

Bachelor of Arts Lehrveranstaltung mit Note

Kommunikationsdesign	New Craft Object Design	Retail Design	WiSe	SoSe	Jahr/e	Semester

Matrikelnummer	Name, Vorname		
Geburtsdatum	HSD E-Mail (vorname.name)@study.hs-duesseldorf.de		
Codenummer	Lehrveranstaltung		
Anmeldedatum	Unterschrift Studierende_r		
Abmeldedatum	Unterschrift Studierende_r		
Ausstellungsdatum	Unterschrift Lehrende_r	Note	Note ausgeschrieben

Lehrende_r

Diese Spalte gilt für alle drei Studiengänge: **KD OD RD**

Basismodule

- 102 Gestalterische Techniken**
- 1001 Praktische & theoretische Techniken **2 CP**
- 1004 Visualisierung & Konstruktion **4 CP**
- 1006 Digitale Technologien **4 CP**
- 103 Gestaltungslabor Fläche & Raum**
- 1009 Form, Farbe & Malerei **5 CP**
- 1010 Körper, Raum & Struktur **5 CP**
- 104 Gestaltungslabor Bild & Narration**
- 1011 Zeichnung & Illustration **5 CP**
- 1012 Fotografie **5 CP**
- 110 Perspektiven**
- 1023 Prozesse & Positionen **4 CP**
- 1024 Forschungsstrategien **4 CP**
- 111 Kulturwissenschaften**
- 1025 Kunst- und Bildwissenschaft **4 CP**
- 1026 Designtheorie & Philosophie **4 CP**

Kernmodule

- 201 Designpraxis**
- 1027 Auslandssemester **30 CP**
- 1028 Externes Praxisprojekt **30 CP**
- 1029 Internes Praxisprojekt **30 CP**
- 214 Designmanagement**
- 1055 Projektorganisation **2 CP**
- 1056 Existenzgründung & Trendforschung **2 CP**
- 1057 Recht für Designer **2 CP**
- 215 Kulturwissenschaften**
- 1058 Gender & Cultural Studies **6 CP**
- 1059 Kunst- und Bildwissenschaft **6 CP**
- 1060 Designtheorie & Philosophie **6 CP**

Kommunikationsdesign

Basismodule

- 102 Gestalterische Techniken**
- 1002 Publikation & Produktion **4 CP**
- 1003 Modellbau & Fertigung **4 CP**
- 1005 Fotografie, Video, Audio **4 CP**
- 105 Gestaltungslabor Zeit & Interaktion**
- 1013 Bewegtbild & Sound **5 CP**
- 1014 Hypermedia & interaktive Systeme **5 CP**
- 106 Gestaltungslabor Schrift & Text**
- 1015 Sprache & Schreiben **5 CP**
- 1016 Typografie & Layout **5 CP**
- 109 Orientierung**
- Ein Projekt aus 1030 - 1037 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1037 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1050 **6 CP**
- 1022 Mentoring **2 CP**

Kernmodule

- 202 Schrift**
- 1030 Projekt 1 **6 CP**
- 1031 Projekt 2 **6 CP**
- 203 Bild**
- 1032 Projekt 3 **6 CP**
- 1033 Projekt 4 **6 CP**
- 204 Raum**
- 1034 Projekt 5 **6 CP**
- 1035 Projekt 6 **6 CP**
- 205 System**
- 1036 Projekt 7 **6 CP**
- 1037 Projekt 8 **6 CP**
- 216 Thesis**
- 1061 Theoretische Arbeit **7 CP**
- 1062 Gestalterische Arbeit **7 CP**
- 1063 Präsentation und Kolloquium **4 CP**
- 1064 Mentoring **2 CP**

New Craft Object Design

Basismodule

- 102 Gestalterische Techniken**
- 1007 Material und Technik
- 107 Gestaltungslabor Schmuck & Produkt**
- 1017 Modell & Schmuck **5 CP**
- 1018 Form & Funktion **5 CP**
- 108 Gestaltungslabor Kommunikation**
- 1013 Bewegtbild & Sound **5 CP**
- 1016 Typografie & Layout **5 CP**
- 109 Orientierung**
- Ein Projekt aus 1038 - 1045 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1038 - 1045 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1050 **6 CP**
- 1022 Mentoring **2 CP**

Kernmodule

- 206 Mensch & Gegenstand**
- 1038 Projekt 9 **6 CP**
- 1039 Projekt 10 **6 CP**
- 207 Gegenstand & Alltagskultur**
- 1040 Projekt 11 **6 CP**
- 1041 Projekt 12 **6 CP**
- 208 Gegenstand & Medium**
- 1042 Projekt 13 **6 CP**
- 1043 Projekt 14 **6 CP**
- 209 Gegenstand & Raum**
- 1044 Projekt 15 **6 CP**
- 1045 Projekt 16 **6 CP**
- 217 Thesis**
- 1061 Theoretische Arbeit **7 CP**
- 1062 Gestalterische Arbeit **7 CP**
- 1063 Präsentation und Kolloquium **4 CP**
- 1064 Mentoring **2 CP**

Retail Design

Basismodule

- 102 Gestalterische Techniken**
- 1003 Modellbau & Fertigung **4 CP**
- 105 Gestaltungslabor Zeit & Interaktion**
- 1013 Bewegtbild & Sound **5 CP**
- 1014 Hypermedia & interaktive Systeme **5 CP**
- 106 Gestaltungslabor Schrift & Text**
- 1015 Sprache & Schreiben **5 CP**
- 1016 Typografie & Layout **5 CP**
- 109 Orientierung**
- Ein Projekt aus 1046 - 1050 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1046 - 1050 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1050 **6 CP**
- 1022 Mentoring **2 CP**

Kernmodule

- 210 Retail Design**
- 1046 Projekt 17: Retail Design **6 CP**
- 1047 Projekt 18: Retail Kommunikation **6 CP**
- 211 Raum**
- 1048 Projekt 19: Raum & Kommunikation **6 CP**
- 1049 Projekt 20: Visual Merchandising **6 CP**
- 1050 Projekt 21: Shop Design **6 CP**
- 212 Transfer**
- Ein Projekt aus 1030 - 1037 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1037 **6 CP**
- Ein Projekt aus 1030 - 1037 **6 CP**
- 1064 Mentoring **2 CP**
- 218 Thesis**
- 1061 Theoretische Arbeit **7 CP**
- 1062 Gestalterische Arbeit **7 CP**
- 1063 Präsentation und Kolloquium **4 CP**
- 1064 Mentoring **2 CP**

Bachelor of Arts **Lehrveranstaltung mit Note**

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kommunikationsdesign	New Craft Object Design	Retail Design	WiSe	SoSe	Jahr/e	Semester	

<input type="text"/>	<input type="text"/>
Matrikelnummer	Name, Vorname

<input type="text"/>	<input type="text"/>
Geburtsdatum	HSD E-Mail (vorname.name)@study.hs-duesseldorf.de

<input type="text"/>	<input type="text"/>
Codenummer	Lehrveranstaltung

<input type="text"/>	<input type="text"/>
Anmeldedatum	Unterschrift Studierende_r

<input type="text"/>	<input type="text"/>
Abmeldedatum	Unterschrift Studierende_r

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ausstellungsdatum	Unterschrift Lehrende_r	Note	Note ausgeschrieben

<input type="text"/>
Lehrende_r

European Credit Transfer System (ECTS)

Für jeden erfolgreichen Abschluss einer Lehrveranstaltung erhält der Studierende die ausgewiesenen Credit Points gutgeschrieben. Dies gilt nicht bei einer Wiederholung einer bereits abgeschlossenen Lehrveranstaltung.

For the successful completion of a course a student receives the declared credit points. This is not the case where a student is repeating a course which has already been successfully completed.

Bewertungsmaßstab

1,0 = sehr gut.

Entspricht einer hervorragenden Leistung.

2,0 = gut.

Entspricht einer Leistung, die erheblich über den durchschnittlichen Anforderungen liegt.

3,0 = befriedigend.

Entspricht einer Leistung, die durchschnittlichen Anforderungen entspricht.

4,0 = ausreichend.

Entspricht einer Leistung, die den Anforderungen trotz ihrer Mängel noch genügt.

5,0 = nicht ausreichend.

Entspricht einer Leistung, die wegen erheblicher Mängel den Anforderungen nicht mehr genügt.

Zur weiteren Differenzierung der Bewertung können um 0,3 verminderte oder erhöhte Notenziffern verwendet werden, die Noten 0,7; 4,3; 4,7 und 5,3 sind ausgeschlossen.

Grading

1.0 = excellent.

This designates an excellent achievement.

2.0 = very good.

This is equivalent to an achievement which is well above the average requirements.

3.0 = satisfactory.

This is equivalent to an achievement which is in keeping with average requirements.

4.0 = adequate.

This is equivalent to an achievement which in spite of defects still fulfills average requirements.

5.0 = unsatisfactory.

As a result of serious defects this achievement does not come up to requirements.