

BACHELOR OF ARTS LEHRVERANSTALTUNGSBESCHEINIGUNG

Applied Art & Design Kommunikationsdesign Retail Design

_____	_____	Fachsemester _____
Matrikelnummer	Name, Vorname	
_____	_____	Winter-/Sommersemester _____
Geburtsdatum	E-Mail-Adresse	
_____	_____	
	Telefonnummer	
_____	_____	
Codenummer	Lehrveranstaltung	<input type="checkbox"/> ① <input type="checkbox"/> ② Wiederholungsprüfung
_____	_____	<input type="radio"/> Kolloquium
Anmeldedatum	Unterschrift Studierende/r	<input type="radio"/> Studienarbeit
_____	_____	<input type="radio"/> Werkstattarbeit
Abmeldedatum	Unterschrift Studierende/r	<input type="radio"/> Klausur
_____	_____	<input type="radio"/> Referat
Ausstellungsdatum	ECTS	<input type="radio"/> Mentoring
_____	_____	
Lehrende/r	Unterschrift Lehrende/r	



KOMMUNIKATIONSDESIGN

Basismodule

Gestaltungslehre

101.11 Form, Farbe & Malerei/6 CP
101.21 Körper, Raum & Struktur/6 CP

Grundlagen Bildgestaltung

102.11 Zeichnung & Illustration/6 CP
102.21 Fotografie/6 CP

Grundlagen Kommunikation

103.11 Sprache & Text/6 CP
103.21 Schrift & Typografie/6 CP

Grundlagen medialer Bildgestaltung

104.11 Bewegtbild & Sound/6 CP
104.21 Hypermedia & interaktive Systeme/6 CP

Technische Grundlagen

105.11 Satzgestaltung, Prepress & Print/6 CP
105.21 3D-Gestaltungstechniken/6 CP
105.31 Konstruierendes Zeichnen/6 CP

Wissensmodule

Theorie & Geschichte

201.11 Kunstgeschichte & Bildwissenschaft/3 CP
201.21 Designgeschichte & Angewandte Kunst/3 CP

Theorie

202.11 Kunsttheorie & Designtheorie/6 CP
202.21 Cultural & Gender Studies/6 CP

Theorie & Praxis

203.11 Medienmanagement/6 CP
203.21 Existenzgründung/6 CP
203.31 Urheberrecht & Markenrecht/6 CP

Überfachliche Kompetenz

701.11 Fremdsprachen/3 CP
701.21 Projektmanagement/3 CP
701.31 Rhetorik & Gesprächsführung/3 CP
701.41 Selbst- & Erfolgsmangement/3 CP

Kernmodule

Corporate Communication
301.11 Corporate Identity/6 CP
301.21 Corporate Design/6 CP

Marke & Marketingkommunikation

302.11 Art Direction/6 CP
302.21 Integrierte Kommunikation/6 CP

Fotografie

303.11 Fotografie & Licht/6 CP
303.21 Fotografie & Konzept/6 CP

Illustration

304.11 Illustrative Gestaltung/6 CP
304.21 Digitale Illustration & Animation/6 CP

Editorial Design

305.11 Buch, Magazin & Zeitschrift/6 CP
305.21 Journalistische Methoden/6 CP

3D-Kommunikation

306.11 Ausstellung & Szenografie/6 CP
306.21 Produkt & Kommunikation/6 CP

Kommunikation im Raum

307.11 Raum, Experiment & Prozess/6 CP
307.21 Schrift/6 CP

Interaktive Kommunikation

308.11 Hypermedia/6 CP
308.21 Bewegtbild & Sound/6 CP

Bild & Kommunikation

309.11 Druckgrafische Experimente/6 CP
309.21 Künstlerische Experimente/6 CP

Praxis-/Auslandsmodule

Externes Projekt

401.11 Externes Praxisprojekt/28 CP

Internes Projekt

402.11 Kernmodul Wahl 1/12 CP
402.21 Kernmodul Wahl 2/12 CP
402.31 Dokumentation/4 CP

Auslandssemester

403.11 In der Fremde/28 CP

Lehrpraxismodule

Interdisziplinäre Projekte

601.11 Projekt 1/9 CP
601.21 Projekt 2/9 CP
601.31 Projekt 3/9 CP
601.41 Projekt 4/9 CP
601.51 Dokumentation/4 CP

Vertiefung KD

602.11 Eine Lehrveranstaltung aus den Kernmodulen 301 bis 309 zur Vertiefung des eigenen Schwerpunktes/6 CP

Projektbegleitung

501.11 Beratung und Nachbereitung zu den Modulen 401 bis 403/4 CP

Studienbegleitung

502.11 Coaching

Bachelor Thesis

Die Bachelor Thesis ist eine eigenständig entwickelte künstlerisch-gestalterische Arbeit/12 CP

APPLIED ART AND DESIGN

Basismodule

Gestaltungslehre

101.11 Form, Farbe & Malerei/6 CP
101.21 Körper, Raum & Struktur/6 CP

Grundlagen Bildgestaltung

102.11 Zeichnung & Illustration/6 CP
102.21 Fotografie/6 CP

Grundlagen Kommunikation

103.11 Sprache & Text/6 CP
103.21 Schrift & Typografie/6 CP

Grundlagen Schmuck & Produkt

106.11 Modell & Schmuck/6 CP
106.21 Form & Funktion/6 CP

Technische Grundlagen

105.41 Material, Technik & Realisation/6 CP
105.21 3D-Gestaltungstechniken/6 CP

Wissensmodule

Theorie & Geschichte

201.11 Kunstgeschichte & Bildwissenschaft/3 CP
201.21 Designgeschichte & Angewandte Kunst/3 CP

Theorie

202.11 Kunsttheorie & Designtheorie/6 CP
202.21 Cultural & Gender Studies/6 CP

Theorie & Praxis

203.11 Medienmanagement/6 CP
203.21 Existenzgründung/6 CP
203.31 Urheberrecht & Markenrecht/6 CP

Überfachliche Kompetenz

701.11 Fremdsprachen/3 CP
701.21 Projektmanagement/3 CP
701.41 Selbst- & Erfolgsmangement/3 CP

Kernmodule

Künstlerische Gestaltung

310.11 Gestaltgebung/6 CP
310.21 Gestaltung in Kontexten/6 CP

Gestaltung für die Serienfertigung

311.11 Gestaltungskonzepte für die Serie/6 CP
311.21 Gestaltung & Markt/6 CP

Analoge & digitale Gestaltung

312.11 Rapid Prototyping & Formgebung/6 CP
312.21 Produktentwicklung & Technologie/6 CP

Fotografie

303.11 Fotografie & Licht/6 CP
303.21 Fotografie & Konzept/6 CP

Illustration

304.11 Illustrative Gestaltung/6 CP
304.21 Digitale Illustration & Animation/6 CP

3D-Kommunikation

306.11 Ausstellung & Szenografie/6 CP
306.21 Produkt & Kommunikation/6 CP

Kommunikation im Raum

307.11 Raum, Experiment & Prozess/6 CP
307.21 Schrift/6 CP

Bild & Kommunikation

309.11 Druckgrafische Experimente/6 CP
309.21 Künstlerische Experimente/6 CP

Praxis-/Auslandsmodule

Externes Projekt

401.11 Externes Praxisprojekt/28 CP

Internes Projekt

402.11 Kernmodul Wahl 1/12 CP
402.21 Kernmodul Wahl 2/12 CP
402.31 Dokumentation/4 CP

Auslandssemester

403.11 In der Fremde/28 CP

Lehrpraxismodule

Projekte im interdisziplinären Kontext

603.11 Unikate: Gestaltgebung/9 CP
603.21 Unikate: Gestaltung in Kontexten/9 CP
603.31 Serie: Gestaltungskonzepte für die Serie/9 CP
603.41 Serie: Gestaltung & Markt/9 CP
603.51 Rapid Prototyping & Formgebung/9 CP
603.61 Produktentwicklung & Technologie/9 CP
603.71 Produktfotografie/9 CP
Aus KD: 601.11 bis 601.41
603.81 Dokumentation/4 CP

Vertiefung AAD

604.11 Eine Lehrveranstaltung aus den Kernmodulen 303, 304, 306, 307, 309 bis 312 zur Vertiefung des eigenen Schwerpunktes/6 CP

Projektbegleitung

501.11 Beratung und Nachbereitung zu den Modulen 401 bis 403/4 CP

Studienbegleitung

502.11 Coaching

Bachelor Thesis AAD

Die Bachelor Thesis ist eine eigenständig entwickelte künstlerisch-gestalterische Arbeit/12 CP

RETAIL DESIGN

Basismodule

Gestaltungslehre

101.11 Form, Farbe & Malerei/6 CP
101.21 Körper, Raum & Struktur/6 CP

Grundlagen Bildgestaltung

102.11 Zeichnung & Illustration/6 CP
102.21 Fotografie/6 CP

Grundlagen Kommunikation

103.11 Sprache & Text/6 CP
103.21 Schrift & Typografie/6 CP

Technische Grundlagen

105.21 3D-Gestaltungstechniken/6 CP
105.31 Konstruierendes Zeichnen/6 CP
105.51 Werkstattkurs/6 CP

Wissensmodule

Theorie & Geschichte

201.11 Kunstgeschichte & Bildwissenschaft/3 CP
201.21 Designgeschichte & Angewandte Kunst/3 CP

Theorie

204.11 Handel & Strategie/6 CP
204.21 Marketing Grundlagen/6 CP

Theorie & Praxis

203.11 Medienmanagement/6 CP
203.21 Existenzgründung/6 CP
203.31 Urheberrecht & Markenrecht/6 CP

Überfachliche Kompetenz

701.11 Fremdsprachen/3 CP
701.21 Projektmanagement/3 CP
701.31 Rhetorik & Gesprächsführung/3 CP
701.41 Selbst- & Erfolgsmanagement/3 CP

Kernmodule

Retail Grundlagen

313.11 Retail Design/6 CP
313.21 Retail Kommunikation/6 CP

3D-Kommunikation

306.11 Ausstellung & Szenografie/6 CP
306.21 Produkt & Kommunikation/6 CP
307.11 Raum, Experiment & Prozess/6 CP

Retail Design: Clicks & Bricks

314.11 Visual Merchandising/6 CP
314.21 Shop Design/6 CP
314.31 Digitale Interaktion/6 CP
314.41 Digitale Transaktion/6 CP

Praxis-/Auslandsmodule

Externes Projekt

401.11 Externes Praxisprojekt/28 CP

Internes Projekt

402.11 Kernmodul Wahl 1/12 CP
402.21 Kernmodul Wahl 2/12 CP
402.31 Dokumentation/4 CP

Auslandssemester

403.11 In der Fremde/28 CP

Lehrpraxismodule

Interdisziplinäre Projekte/Retail Lab

605.11 Projekt 1 – Case Studies/9 CP
605.21 Projekt 2 – Future Studies/9 CP
605.31 Projekt 3 – Experimente 1/9 CP
605.41 Projekt 4 – Experimente 2/9 CP
605.51 Dokumentation/4 CP

Vertiefung RD

606.11 Eine Lehrveranstaltung aus den Kernmodulen 306, 313 oder 314 zur Vertiefung des eigenen Schwerpunktes/6 CP

Projektbegleitung

501.11 Beratung und Nachbereitung zu den Modulen 401 bis 403/4 CP

Studienbegleitung

502.11 Coaching

Bachelor Thesis RD

Die Bachelor Thesis ist eine eigenständig entwickelte künstlerisch-gestalterische Arbeit/12 CP

BACHELOR OF ARTS LEHRVERANSTALTUNGSBESCHEINIGUNG

Applied Art & Design Kommunikationsdesign Retail Design

_____	_____	Fachsemester _____
Matrikelnummer	Name, Vorname	
_____	_____	Winter-/Sommersemester _____
Geburtsdatum	E-Mail-Adresse	
_____	_____	
	Telefonnummer	
_____	_____	
Codenummer	Lehrveranstaltung	<input checked="" type="radio"/> 1. <input checked="" type="radio"/> 2. Wiederholungsprüfung
_____	_____	<input type="radio"/> Kolloquium
Anmeldedatum	Unterschrift Studierende/r	<input type="radio"/> Studienarbeit
_____	_____	<input type="radio"/> Werkstattarbeit
Abmeldedatum	Unterschrift Studierende/r	<input type="radio"/> Klausur
_____	_____	<input type="radio"/> Referat
Ausstellungsdatum	ECTS	<input type="radio"/> Mentoring
_____	_____	
Lehrende/r	Unterschrift 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.

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.

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.

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.