Informations- und Orientierungssysteme, dem Buch sowie den Interaktiven Systemen eine besondere Bedeutung zu. Hierdurch erwerben die Studierenden auf der Grundlage breiter medialer Kenntnisse, gleichzeitig fokussierte Fähigkeiten, die sie intensiv auf eine berufliche Praxis vorbereiten.  <b>Projekt 1: Schrift</b> Die Studierenden haben Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten in der Bearbeitung komplexer Aufgabenstellungen und Projekte in Einzel- oder auch in Gruppenarbeiten erworben. Sie können sie auf praktische Probleme der beruflichen Arbeitsfelder «Schrift im Raum», «Editorial Design», «Buchgestaltung», «Schrift im Web» und «Experimentelle Typografie und Schriftentwurf» anwenden und selbstverantwortlich weiterentwickeln. Sie konnten ihre Kompetenzen je nach inhaltlicher und technischer Ausrichtung der gewählten Projekte sowohl im Kontext digitaler als auch manuell-analoger Arbeitstechniken vertiefen und erweitern. Sie besitzen fundierte methodische, strategische und operative Fähigkeiten, um selbständig und lösungsorientiert komplexe, interdisziplinäre Kommunikationsaufgaben zu lösen, zu kommunizieren und zu dokumentieren.  Projektorientiert haben sie sich gestärkte und differenzierte, konzeptionelle Kompetenzen im Kontext der editorialschen und verlegerischen Arbeitsfelder, sowie in den Kontexten Raum und Web, im Print und in audiovisuellen Formaten erarbeitet.  <b>Projekt 3: Bild</b> Die Studierenden haben vertiefte oder generalistische Kompetenzen mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten, Erfahrungen und Fähigkeiten vorwiegend in den medialen Bereichen der Illustration, der Fotografie, der Animation, der audiovisuellen Medien Video / Film und der bildbasierten interaktiven Medien erworben und können sie auf unterschiedliche Berufsfelder beziehen und in verschiedenen Anwendungsbereichen in einem weiten und offenen Feld zwischen Kunst und Design zur Geltung bringen.  Sie haben die Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben, Bildideen in umfassende fotografische, illustrative und/oder Bewegtbildkonzeptionen zu transformieren und ins Werk zu setzen. Sie beherrschen sowohl analoge wie digitale Techniken, narrativ -				

	<p>fiktionale, dokumentarische und sachorientierte Methoden und Formate der Darstellung und Vermittlung. Crossmediale Kompetenzen zwischen den unterschiedlichen technischen und digitalen Medien, aber auch zwischen diesen und den analogen Bildmedien und Bildtechniken konnten die Studierenden durch Wechsel der Lehrveranstaltungen und Lehrenden erlangen.</p> <p>Die Studierenden haben eine experimentelle und forschungsorientierte Haltung gegenüber den gebotenen gestalterischen Mitteln und Methoden und haben diese in unterschiedlichen komplexen Gestaltungsprojekten vertieft oder in generalistischer Absicht ausdifferenziert.</p> <p><b>Projekt 5: Raum</b> Die Studierenden haben ihr fachspezifisches Grundlagenwissen, ihre künstlerisch-gestalterischen Methodenkenntnisse und ihre prozessorientierten, forschenden Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Hinblick auf zeitgenössische, relevante und komplexe Entwicklungen in Design und Kommunikation im Raum erweitert, vertieft, und differenziert und in projektorientierten, komplexen und experimentellen Aufgabenstellungen erprobt, angewendet und weiterentwickelt. Sie können ihre erworbenen Kompetenzen methodisch strukturiert und konzeptionell fundiert im Kontext von komplexen Projekten im Bereich der experimentellen Kommunikation im Raum, im multidimensionalen Umgang mit Material, Struktur oder Schrift im Raum anwenden.</p> <p>Sie sind fähig zur Entwicklung von konzeptionellen, gestalterischen und räumlichen Qualitäten dreidimensionaler Kommunikation in unterschiedlichen Kontexten und mit spekulativ-experimentellen Methodiken. Sie beherrschen experimentelle Entwurfspraktiken und Methoden und können diese auf unterschiedliche urbane Räume, auf Innenräume, auf institutionelle Raumkontexte, auf performative Raumkonzepte sowie auf die komplexen Beziehungen zwischen Räumen, Materialien und unterschiedlichen Objekten beziehen. Durch vertiefende, vergleichende und analysierende Anwendung der erworbenen Kompetenzen haben sie ihre Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten spezialisiert und fokussiert.</p> <p><b>Projekt 7: System</b> Die Studierenden haben vertiefende Kompetenzen erworben, mit unterschiedlichen digitalen Werkzeugen experimentell, methodisch geleitet und wissenschaftlich fundiert umzugehen. Sie können unterschiedliche Designdisziplinen über digitale Schnittstellen vernetzen und sind in der Lage, die Interaktion zwischen Mensch- Maschine-Schnittstellen über diverse Medien und Formate hinweg in Form von Bild/Objekt/Raum/Sound und Steuerungselementen (z.B. Gesten) zu gestalten.</p> <p>Sie können komplexe Kommunikationsszenarien überblicken, systemisch analysieren, moderieren und gestalten, mit dem Ziel, den Transfer von Wissen zu ermöglichen, neue hybride Formen der Kommunikation zu entwickeln, Inhalte in der Intermedialität multiperspektivisch zu beleuchten und um neue Formen der Erfahrung des Erlebens zu generieren. Sie kennen die Historie und Wirkungskraft der Medien und setzen diese angemessen (Effizienz- Verhältnis Technik zu Inhalt) und unter Berücksichtigung sozialer und wirtschaftlicher Aspekte in einem kritischen, reflexiven Verständnis gesamtgesellschaftlicher Zusammenhänge ein.</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>1030 Projekt 1: Schrift 1032 Projekt 3: Bild 1034 Projekt 5: Raum 1036 Projekt 7: System</p>	<p>Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>–</p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>1030 Projekt 1: Schrift</p>	<p>Präsentation und Kolloquium</p>

	1032 <b>Projekt 3: Bild</b> 1034 <b>Projekt 5: Raum</b> 1036 <b>Projekt 7: System</b>	<b>Präsentation und Kolloquium</b> <b>Präsentation und Kolloquium</b> <b>Präsentation und Kolloquium</b>
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  <b>BA/MA Kommunikationsdesign, BA/MA New Craft Object Design</b>	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>6/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Uebele, Prof.*in Foecking, Prof. Pfeifle, Prof. Dr. Asmus</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Hilliges, Prof. Jacobs, Prof. Korfmacher, Prof. Malsy, Prof. Reinhardt, Schröder, Prof. Uebele, Eibelshäuser, Prof.*in Foecking, Prof.*in Schliephack, Prof.*in Vormann, Prof. Breuer, Prof. Franken, Prof. Pfeifle, Prof. Teufel, Prof. Dr. Asmus, Prof. Jendreiko, Prof. Lacour, Prof. Dr. Zimmermann</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen.</b>  <b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b>  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	

<b>Kommunikation II</b>					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
<b>408</b>	<b>180 h</b>	<b>6 CP</b>	<b>Jedes Semester</b>	<b>Jedes Semester</b>	<b>1 Semester</b>
<b>1</b>	Lehrveranstaltungen <b>1 Wahlpflichtfach aus                      4 Lehrveranstaltungen</b>  1031 <b>Projekt 2: Schrift</b> 1033 <b>Projekt 4: Bild</b> 1035 <b>Projekt 6: Raum</b> 1037 <b>Projekt 8: System</b>	Credits	Kontaktzeit	Selbststudium	Geplante Gruppengröße
		<b>6 CP</b>	<b>4 SWS / 60 h</b>	<b>120 h</b>	<b>15</b>
		<b>6 CP</b>	<b>4 SWS / 60 h</b>	<b>120 h</b>	
		<b>6 CP</b>	<b>4 SWS / 60 h</b>	<b>120 h</b>	
		<b>6 CP</b>	<b>4 SWS / 60 h</b>	<b>120 h</b>	
<b>2</b>	Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte  In diesem Modul erwerben die Studierenden vertiefte Kenntnisse des Kommunikationsdesigns. Methodische, analytische und kreativ-gestalterische Fertigkeiten werden von den Studierenden in eigenen Projekten erprobt und erworben. Im breiten Feld des Kommunikationsdesign kommt dem Umgang mit den Formaten Informations- und Orientierungssysteme, dem Buch sowie den Interaktiven Systemen eine besondere Bedeutung zu. Hierdurch erwerben die Studierenden auf der Grundlage breiter medialer Kenntnisse, gleichzeitig fokussierte Fähigkeiten, die sie intensiv auf eine berufliche Praxis vorbereiten.  <b>Projekt 2: Schrift</b> Die Studierenden haben Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten in der Bearbeitung komplexer Aufgabenstellungen und Projekte in Einzel- oder auch in Gruppenarbeiten erworben. Sie können sie auf praktische Probleme der beruflichen Arbeitsfelder «Schrift im Raum», «Editorial Design», «Buchgestaltung», «Schrift im Web» und «Experimentelle Typografie und Schriftentwurf» anwenden und selbstverantwortlich weiterentwickeln. Sie konnten ihre Kompetenzen je nach inhaltlicher und technischer Ausrichtung der gewählten Projekte sowohl im Kontext digitaler als auch manuell-analoger Arbeitstechniken vertiefen und erweitern. Sie besitzen fundierte methodische, strategische und operative Fähigkeiten, um selbständig und lösungsorientiert komplexe, interdisziplinäre Kommunikationsaufgaben zu lösen, zu kommunizieren und zu dokumentieren.  Projektorientiert haben sie sich gestärkte und differenzierte, konzeptionelle Kompetenzen im Kontext der editorialschen und verlegerischen Arbeitsfelder, sowie in den Kontexten Raum und Web, im Print und in audiovisuellen Formaten erarbeitet.  <b>Projekt 4: Bild</b> Die Studierenden haben vertiefte oder generalistische Kompetenzen mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten, Erfahrungen und Fähigkeiten vorwiegend in den medialen Bereichen der Illustration, der Fotografie, der Animation, der audiovisuellen Medien Video / Film und der bildbasierten interaktiven Medien erworben und können sie auf unterschiedliche Berufsfelder beziehen und in verschiedenen Anwendungsbereichen in einem weiten und offenen Feld zwischen Kunst und Design zur Geltung bringen.  Sie haben die Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben, Bildideen in umfassende fotografische, illustrative und/oder Bewegtbildkonzeptionen zu transformieren und ins Werk zu setzen. Sie beherrschen sowohl analoge wie digitale Techniken, narrativ -				

	<p>fiktionale, dokumentarische und sachorientierte Methoden und Formate der Darstellung und Vermittlung. Crossmediale Kompetenzen zwischen den unterschiedlichen technischen und digitalen Medien, aber auch zwischen diesen und den analogen Bildmedien und Bildtechniken konnten die Studierenden durch Wechsel der Lehrveranstaltungen und Lehrenden erlangen.</p> <p>Die Studierenden haben eine experimentelle und forschungsorientierte Haltung gegenüber den gebotenen gestalterischen Mitteln und Methoden und haben diese in unterschiedlichen komplexen Gestaltungsprojekten vertieft oder in generalistischer Absicht ausdifferenziert.</p> <p><b>Projekt 6: Raum</b></p> <p>Die Studierenden haben ihr fachspezifisches Grundlagenwissen, ihre künstlerisch-gestalterischen Methodenkenntnisse und ihre prozessorientierten, forschenden Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Hinblick auf zeitgenössische, relevante und komplexe Entwicklungen in Design und Kommunikation im Raum erweitert, vertieft, und differenziert und in projektorientierten, komplexen und experimentellen Aufgabenstellungen erprobt, angewendet und weiterentwickelt. Sie können ihre erworbenen Kompetenzen methodisch strukturiert und konzeptionell fundiert im Kontext von komplexen Projekten im Bereich der experimentellen Kommunikation im Raum, im multidimensionalen Umgang mit Material, Struktur oder Schrift im Raum anwenden.</p> <p>Sie sind fähig zur Entwicklung von konzeptionellen, gestalterischen und räumlichen Qualitäten dreidimensionaler Kommunikation in unterschiedlichen Kontexten und mit spekulativ-experimentellen Methodiken. Sie beherrschen experimentelle Entwurfspraktiken und Methoden und können diese auf unterschiedliche urbane Räume, auf Innenräume, auf institutionelle Raumkontexte, auf performative Raumkonzepte sowie auf die komplexen Beziehungen zwischen Räumen, Materialien und unterschiedlichen Objekten beziehen. Durch vertiefende, vergleichende und analysierende Anwendung der erworbenen Kompetenzen haben sie ihre Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten spezialisiert und fokussiert.</p> <p><b>Projekt 8: System</b></p> <p>Die Studierenden haben vertiefende Kompetenzen erworben, mit unterschiedlichen digitalen Werkzeugen experimentell, methodisch geleitet und wissenschaftlich fundiert umzugehen. Sie können unterschiedliche Designdisziplinen über digitale Schnittstellen vernetzen und sind in der Lage, die Interaktion zwischen Mensch- Maschine-Schnittstellen über diverse Medien und Formate hinweg in Form von Bild/Objekt/Raum/Sound und Steuerungselementen (z.B. Gesten) zu gestalten.</p> <p>Sie können komplexe Kommunikationsszenarien überblicken, systemisch analysieren, moderieren und gestalten, mit dem Ziel, den Transfer von Wissen zu ermöglichen, neue hybride Formen der Kommunikation zu entwickeln, Inhalte in der Intermedialität multiperspektivisch zu beleuchten und um neue Formen der Erfahrung des Erlebens zu generieren. Sie kennen die Historie und Wirkungskraft der Medien und setzen diese angemessen (Effizienz- Verhältnis Technik zu Inhalt) und unter Berücksichtigung sozialer und wirtschaftlicher Aspekte in einem kritischen, reflexiven Verständnis gesamtgesellschaftlicher Zusammenhänge ein.</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>1031 Projekt 2: Schrift 1033 Projekt 4: Bild 1035 Projekt 6: Raum 1037 Projekt 8: System</p>	<p>Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS) Gestalterisches Seminar (GS)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>–</p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>1031 Projekt 2: Schrift</p>	<p>Präsentation und Kolloquium</p>

	1033 <b>Projekt 4: Bild</b> 1035 <b>Projekt 6: Raum</b> 1037 <b>Projekt 8: System</b>	<b>Präsentation und Kolloquium</b> <b>Präsentation und Kolloquium</b> <b>Präsentation und Kolloquium</b>
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>Erfolgreiche Präsentation der Semesterarbeit mit Kolloquium</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  <b>BA/MA Kommunikationsdesign, BA/MA New Craft Object Design</b>	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>6/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Uebele, Prof.*in Foecking, Prof. Pfeifle, Prof. Dr. Asmus</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Hilliges, Prof. Jacobs, Prof. Korfmacher, Prof. Malsy, Prof. Reinhardt, Schröder, Prof. Uebele, Eibelshäuser, Prof.*in Foecking, Prof.*in Schliephack, Prof.*in Vormann, Prof. Breuer, Prof. Franken, Prof. Pfeifle, Prof. Teufel, Prof. Dr. Asmus, Prof. Jendreiko, Prof. Lacour, Prof. Dr. Zimmermann</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen.</b>  <b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b>  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	

Technik					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
409	120 h	4 CP	Jedes Semester	Jedes Semester	1 Semester
1	<p>Lehrveranstaltungen <b>1 Wahlpflichtfach aus 5 Lehrveranstaltungen</b> (je nach Belegung zzgl. «Fokus: Technik»)</p> <p>2021 Ausbau-Konstruktion 2022 Lichtplanung I</p> <p>2020 Fokus: Technik</p> <p>1003 Modellbau &amp; Fertigung 1004 Visualisierung &amp; Konstruktion / 3D 1006 Digitale Technologien</p>	<p>Credits</p> <p>3 CP 3 CP + 1 CP 4 CP 4 CP 4 CP</p>	<p>Kontaktzeit</p> <p>2 SWS / 30 h 2 SWS / 30 h 1 SWS / 15 h 4 SWS / 60 h 4 SWS / 60 h 4 SWS / 60 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>60 h 60 h 15 h 60 h 60 h 60 h</p>	<p>Geplante Gruppengröße</p> <p>15</p>
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Das Fachmodul vermittelt Wissen über die ästhetischen und praktischen Grundlagen von Gestaltung und Kommunikation, ermöglicht das Verstehen von (unkomplexen) Gestaltungsprozessen und -positionen und übt erste Erfahrungen in der eigenen gestalterischen Anwendung ein. Die daraus resultierenden Lernergebnisse sind Grundkenntnisse und grundlegende Fertigkeiten sowie erste Grundlagen der fachlichen Kompetenz.</p> <p><b>Ausbau-Konstruktion</b> Die Veranstaltung vermittelt vor dem Hintergrund erlernter Grundlagen weiterführende Kenntnisse über gestalterische, technische und baukonstruktive Zusammenhänge im konstruktiven Ausbau. Vermittlung der wichtigsten Baustoffe und Bauteile als konstruktionstypische Gefüge und Ausbausysteme: Trenn- und Installationswände, Decken- und Wandbekleidungen; Bodenaufbauten; Ausbauteile; Türen; Treppen. Entwicklung wesentlicher Ausbauglieder im konstruktiven Zusammenspiel.</p> <p>Den Studierenden wird das nötige Wissen vermittelt, Bauteile des konstruktiven Ausbaus hinsichtlich ihrer technischen, bauphysikalischen und gestalterischen Eigenschaften zu analysieren und im entwerferischen Kontext angemessen anzuwenden. Sie sind in der Lage die erworbenen Kenntnisse in Werk- und Detailplänen zeichnerisch darzustellen und die Detaillierungstiefe den jeweiligen Maßstäben entsprechend anzupassen. Sie sind fähig, diese Kenntnisse in Konzept-, Werk- und Detail-Plänen sowie im Modellbau korrekt darzustellen.</p> <p><b>Lichtplanung I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grundlagen Licht - biologische Wirkungen, optische Wahrnehmung, Spektren</li> <li>▪ Grundlagen Lichttechnik - Grundgrößen wie Leucht-dichte, Tageslichtquotient, Beleuchtungsstärke, Blendung, Lichtfarbe</li> </ul>				

- Grundlagen Tageslicht - Planung von Seiten- und Oberlichtöffnungen, einfache Dimensionierung und Anordnung; Studieren von grundsätzlichen Lichtwirkungen mittels Modelluntersuchungen im Tageslichtlabor
- Grundlagen Kunstlicht - Grundkenntnisse über Lampen und Leuchten, Erstellen einfacher Kunstlichtplanungen

Die Studierenden besitzen Grundkenntnisse über die physio-/biologischen und psychologischen Wirkungen von Licht sowie dessen Wirkung auf Materialien. Sie sind in der Lage, Tageslichtöffnungen überschlägig zu dimensionieren, zu positionieren und deren Wirkungen auf den Innenraum abzuschätzen. Auch wird der Zusammenhang zwischen Tageslichtversorgung, Sonnenschutz und Energieeintrag klar erkannt. Erste Grundlagen über Lampen und Leuchten werden beherrscht und auf dieser Basis einfache Kunstlichtkonzepte erstellt.

#### **Fokus: Technik**

In den Studiomodulen haben die Studierenden vertiefende und forschungsorientierte, gestalterische, theoretische und wissenschaftliche Kompetenzen über Techniken, Methoden und Medien von komplexen Architektur- und Designprozessen erworben, die für ihr weiteres Studium und für ihre zukünftige berufliche gestaltungs- und/oder wissenschaftliche Praxis von zentraler Bedeutung sind. Sie haben komplexe und umfassende künstlerisch-gestalterische und theoretisch-wissenschaftliche Wahrnehmungs- und Darstellungskompetenzen erworben und in umfassenden, intermedialen, forschungsorientierten Projekten angewendet, vertieft und kritisch weiterentwickelt.

Aus der Realisierungsphase heraus werden notwendige, technisch-konstruktive Zusammenhänge definiert und mit Beispielen, Materialien und logischen Konstruktionen recherchiert, hergeleitet und dargestellt.

Die Studierenden sind in der Lage komplexe Inhalte in entsprechende baulich-installative Realisierungen zu transformieren und den Zusammenhang von Konzept und Form darzustellen. Sie erwerben dabei relevante Kenntnisse zu Materialien, Konstruktionsprinzipien, Grafik-Umsetzungen und Anwendungen von Licht- und Medientechnik.

#### **Modellbau & Fertigung**

Die Studierenden besitzen grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit unterschiedlichen Materialien und konstruktiven Methoden im Ausstattungskontext der Werkstätten des Fachbereich Design. Sie können analoge, handwerkliche Techniken mit digitalen, technologischen, Fertigungsverfahren (CNC, Rapid Prototyping usw.) verbinden und besitzen einführende Kenntnisse über die Zusammenhänge und Interdependenzen zwischen analogen und digitalen Techniken im Modellbau in unterschiedlichen Maßstäben. Sie können diese Fähigkeiten auf die je verschiedenen handwerklichen und industriellen Prozessabläufe, Fertigungsmethoden und Kontexte beziehen.

Gekoppelt an die technischen Fähigkeiten und Fertigkeiten besitzen die Studierenden grundlegende Strategien und methodische Herangehensweisen für Formfindungs- und Formgenerierungsprozesse, sowie an der unmittelbaren Erfahrung geschärfte und erweiterte Wahrnehmungskompetenzen. Vor dem Hintergrund der in der Lehrveranstaltung erworbenen technisch-gestalterischen Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten können die Studierenden praxisnahe und technisch fundierte Gestaltungskonzepte entwickeln.

#### **Visualisierung & Konstruktion / 3D**

Die Studierenden kennen eine grundlegende Bandbreite von Möglichkeiten des Darstellens von Räumen und Objekten mit analogen und digitalen Darstellungsmethoden. Die Studierenden besitzen Vermittlungs- und Übertragungskompetenzen zwischen analogen und digitalen Entwurfs- und Produktionsprozessen. (Zwischen zeichnerischen Prozessen, digitalem 3D-Modelling Konstruktions- und Herstellungsprozessen der



	<p>unterschiedlichen digitalen Fertigungsverfahren (CAM), wie z.B. unterschiedliche Rapid-Prototyping- oder Fräsverfahren, 3D Scan usw.)</p> <p>Sie besitzen technisch-gestalterische Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten über analoge und digitale (CAD) 2D und 3D Darstellungstechniken im zeichnerischen Bereich, in der Visualisierungen von Raum- und Objektkontexten (Grundrisse, Schnitte, Ansichten, Isometrien, Perspektiven) von Renderings und Animationen (algorithmisches Modelling). Die Studierenden haben grundlegende technische und gestalterische Erfahrungen in der Entwicklung von Objekt, Produkt oder Schmuck unter Einbeziehung digitaler Technologien wie CAD / CAM, unterschiedlicher Rapid-Prototyping, Fräsverfahren, 3D-Scan, 3D-Modelling, etc.. Sie können ihre technisch-gestalterischen Kompetenzen in Gestaltungsprojekten, bei Modellentwicklungen, als Fertigungsmethoden und als Methoden der Formfindung und Formgenerierung in selbstgewählten Aufgabenstellungen anwenden.</p> <p><b>Digitale Technologien</b> Die Studierenden haben grundlegende Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten in der Anwendung digitaler 3D Entwurfs- und Visualisierungswerkzeuge erworben. Sie können die erworbenen Kompetenzen auf praxisbezogene Gestaltungsprojekte anwenden, indem sie technisch angemessen entwerfen, realisieren und darstellen sowie ihre Kompetenzen auf weitere Gestaltungskontexte übertragen können.</p> <p>Entlang zeitgemäßer technischer Möglichkeiten können Räume konstruktiv entworfen werden, Darstellungstechniken variiert und für Dritte visualisiert werden. Kenntnisse über Elemente der darstellenden Geometrie, über ihre analytischen und konstruktiven Funktionen sind Teil der erworbenen Kompetenzen.</p> <p>Die Studierenden haben gelernt, analoge Technologien (zeichnerische Umsetzungen realer Gegenstände und Objekte) mit digitalen Technologien in einen Dialog zu setzen. Über experimentelles Arbeiten in analog/digitalen Transformationsvorgängen haben sie kreatives Potential zur Entwicklung individueller Gestaltungstools gewonnen. Sie können ihr Wissen und ihre Fertigkeiten in andere technologische Diskurse übertragen und mediale Welten zueinander in Beziehung setzen (z.B. 3D Objekte – realplastische Objekte).</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>2021 <b>Ausbau-Konstruktion</b> 2022 <b>Lichtplanung I</b></p> <p>2020 <b>Fokus: Technik</b></p> <p>1003 <b>Modellbau &amp; Fertigung</b></p> <p>1004 <b>Visualisierung &amp; Konstruktion / 3D</b></p> <p>1006 <b>Digitale Technologien</b></p>	<p>Vorlesung (V) Vorlesung (V)</p> <p>Master-Seminar (MS)</p> <p>Gestalterisch-technisches Grundlagenseminar (GTG) Gestalterisch-technisches Grundlagenseminar (GTG) Gestalterisch-technisches Grundlagenseminar (GTG)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p><b>2021, 2022, 1003, 1004, 1006</b> <b>Keine</b></p> <p><b>2020</b> <b>Zeitgleiche Belegung einer Lehrveranstaltung 1003, 1004 oder 1006</b></p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>2021 <b>Ausbau-Konstruktion</b> 2022 <b>Lichtplanung I</b></p> <p>2020 <b>Fokus: Technik</b></p>	<p>aktive Teilnahme aktive Teilnahme</p> <p>aktive Teilnahme</p>

	<b>1003 Modellbau &amp; Fertigung</b> <b>1004 Visualisierung &amp; Konstruktion / 3D</b> <b>1006 Digitale Technologien</b>	<b>aktive Teilnahme</b> <b>aktive Teilnahme</b> <b>aktive Teilnahme</b>
<b>6</b>	Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points  <b>2021, 2022</b> <b>Nachweis über die aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen sowie die Teilnahme an der Vertiefungs-Veranstaltung «Fokus: Technik», um das notwendige Credit Point Niveau zu erreichen.</b>  <b>1003 – 1006</b> <b>Nachweis über die aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen</b>	
<b>7</b>	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)  <b>BA Architektur/Innenarchitektur, BA Kommunikationsdesign, BA New Craft Object Design, BA Retail Design</b>	
<b>8</b>	Stellenwert der Note für die Endnote  <b>4/120</b>	
<b>9</b>	Modulbeauftragte/r  <b>Prof. Ackermann, Prof. Musall, Jochen Zäh</b>	
<b>10</b>	Hauptamtlich Lehrende  <b>Prof. Ackermann, Prof.*in Ern, Prof. Musall, Jochen Zäh</b>	
<b>11</b>	Sonstige Informationen  <b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen. Die Lehrveranstaltungen 2021 und 2022 erfordern die Teilnahme an der Vertiefungs-Veranstaltung «Fokus: Technik».</b>  <b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b>  <b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b>	

Theorie					
Kennnummer	Workload	Credits (gesamt)	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
410	150 h	5 CP	Jedes Semester	Jedes Semester	1 Semester
1	<p>Lehrveranstaltungen <b>1 Wahlpflichtfach aus 7 Lehrveranstaltungen</b> (je nach Belegung zzgl. «Fokus: Theorie»)</p> <p>2023 Design-Theorie / Methodologie 2024 Kunstgeschichte MA 2025 Theorie Raum und Design</p> <p>1023 Prozesse &amp; Positionen 1024 Forschungsstrategien 1025 Kunst- und Bildwissenschaft 1026 Designtheorie &amp; Philosophie 2026 Fokus: Theorie</p>	<p>Credits</p> <p>5 CP 5 CP 5 CP 4 CP 4 CP 4 CP 4 CP + 1 CP</p>	<p>Kontaktzeit</p> <p>3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h 2 SWS / 30 h 4 SWS / 60 h 4 SWS / 60 h 4 SWS / 60 h 4 SWS / 60 h 1 SWS / 15 h</p>	<p>Selbststudium</p> <p>105 h 105 h 120 h 60 h 60 h 60 h 60 h 15 h</p>	<p>Geplante Gruppengröße</p> <p>15</p>
2	<p>Lernergebnisse / Kompetenzen / Inhalte</p> <p>Die Wissensmodule des MA Studiengangs vermitteln Kenntnisse aus den wichtigsten, design- und architekturrelevanten Wissenschaften. Sie bilden ein kritisches, historisch geschultes, ästhetisches Urteilsvermögen aus. Es soll dazu befähigen, komplexe wissenschaftsspezifische Fragestellungen bearbeiten zu können. Die Module vermitteln wissenschaftliche Methoden zur Lösung von Gestaltungsproblemen, führen an Forschungsfragen heran und bereiten durch die individuellen Möglichkeiten der Vertiefung auf Promotionsvorhaben vor.</p> <p><b>Design-Theorie / Methodologie</b> Die Veranstaltung stellt ausgewählte, komplexe Methoden und Verfahren der Gestaltfindung dar, die eine besondere Relevanz für den architektonischen Entwurf haben. Dabei wird eine Auswahl möglicher strategischer Design-Ansätze vertieft untersucht und im Hinblick auf die Bedingungen und Möglichkeit ihres Einsatzes diskutiert.</p> <p>Die Studierenden besitzen vertiefte theoretische und methodologische Kenntnisse in unterschiedlichen Designdisziplinen.</p> <p><b>Kunstgeschichte MA</b> Fach Kunstgeschichte und bietet unter diesem Aspekt zugleich eine systematische Darstellung geisteswissenschaftlichen Denkens. Durch die Lehrveranstaltung wird die Analyse von Kunstwerken eingeübt und ein eigenständig erarbeiteter Überblick über die künstlerischen Gattungen und ihre Erweiterung bis zur Gegenwart gewonnen.</p>				

Das Modul bietet Vertiefungen theoretischer Reflexion kunst-, architekturhistorischer und soziologischer Art. Es bietet den Studierenden die Möglichkeit ihre theoretische Kompetenz zu erweitern und als Grundlage der Entwurfstätigkeit zu aktivieren. Es findet ein kritisch reflexiver und anwendungsbezogener Umgang mit komplexen theoretischen Texten sowie sprachlich-textliches Transformieren individueller raumtheoretischer Haltungen und Thesen.

### **Theorie Raum und Design**

Die Veranstaltung stellt die grundsätzlichen Methoden und Verfahren der Gestaltfindung in ihrem historischen und zeitgenössischen sowie systematischen Zusammenhang dar. Dabei wird die Vielfalt möglicher strategischer Design-Ansätze dargestellt und im Hinblick auf die Bedingungen und Möglichkeit ihres Einsatzes diskutiert.

Die Studierenden besitzen grundlegende theoretische und methodologische Kenntnisse in unterschiedlichen Designdisziplinen.

### **Prozesse & Positionen**

Die Vorlesung vermittelt Orientierung und Wissen zur Konzeption und Strategie von Entwurfs- und Gestaltungsprozessen und zu gestalterischen Positionen herausragender Designer des 20. und 21. Jahrhunderts. Es wird gezeigt, wie Konzeption und Gestaltung in der Auseinandersetzung mit historischen Bedingungen, Wettbewerb und Marktumfeld, Kunst und Ästhetik, Gesellschaft, Politik und Umwelt sowohl substantielle wie differenzierende Lösungen entwickeln können. Die Vorlesung vermittelt Problembewusstsein und Lösungskompetenz in der Anlage komplexer Gestaltungsprozesse, sowie Grundlagen des Wissens in den Bereichen Strategie, Marke und Ästhetik. Sie vermittelt Wissen und konkrete Anschauung über gestalterische Prozesse und Positionen durch die Vorstellung exemplarischer Designer und Designmethoden.

### **Forschungsstrategien**

Die Studierenden besitzen ein grundlegendes Wissen über Strategien, Methoden und Diskurslinien wissenschaftlicher und gestalterischer Arbeits- und Forschungsprozesse und über methodenbasierte Bearbeitungsschritte von forschungsleitenden Fragestellungen. Sie können diese analytisch und kritisch auf historische Entwicklungen und aktuelle wie internationale Positionen im Kontext von Kunst, Design, Medien, Architektur und Kommunikationsstrategien beziehen.

Die Studierenden verstehen die divergierenden Anforderungen, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von wissenschaftlich-theoretischen und gestalterisch-künstlerischen Methoden, Prozessen und Strategien und den damit verbundenen jeweiligen Fragestellungen und Praxen. Sie können ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auf Fragestellungen der Designwissenschaft bzw. Designforschung fokussieren und deren Kriterien, Kategorien und Methoden zu anderen Forschungsdisziplinen in Bezug setzen.

### **Kunst- und Bildwissenschaft**

Die Studierenden besitzen ein kunst- und bildwissenschaftliches Basiswissen, das sie anhand ausgewählter historischer, sowie aktueller Werk- und Themenbeispiele erworben haben. Sie haben grundlegende Kenntnisse in kunst- und bildwissenschaftlichen Theorien, Methoden und Fragestellungen sowie analytische und apperzeptive Kompetenzen, die sie auch in interdisziplinären beruflichen Diskursen anwenden können.

### **Designtheorie & Philosophie**

Die Studierenden besitzen ein grundlegendes Wissen über die Grundkonzeptionen der Designtheorie und -philosophie. Dies befähigt sie vor dem Hintergrund der fachwissenschaftlichen Grundlagen des Designs ein besseres Verständnis des Designs sowie der gesellschaftlichen Rolle des Designers heute zu entwickeln. Die Studierenden sind in der Lage, die Untersuchung des Designs aus verschiedenen Blickwinkeln anzugehen, was ästhetische, ethische, kultur-, sozial-, technik- und medienphilosophische Perspektiven umfasst.

	<p>Hierdurch sind sie in der Lage, sich selber ein fundiertes Verständnis des Designs in seiner aktuellen Komplexität zu erwerben, dass der anwachsenden gesellschaftlichen Relevanz des Designs Rechnung trägt und dieses im Kontext der soziokulturellen Entwicklung betrachtet.</p> <p><b>Fokus: Theorie</b></p> <p>In den Studiomodulen haben die Studierenden vertiefende und forschungsorientierte, gestalterische, theoretische und wissenschaftliche Kompetenzen über Techniken, Methoden und Medien von komplexen Architektur- und Designprozessen erworben, die für ihr weiteres Studium und für ihre zukünftige berufliche gestaltungs- und/oder wissenschaftliche Praxis von zentraler Bedeutung sind. Sie haben komplexe und umfassende künstlerisch-gestalterische und theoretisch-wissenschaftliche Wahrnehmungs- und Darstellungskompetenzen erworben und in umfassenden, intermedialen, forschungsorientierten Projekten angewendet, vertieft und kritisch weiterentwickelt.</p> <p>Sie legen im Wahlpflichtbereich selbstständig den Fokus in die unterschiedlichen Theoriebereiche: Designtheorie und -philosophie, Kunst- und Bildwissenschaft, Theorie im Kontext, Design-Theorie / Methodologie, Kunstgeschichte, Theorie Raum und Design und Kursorische Positionen sowie Vermittlung. Sie können ihre Kompetenzen selbstkritisch reflektieren und vor dem Hintergrund historischer Strukturen und aktueller gesellschaftlicher Diskurse gestalterisch, wissenschaftlich und ethisch verorten. Die Studierenden haben ihre wissenschaftlichen Kompetenzen je nach Wahl in einer generalistischen Breite entwickeln oder in einer vertiefenden Spezialisierung fokussieren können.</p> <p>Die Studierenden besitzen vertiefte Kenntnisse aus den wichtigsten kunst- und bildwissenschaftlichen Diskursen. Sie haben ein kritisches, an historischen und aktuellen Diskurslinien geschultes, ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt, das sie dazu befähigt, komplexe wissenschaftsspezifische Fragestellungen bearbeiten zu können. Sie beherrschen die spezifischen kunst-, bild-, architektur- und designwissenschaftlichen Methoden zur Lösung von theoretischen und gestaltungspraktischen Problemen. Die Lehrveranstaltung führt an Forschungsfragen heran und bereitet durch die individuellen Möglichkeiten der Vertiefung auf mögliche Promotionsvorhaben vor.</p>	
3	<p>Lehrformen</p> <p>2023 Design-Theorie / Methodologie 2024 Kunstgeschichte MA 2025 Theorie Raum und Design</p> <p>1023 Prozesse &amp; Positionen 1024 Forschungs-strategien 1025 Kunst- und Bildwissenschaft 1026 Designtheorie &amp; Philosophie</p> <p>2026 Fokus: Theorie</p>	<p>Master-Seminar (MS) Master-Seminar (MS) Bachelor-Seminar (BS)</p> <p>Vorlesung (V) Vorlesung (V) Vorlesung (V) Vorlesung (V)</p> <p>Master-Seminar (MS)</p>
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>2023 – 2025, 1023 – 1026 Keine</p> <p>2026 Zeitgleiche Belegung einer Lehrveranstaltung aus 1023 – 1026</p>	
5	<p>Prüfungsformen</p> <p>2023 Design-Theorie / Methodologie 2024 Kunstgeschichte MA 2025 Theorie Raum und Design</p> <p>1023 Prozesse &amp; Positionen</p>	<p>aktive Teilnahme aktive Teilnahme aktive Teilnahme</p> <p>aktive Teilnahme</p>

	1024 <b>Forschungs-strategien</b> 1025 <b>Kunst- und Bildwissenschaft</b> 1026 <b>Designtheorie &amp; Philosophie</b>	aktive Teilnahme aktive Teilnahme aktive Teilnahme
	405.1002 <b>Fokus: Theorie</b>	aktive Teilnahme
<b>6</b>	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Credit Points</p> <p><b>2023 – 2025</b> Nachweis über die aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen.</p> <p><b>1023 – 1026</b> Nachweis über die aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen sowie die Teilnahme an der Vertiefungs-Veranstaltung «Fokus: Theorie», um das notwendige Credit Point Niveau zu erreichen.</p>	
<b>7</b>	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p> <p><b>BA Architektur/Innenarchitektur, BA Kommunikationsdesign, BA New Craft Object Design, BA Retail Design</b></p>	
<b>8</b>	<p>Stellenwert der Note für die Endnote</p> <p><b>5/120</b></p>	
<b>9</b>	<p>Modulbeauftragte/r</p> <p><b>Prof. Dr. Scheer, Prof.*in Dr. Doderer, Prof.*in Dr. Vahrson</b></p>	
<b>10</b>	<p>Hauptamtlich Lehrende</p> <p><b>Prof. Dr. Scheer, Prof. Dr. Asmus, Prof.*in Dr. Doderer, Prof.*in Fleischhut, Prof. Lacour, Prof. Dr. Zimmermann, Prof.*in Dr. Kim</b></p>	
<b>11</b>	<p>Sonstige Informationen</p> <p><b>Das Wahlpflicht-Modul ist mit einer Lehrveranstaltung abgeschlossen. Die Lehrveranstaltungen 1023 – 1026 erfordern die Teilnahme an der Vertiefungs-Veranstaltung «Fokus: Theorie».</b></p> <p><b>Die Wahl der zu belegenden Kernmodule soll in Absprache mit den Lehrenden der Studios stehen. Der Kompetenzerwerb soll orientierend, ergänzend und erweiternd sein.</b></p> <p><b>Literatur: Die Hinweise auf Literatur und Recherchemöglichkeiten erfolgen themenbezogen und werden zu Beginn der Veranstaltung mittels Literaturliste und/oder Semesterapparat bekannt gegeben.</b></p>	