

Modulhandbuch (WS 18/19)

Gestaltung, Kunst und Medien (B.A.)

Allgemeine Informationen

Studienaufbau und Modulwahl	Seite 1
Empfohlene Studienpläne der Studienbereiche	Seite 5

Modulkatalog

Modulbereich Projekt	Seite 9
Modulbereich Gestaltung und Technologie	
GT Crossmedia Publishing	Seite 10
GT Film und Video	Seite 13
GT New Media	Seite 16
GT Visuelle Kommunikation	Seite 18
Modulbereich Theorie und Diskurs	Seite 22

Studienaufbau

Der Bachelorstudiengang Gestaltung, Kunst und Medien umfasst Lehrangebote der vier gestalterischen Bereiche *Crossmedia Publishing*, *Film und Video*, *New Media*, *Visuelle Kommunikation* sowie des Bereichs *Theorie*.

Durch die individuelle Modulwahl in jedem Semester geben Studierende ihrem Studium die fachliche Richtung.

- Eine Modulwahl, die sich auf das Angebot eines Bereichs konzentriert, stärkt den Aufbau *vertiefter* Kompetenzen innerhalb dieses gestalterischen Bereichs
- Eine Modulwahl, die Angebote verschiedener Bereiche kombiniert, stärkt den Aufbau *verbreiteter* Kompetenzen, die Themen und Technologien mehrerer Bereich berühren.

Die Entscheidung treffen Sie nicht einmal, sondern mit jeder Modulwahl aufs Neue. Beide Spielarten können kombiniert und im Laufe des Studiums unterschiedlich angewendet werden.

Das Modul *GKM* im ersten Semester bietet eine grundlegende Einführung in Themen, Medien und Praktiken aller gestalterischen Bereiche und der Theorie.

Die Modulbereiche

Das Lehrangebot gliedert sich in Modulbereiche, in denen unterschiedliche fachliche, methodische und allgemeine Kompetenzen vermittelt werden (siehe Modulplan).

Das gestalterische *Projektstudium (P)* bildet das Herzstück des Studiums, in dem Studierende anhand von übergreifenden Themen und Fragestellungen in enger Zusammenarbeit mit Professorinnen und Professoren ihre individuellen Projekte realisieren und konzeptuelle und projektorientierte Fähigkeiten erlernen.

Im Modulbereich *Gestaltung und Technologie (GT)* werden in Gestalterischen Kursen, -Semiaren und Werkstattkursen fachspezifische handwerkliche, ästhetische und technologische Fähigkeiten erlangt.

Der *Theoriebereich (TD)* besteht aus Modulen zur Kulturtheorie, Mediengeschichte, Medientheorie sowie Kolloquien zum aktuellen Diskurs und Praxis in den jeweiligen Schwerpunkten.

Weitere Modulbereiche umfassen das Praktische Studiensemester sowie die Abschlussmodule, in denen auch das Bachelorprojekt enthalten ist.

Modulplan

Modulbereich Projekt					61 ECTS
Projekt 1 (PF) Einführung in die Projektarbeit (13*6) WL 270 (78/152) 9 ECTS	Projekt 2 (PF) Gestalterisches Projekt (13*6) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Projekt 3 (PF) Gestalterisches Projekt (13*6) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Projekt 4 (PF) Gestalterisches Projekt (13*6) WL 390 (104/286) 13 ECTS	Theorieprojekt (PF) Theorieprojekt (13*6) WL 390 (104/286) 13 ECTS	
Modulbereich Gestaltung und Technologie					
Gestaltung und Technologie 1 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 3 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 5 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 7 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 9 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	
Gestaltung und Technologie 2 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 4 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 6 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	Gestaltung und Technologie 8 (WP) Gestaltungskurs (13*4) Werkstattkurs (13*2) Workshop (4) WL 180 (88/92) 6 ECTS	54 ECTS	
Modulbereich Diskurs und Kontext					
Gestaltung, Kunst, Medien (PF) Einführung in QM (40) Einführung in die Bandbreite (13*4) Wege der Kulturanalyse (13*2) WL 270 (88/182) 9 ECTS	Kunst- und Mediengeschichte (PF) Kunstgeschichte (13*2), Theoriekolloquium 1 (13*4) WL 300 (58/242) 10 ECTS	Diskurs und Kontext 1 (PF) Theoriekolloquium 2 (13*4) Fachkolloquium 1 (13*4) WL 150 (78/72) 5 ECTS	Diskurs und Kontext 2 (PF) Ästhetische Theorie (13*2), Fachkolloquium 2 (13*4) Rede 1 (13*8), Rede 2 (13*8) WL 300 (31/219) 10 ECTS		
Praktisches Studiensemester					
Praktikum (PF) Praktikum, Vorbereitende Veranstaltung (4), Nachbereitende Veranstaltung (8) WL 900 (0/8/94) 30 ECTS					30 ECTS
Abschlussmodule					
Thema und Recherche (PF) Thema und Recherche I (13*2), Thema und Recherche II (13*4) WL 270 (58/212) 9 ECTS	Präsentation (PF) Bachelorprojektkolloquium (13*4) WL 300 (39/261) 10 ECTS	Bachelorprojekt (PF) Bachelorprojekt WL 360 (13/360) 12 ECTS	31 ECTS		

210 ECTS

PF = Pflicht, WP = Wahlpflicht

Die Angabe zu Lehrzeiten erfolgt in folgender Darstellung: "Lehrveranstaltung (Wochen/Lehrinheiten)". Sie bezieht sich auf 45-Minuten Einheiten.
Die Angaben zum Workshop (WL) und dessen Verteilung auf Präsenz (Bezirke R) und Eigenarbeit erfolgen in Zeitzustunden. 1 ECTS entspricht 30 Zeitzustunden.

Beispiel: Ein Modul umfasst 13 ECTS. Das entspricht einem Zeitbudget von 13*30 = 390 Zeitzustunden.
Die Lehrveranstaltung "Projekt" umfasst 13*8 Lehrinheiten à 45 Minuten. Das entspricht einer Präsenzzeit von (13*8)*0,75 = 78 Zeitzustunden.
Das Zeitbudget von 390 Zeitzustunden verteilt sich auf 78 Zeitzustunden Lehre und 312 Zeitzustunden Eigenarbeit (Vor- und Nachbereitung, Erstellung von Studien- und Prüfungsleistungen).

Modulwahl

In jedem Semester werden Module aus allen drei Modulbereichen im Umfang von 30 ECTS bzw. 60 ECTS pro Studienjahr gewählt (siehe Allgemeiner Studienplan). Studierende können dabei den empfohlenen Studienplänen einzelner Bereiche folgen oder Module verschiedener Bereiche kombinieren. Manche Module können erst besucht werden wenn Voraussetzungen erfüllt wurden.

Modulbereich Projekt

Studierende absolvieren in jedem Semester ein Projekt (P1-P4).

- Das Modul *Einführung in die Projektarbeit* (P1) im 1. Semester ermöglicht keine Wahl
- Ab dem 2. Semester werden gestalterische Projekte aller vier Bereiche zur Wahl angeboten
- Das Modul *Theorieprojekt* (TP) ist verpflichtend

Modulbereich Gestaltung und Technologie

Ab dem 1. Semester werden in jedem Semester zwei GT-Module (eines im 6. Semester) sowie ein Untermodul GT-WS gewählt.

- Jedes GT Modul enthält einen Gestaltungskurs/-seminar und einen Werkstattkurs (ggf. Wahlpflichtangebote zur Auswahl)
- Das Untermodul GT-WS enthält zwei Intensiv-Workshops
- GT Module sind aus allen Bereichen kombinierbar
- Die Teilnahmen an einigen GT Module sind an Voraussetzungen gebunden

Modulbereich Theorie und Diskurs

- Alle Module sind verpflichtend
- Manche Module enthalten Wahlangebote der gestalterischen Bereiche

Praktisches Studiensemester

Im 5. Semester wird ein Pflichtpraktikum vom mindestens 22 Wochen in einer geeigneten Praktikumsstelle absolviert.

Abschlussmodule

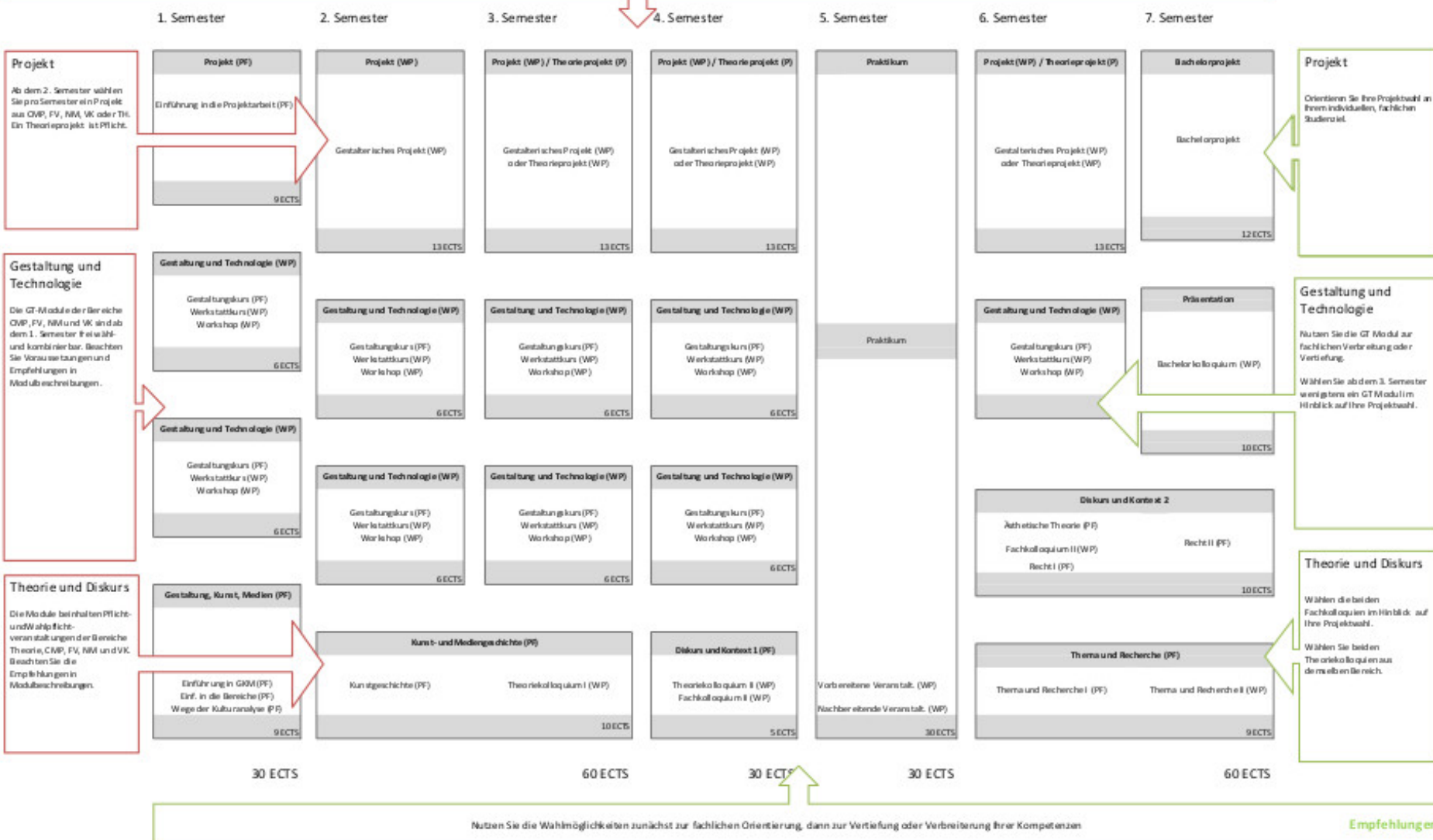
- Das 7. Semester enthält mehrere Pflichtmodule, die zum Teil Wahlmöglichkeiten der verschiedenen Bereiche enthalten
- Das Bachelorprojekt beendet das Studium

Zur Orientierung bei der Modulwahl gibt es allgemeine Regeln und Empfehlungen zur Studienorganisation sowie empfohlene Studienpläne der vier gestalterischen Bereiche.

Allgemeiner Studienplan: Verteilung der Module auf Semester, Regeln und Empfehlungen zum Wahlangebot

Regeln

Ab dem 2. Semester wählen Sie pro Semester ein Projekt, zwei GT-Module (eines im 6. Semester) und ein Theoriemodul (zwei im 6. Semester)



CVP = Crossmedia Publishing
NV = Neue Medien

FV = Film und Video
VK = Visuelle Kommunikation

TH = Theorie

PF = Pflicht
WP = Wahlpflicht

Empfohlene Studienpläne der Bereiche

Studienplan Crossmedia Publishing (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS Workload 270 (78/192)
Content Formats 1
Audiovisual Publishing 1 (GK) Writing and Reporting 1 (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Media Development 1
On/Offline Investigation (GK) Data Storytelling (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Gestaltung, Kunst, Medien
Entf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS Workload 270 (88/182)

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2
Crossmedia Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Media Development 2*
Crossmedia Storytelling (GK) Live/Realtime Casting (WK) (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Publication 1
Editorial Practice 1 (GK) Writing and Reporting 2 (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
10 ECTS Workload 300 (78/222)

3. Semester

Projekt 3
Crossmedia Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Content Formats 2*
Audiovisual Publishing 2 Online Video (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Publication 2*
Media Networking (GK) Public Relations (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Theoriekolloquium I CMP
10 ECTS Workload 300 (78/222)

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Media Development 3**
Experimental Publ. (GK) Content Authoring (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Publication 3**
Editorial Practice 2 (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium II CMP Fachkolloquium II CMP
5 ECTS Workload 150 (104/46)

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
30 ECTS Workload 900 (4/896)

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Crossmedia Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Content Formats 3**
Long-Form Publishing (GK), Workstattkurs (WK), Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 CMP (K) Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS Workload 240 (104/136)
Thema und Recherche
Thema und Recherche I (S)
Thema und Recherche II (WP)
8 ECTS Workload 390 (78/282)

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS Workload 360 (0/360)
Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS Workload 300 (52/248)

* Vorheriger Besuch von Modul 1 wird empfohlen
**Modul 2 sind Voraussetzungen für Module 3 (bestanden oder parallel angemeldet)

Studienplan Film und Video (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS Workload 300 (104/195)

Film & Video 1
Grundlagen film. Gestaltung I (GK) Digitaler Schnitt (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Film & Video 2
Was ist Film (GK), Tonstudio (WK), Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Gestaltung, Kunst, Medien
Kolloquium (K) Propädeutikum (S)
9 ECTS Workload 300 (78/222)

30 ECTS

* Das Modul Film und Video 1 ist die Voraussetzung für den Besuch aller anderer FV-Module

** Die Module Film und Video 2 und 3 sind die Voraussetzung für ein Bachelorprojekt im Bereich Film und Video

* nach persönlicher Schwerpunktsetzung

2. Semester

Projekt 2
Film und Video Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)

Bildgestaltung 1
Bildgestaltung I (GK) Kamera / Licht 2 (WK)* Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Stoffentwicklung
Recherche u. Stoffentwicklung (GK) Tonaufnahme 2 (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
Theoriekolloquium I FV
10 ECTS Workload 300 (78/222)

60 ECTS

3. Semester

Projekt 3
Film und Video Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)

Drehbuch 1
Drehbuch 1 (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Regie D*
Regie (Dokumenarisch) Sound Design 1 (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Regie F*
Regie (Fiktional) Schauspielerführung (WK)* Workshop (WS)
6 ECTS Workload 150 (78/22)

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)

Film & Video 3
Konzepte der Wirklichkeit (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Greenbox (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium II FV Fachkolloquium II FV
5 ECTS Workload 150 (104/46)

Regie F*
Regie (Fiktional) Schauspielerführung (WK)* Workshop (WS)
6 ECTS Workload 150 (78/22)

Regie D*
Regie (Dokumenarisch) Sound Design 1 (WK)* Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

5. Semester

Praktikum
Praktikum
Vorbereitende Veranstaltung Nachbereitende Veranstaltung
30 ECTS Workload 900 (4/896)

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
Film und Video Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)

Drehbuch 2*
Drehbuch 2 (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 FV (K) Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS Workload 240 (104/136)

Thema und Recherche
Thema und Recherche I (S) Thema und Recherche II (WP)
8 ECTS Workload 390 (78/282)

Animation (GK)
Animation (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 150 (78/22)

Bildgestaltung 2*
Bildgestaltung 2 (GK) Greenbox (WK)* Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS Workload 360 (0/360)

Präsentation
Bachelorkolloquium (K)
10 ECTS Workload 300 (52/248)

Studienplan New Media (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1
Einführung in die Projektarbeit
9 ECTS Workload 300 (104/195)
Computational Design*
Computational Design (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
3D Design 1**
3D Design Basis (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Gestaltung, Kunst, Medien
Einf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S)
9 ECTS Workload 300 (78/222)

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2
New Media Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Interface Design
Interface Design (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
3D Design 2: Info. Visualisation
Info. Visualisation 2D/3D (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Kunst- und Mediengeschichte
Kunst- und Mediengeschichte (S)
10 ECTS Workload 300 (78/222)

3. Semester

Projekt 3
New Media Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Screen Design 1
Screen Design 1 (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
3D Design 3: Games
3D Design Games (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Theoriekolloquium I NM
10 ECTS Workload 300 (78/222)

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt
Theorieprojekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Screen Design 2
Screen Design 2 (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
User Centered Design
User Centered Design (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 1
Theoriekolloquium I NM Fachkolloquium II NM
5 ECTS Workload 150 (104/46)

30 ECTS

5. Semester

Praktikum
Praktikum
30 ECTS Workload 900 (4/896)

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4
New Media Projekt
13 ECTS Workload 390 (104/286)
Mobile App Design
Mobile App Development (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP)
6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 2
Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 NM (K) Recht 1 (V)
Recht 2 (P)
10 ECTS Workload 240 (104/136)
Thema und Recherche
Thema und Recherche I (S)
Thema und Recherche II (WP)
8 ECTS Workload 390 (78/282)

60 ECTS

7. Semester

Bachelorprojekt
Bachelorprojekt
12 ECTS Workload 360 (0/360)
Präsentation
Bachelorolloquium (K)
10 ECTS Workload 300 (52/248)

* Die Module Screen Design 2, Mobile App und User Interface Design setzen das Modul Computational Design oder das Modul Interface Design voraus (bestanden oder parallele Anmeldung)
** Die Module 3D Design 2 und 3 setzen das Modul 3D Design 1 voraus (bestanden oder parallele Anmeldung)

Studienplan Visuelle Kommunikation (Empfehlung)

1. Semester

Projekt 1 Einführung in die Projektarbeit 9 ECTS Workload 300 (104/195)
Grafik Design 1 Basis Element Grafik Design (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Fotografie 1 Basis Elemente Fotografie (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Gestaltung, Kunst, Medien Enf. in GKM (K) Wege der Kulturanalyse (S) Propädeutikum (S) 9 ECTS Workload 300 (78/222)

30 ECTS

2. Semester

Projekt 2 Visuelle Kommunikation Projekt 13 ECTS Workload 390 (104/286)
Grafik Design 2 Typografische Strukturen (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Illustration 1 Darstellen und Illustrieren (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Kunst- und Mediengeschichte Kunst- und Mediengeschichte (S) Theoriekolloquium I VK 10 ECTS Workload 300 (78/222)

3. Semester

Projekt 3 Visuelle Kommunikation Projekt 13 ECTS Workload 390 (104/286)
Illustration 2 Illustration Studio (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Fotografie 2 Fotog. Disziplin (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Kunst- und Mediengeschichte Kunst- und Mediengeschichte (S) Theoriekolloquium I VK 10 ECTS Workload 300 (78/222)

60 ECTS

4. Semester

Theorieprojekt Theorieprojekt 13 ECTS Workload 390 (104/286)
Illustration 3 Storyboard und Infografik (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Grafik Design 3 Grafik Design im Raum (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WS) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 1 Theoriekolloquium II VK Fachkolloquium II VK 5 ECTS Workload 150 (104/46)

30 ECTS

5. Semester

Praktikum Praktikum 30 ECTS Workload 900 (4/896)
--

30 ECTS

6. Semester

Projekt 4 Visuelle Kommunikation Projekt 13 ECTS Workload 390 (104/286)
Fotografie 3 Fotog. und Kontext (GK) Workstattkurs (WK) Workshop (WP) 6 ECTS Workload 180 (118/62)
Diskurs und Kontext 2 Ästhetische Theorie (S) Fachkolloquium 2 VK (K) Recht 1 (V) 10 ECTS Workload 240 (104/136)
Thema und Recherche Thema und Recherche I (S) Thema und Recherche II (WP) 8 ECTS Workload 390 (78/282)

7. Semester

Bachelorprojekt Bachelorprojekt 12 ECTS Workload 360 (0/360)
Präsentation Bachelorkolloquium (K) 10 ECTS Workload 300 (52/248)

60 ECTS

Projekt Modul

Studierende absolvieren in jedem Semester ein Projekt (P1-P4).

Das Modul *Einführung in die Projektarbeit* (P1) im 1. Semester ermöglicht keine Wahl

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Einführung in die Projektarbeit (P1)				Projekt	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1	WS/SoSe	1	Pflicht	9	270 (78/192)

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Credits	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Projektarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Input, Diskussionen, gestalterische Einzel- und Gruppenarbeit, Einzelgespräche, Präsentation, freie Werkstattarbeit, Experimente	Prof. Joost Bottema

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden entwickeln erste Kenntnisse und ein erstes Verständnis für die Projektarbeit als zentrales Element des Studiums. Neben Grundkenntnissen in Themenfindung und Recherche haben sie ein gutes Verständnis über die Arbeitsmöglichkeiten der verschiedenen Werkstätten der Merz Akademie gewonnen. Fachgebietes. Sie beginnen, mitgebrachte Vorstellungen über die Methoden des Fachgebiets zu revidieren. Sie können Schlüsselkompetenzen in einfacher Weise ausüben und erwerben erste Fähigkeiten zur Selbstorganisation des Studiums. Die Studierenden beginnen zu lernen, selbst formulierte Inhalte und Fragestellungen in Form eines gestalterischen Projekts medial zu artikulieren.

Lehrinhalte
Was ist ein ‚Projekt‘? Wie arbeite und organisiere ich mich in dieser zentralen Lehr/Lernform der Merz Akademie? Was heißt es, sich mit ‚Inhalten‘ zu beschäftigen? Wie gehe ich vor bei der Themenfindung, der projektorientierten Recherche, der mediale Realisation. Arbeiten mit und in der Gruppe, Projektplanung, Zeitmanagement, Ressourcenplanung, Präsentation. Dazu intensives Kennenlernen der Werkstätten der Hochschule und ihren Arbeitsmöglichkeiten.

Modulbausteine		Belegung	SWS	Präsenzzeit in Zeitstunden
PRO 1	Einführung in die Projektarbeit	Pflicht	6,9	78/192

Modulbereich Gestaltung und Technologie

Ab dem 1. Semester werden in jedem Semester zwei GT-Module (eines im 6. Semester) sowie ein Untermodul GT-WS gewählt.

- Jedes GT Modul enthält einen Gestaltungskurs/-seminar und einen Werkstattkurs (ggf. Wahlpflichtangebote zur Auswahl)
- Das Untermodul GT-WS enthält zwei Intensiv-Workshops
- GT Module sind aus allen Bereichen kombinierbar

GT Module Crossmedia Publishing

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Content Formats 1 (GT-CMP-CF1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls haben die Studierenden grundlegende praktische Fähigkeiten erworben, um Medienformate zu produzieren, die auf Online-Plattformen veröffentlicht werden können, einschließlich Online-Text-, Foto-, Audio- und Videoinhalten. Sie werden eine kleine Auswahl von Werken produzieren, um ihre Fähigkeiten, Medien in verschiedenen Formaten zu produzieren, zu demonstrieren. Ebenso werden sie grundlegende kritische und theoretische Kenntnisse für die Bewertung der ästhetischen und kulturellen Bedeutungen und Wirkungsweisen zeitgenössischer Online-Medien erwerben.

Lehrinhalte
Dieses Modul bietet einen grundlegenden Überblick über die verschiedenen Formate Crossmedialer Inhalte sowie erste Fähigkeiten im Erstellen solcher Formate. Im Rahmen des GK-Kurses "Audiovisual Publishing 1" werden die Studierenden mit der Entwicklung und dem aktuellen Stand verschiedener crossmedialer Inhaltsformate vertraut gemacht, darunter Fotoessays, Online-Videos, Podcasts und andere Audioformate. Anhand von Beispielen werden wir untersuchen, wie diese Formate entstehen, wie sie wirken, was ihre ästhetischen Kennzeichen sind und welche kulturellen Bedeutungen in ihnen liegen. Die Studenten produzieren dann eigene Arbeiten in diesen verschiedenen Formaten und erwerben grundlegende praktische und technische Fähigkeiten für das Schreiben und die audiovisuelle Produktion für Online-Plattformen. Anhand dieser praktischen Übungen vergleichen wir die jeweiligen Stärken und

Qualitäten jedes Formats sowie die Herausforderungen und besonderen Probleme, die sich aus ihrer Verwendung ergeben. Der WK-Kurs "Writing and Reporting 1" ergänzt das Modul mit besonderem Augenmerk darauf, Geschichten textlich zu erzählen. Die Studierenden erwerben dabei grundlegende Fähigkeiten für das Verfassen effektvoller Kurzformate.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-AVP 1	Gestaltungskurs: Audiovisual Publishing 1	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-WR 1	Werkstattkurs: Writing and Reporting 1	Pflicht	1,8	49 (19/30)
WS-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	40 (30/10)

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Media Development (GT-CMP-MD2)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2, 3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Prof. Kevin B. Lee

Voraussetzung	keine
---------------	-------

Qualifikationsziele
Nach dem erfolgreichen Abschluss dieses Moduls haben die Studierenden ein fundiertes Verständnis über die Bedeutung von ‚Crossmedialität‘ für die sich stetig entwickelnden Medienindustrie. Die Studierenden haben sich theoretisch und praktisch mit aktuellen Formen der crossmedialen Content-Entwicklung unter Einbeziehung von Zielgruppen befasst um eigene Crossmedia-Projekte und -Umgebungen zu erstellen. Dazu gehören Einführungen in die Erstellung von ‚Welten‘, die Verteilung von Content über verschiedene Plattformen, die Modellierung der ‚User Experience‘, des Livestreaming und der Interaktion mit dem Publikum. Die Studierenden sind vertraut mit grundlegenden Fähigkeiten der Projektentwicklung, insbesondere Konzeptualisierung, Ideenfindung, Recherche und Prototyping. In Teams haben sie ein Crossmedia-Projekt entwickelt und einen abschließenden Pitch geliefert.

Lehrinhalte/Teaching Content

Dieses Modul ermöglicht den Erwerb fortgeschrittener Kenntnisse im Bereich der Konzeptualisierung von Inhalten sowie deren Entwicklung und medialer Produktion für crossmediale Plattformen. Im Rahmen des GK-Kurses "Crossmedia Storytelling" untersuchen wir aktuelle Veränderungen und ‚Disruptionen‘ in der Medienbranche sowie neue Trends in der Medienproduktion, -distribution und -konsum. Ziel ist, neue und innovative Umsetzungs- und Produktionsmöglichkeiten für die eigenen Projekte zu finden. Die Studierenden üben sich in der Entwicklung von Crossmedia-Projekten, indem sie vorhandene Inhalte an neue Formate anpassen und dafür eigenständige Konzepte entwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams, in denen sie ihre Ideen evaluieren und kombinieren, um ein crossmediales Teamprojekt zu entwickeln, das sich durch überzeugende Geschichten und die Erschaffung komplexer Welten auszeichnet. Die Teams werden bestehende und neue Medientechnologien evaluieren, um sie für ihr Projekt anzuwenden. Die Studierenden stellen ihr Projektkonzept vor, um Feedback über dessen kreativ/künstlerische und praktisch/technische Aspekte, Vorzüge und Defizite zu erhalten. Im WK-Kurs "Live / Realtime Casting" werden die Studierenden mit neuen Technologien im Livestreaming und Broadcasting vertraut gemacht und lernen, diese Praktiken in ihr crossmediales Design einer ‚storyworld‘ zu integrieren.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-CMST	Gestaltungskurs: Crossmedia Storytelling	Pflicht	3,6	91 (39/52)
WK-LRC	Werkstattkurs: Live/Realtime Casting	Pflicht	1,8	49 (19/30)
WS	Workshop	Wahlpflicht	2,6	40 (30/10)

GT Module Film und Video

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Film und Video Basis 1 (GT-FV-FV1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Hinweis	Das Modul "Film & Video 1" ist das Eingangsmodul zu allen anderen Modulen, die im Bereich Film und Video angeboten werden. Das erfolgreiche Bestehen dieses Moduls ist die Voraussetzung zum Besuch der weiterführenden Module aus dem Bereich Film und Video.
----------------	--

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben nach dem erfolgreichen Besuch des Moduls grundlegende Kenntnisse zentraler technischer und gestalterischer Techniken des filmischen Erzählens.

Lehrinhalte
Das Ziel des Gestaltungskurses "Grundlagen filmischer Gestaltung" ist es zunächst, ein Verständnis für den Begriff der Zeit (was zumeist auch die Dimension des Raums impliziert) in den bildgebenden Medien zu entwickeln. Das geschieht über die Betrachtung der Parameter Narration, Prozess, Raum, Bewegung, mis-en-scene und Montage (schwerpunktmäßig als Elemente filmischer Sprache). Dieser theoretische Hintergrund wird dann in praktischen filmischen Arbeiten angewendet. Neben der Vermittlung grundlegender technischer Grundlagen der Kamerabedienung, Lichtsetzung, Tonaufnahme geht es um die prinzipielle Auseinandersetzung, wie mittels einer Kamera und des Schnitts eine Szene in Bild und Ton abgebildet wird. Perspektive und Kameraeinstellungen, Auflösung, Schnitt und Montagetheorien sind wesentliche Aspekte dieser Übung, wie auch die Möglichkeiten der Tonaufnahme und Bearbeitung. Der Gestaltungskurs wird ergänzt durch den Werkstattkurs "Digitale Montage 1", in dem die Studierenden eine Einführung in die technischen Grundlagen der non-linearen Montage und der digitalen Bildbearbeitung erhalten. Nach einer Einführung in Fragen der Ein- und Ausgabe bewegter Bilder in nichtlinearen digitalen Schnittsystemen und technischen Standards der Signalverarbeitung erhalten die Studierenden eine Einführung in die Grundlagen der Medienverwaltung, des Hartschnitts, der Synchronisation und einfacher Tonmontage.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-GFG	Gestaltungskurs: Grundlagen filmischer Gestaltung	Pflicht	3,6	39/52
WK-DM 1	Werkstattkurs: Digitale Montage 1	Pflicht	1,8	19/30
WS-FV	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Film und Video Basis 2 (GT-FV-FV2)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
2 ,3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Seminar, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Film und Video

Voraussetzungen	Erfolgreiches Bestehen (oder parallele Belegung) des Moduls Film und Video Basis 1.
Empfehlungen	Wählen Sie den Werkstattkurs "Tonstudio", mit dem eine grundlegende Vermittlung der technischen Grundlagen audiovisuellen Gestaltens abgeschlossen wäre.
Hinweis	Das Modul "Film und Video 2" ist das erste weiterführende Modul einer sowohl allgemeinen wie spezifischen audiovisuellen Ausbildung. Das erfolgreiche Bestehen dieses Moduls ist die Voraussetzung für einen Bachelorprojekt im Bereich Film & Video.

Qualifikationsziele
Die Teilnehmer haben gelernt, audiovisuelle Medien nach vorgestellten Kriterien zu analysieren. Sie beginnen, ein kritisches Verständnis für die Bedeutung der gestalterischen Elemente für die Entwicklung eigener Konzepte und Projekte zu entwickeln.

Lehrinhalte

Wie der Titel schon andeutet, werden im zu diesem Modul gehörenden Gestaltungskurs "Was ist Film?" die gestalterischen, ästhetischen und technikhistorischen Grundlagen, Kontinua, aber auch Disruptionen der Kulturtechnik(en) Film, Kino, Fernsehen, "online-Kino" bestimmt. Dabei geht zum Einen um die Nachzeichnung der Verzahnung von Technik, Ökonomie und Ästhetik in den einzelnen filmischen Parametern Signal, Speicherung, Optik, Aufnahme, Narratologie, Raum, Erzählung, Sound und Produktion. Zum Anderen wird der Frage nachgegangen, wie die Übergänge zwischen Kino und Fernsehen, zwischen optochemischer Aufzeichnung und Speicherung ("Film") und analoger magnetischer Aufzeichnung ("Video"), zwischen analoger und digitaler Aufzeichnung als Schaltstellen in der Geschichte der Ästhetik audiovisueller Inhalte zu verstehen sind. Was passiert an den Übergängen zwischen Kino (als dunklem Raum einer kollektivierte Wahrnehmung), Fernsehen (als Live-Induktion kollektiver Bewusstseinsströme im Wohnzimmer), Internet (als dynamisches metamediales Archiv mit Rückkanal) und lokativen Medien (als geomedialer mobiler Skalierung audiovisueller Inhalte auf das wearable device der einzelnen Nutzerin, ihrer Verortung den integrierten Kommunikationsformen in den sozialen Medien)? Die Untersuchung dieser Fragen wird durch Filmanalysen und praktischen filmischen Arbeiten integriert.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
S-FI	Seminar: Was ist Film	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30
WW-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

GT Module New Media

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Computational Design (GT-NM-CD)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in New Media

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden erhalten einen grundlegenden Einblick in das Thema Computational Design. Sie erlangen praktische Kenntnisse in der Konzeption und Umsetzung von animierten und dynamischen Inhalten für Websites.

Lehrinhalte
- Einführung in den Bereich Computational Design - Konzeption und Entwurf von animierten und dynamischen Inhalten für Websites - Praktische Übungen mit HTML CSS und P5.js

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-CD-1	Gestaltungskurs: Computational Design Basics	Pflicht	3,6	39/52
WK-DST	Werkstattkurs: Data Storytelling/Information Visualisation Tools	Wahlpflicht	1,8	19/30
WK-TY-3	Werkstattkurs: Software für Screen Design (HTML/CSS)	Wahlpflicht	1,8	19/30
WS	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
3D Design Basis (GT-NM-3D1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in New Media

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben inhaltliche und praktische Kenntnisse des 3-dimensionalen Gestaltens erworben. Sie kennen konzeptionell/gestalterische Ansätze und praktische Vorgehensweisen beim Entwurf von Objekten und Räumen.

Lehrinhalte
- Einführung in die Geschichte des 3D Design am Beispiel von Produkt Design und Architektur - Praktische Übungen zu Formfindung, Proportionen und Materialität - Einführung in das CAD

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-3D	Gestaltungskurs: 3D Design Basis	Pflicht	3,6	39/52
WK-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30
WS-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

GT Module Visuelle Kommunikation

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Fotografie 1 (GT-VK-FO1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2 ,3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Empfehlungen	Wählen Sie einen Werkstattkurs aus dem Bereich Fotografie (WK-FO).
--------------	--

Qualifikationsziele
Fotografisch sehen lernen bedeutet Bilder lesen und beschreiben lernen. Die Studierenden lernen, verschiedene Bildstrategien zu nutzen, um vorgegebenen gestalterischen und künstlerischen Aufgabenstellungen im Bereich der Fotografie und Bildmedien zu begegnen. Gestellte Aufgaben werden selbständig gestalterisch gelöst und realisiert. Diese Lösungen werden präsentiert und argumentativ vertreten. Förderung der sozialen und kommunikativen Eigenkompetenz in Bezug auf Diskussions-, Präsentations- und Reflexionsfähigkeiten. Kompetenzen im Sinne der technischen und gestalterischen Beherrschung der Fotografie als gestaltete Bildaussage in Einzelbild oder Bildserie.

Lehrinhalte
Im Kurs erfolgt eine intensive Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der fotografischen Bildsprache; eine Auseinandersetzung über den fotografischen Akt als Entscheidungsmoment/ -prozess und wo dieser stattfindet (Arbeiten mit dem latenten Bild). Die Studierenden sollen das kommunikative Potential des Mediums erkennen. Der Schwerpunkt liegt auf den narrativen und illustrativen Qualitäten der bildmedialen Vermittlung. Künstlerische und angewandte Arbeitsweisen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer fotografischer Positionen analysiert und unter bildstrategischen, ästhetischen und inhaltlichen Aspekten diskutiert.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-FO-1	Gestaltungskurs: Basis Elemente der Fotografie	Pflicht	3,6	39/52
WK-FO-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30
WS-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Grafik Design 1 (GT-VK-GD1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen	keine
-----------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben typografische Grundkenntnisse erworben, indem sie erfolgreich eine Reihe von Aufgaben abgeschlossen haben (siehe Lerninhalte). Sie haben die Fähigkeit, grundlegende typografische Elemente zu klassifizieren, zu beschreiben und zu diskutieren. Sie kennen typografischer Grundstile und Elemente typografischer Ästhetik. Sie haben die Fähigkeit, typografische Phänomene zu erkennen und zu beschreiben. Sie haben Grundkenntnisse in der Entwicklung und Gestaltung einfacher typografischer Kompositionen.

Lehrinhalte
Das Medium Druckschrift (Mikro- und Makrotypografie) wird mit Blick auf medien- und kulturtheoretische Grundlagen experimentell befragt und erprobt. Das Modul bietet eine Einführung in grundlegende typographische Elemente und eine Erkundung der Beziehung von typografischen Elementen und größeren (Layout-) Zusammenhängen. Themen: Die Komplexität des (Text-) Lesens und der Lesbarkeit; Konzepte der Mikro-Typografie wie Abstand, Formen, Kontrast etc. ; Die Rolle der Typografie in größeren (Layout-) Zusammenhängen; Die sich entwickelnde Geschichte von Typen; Implementierung der Grundregeln des Satzsetzes; Die Verbindung von Ausdruck und Form in typographischen Zusammenhängen. Kunz, Willi: Typografie. Makro- und Mikroästhetik (Schairer). Kloock, Daniela; Spahr, Angela: Medientheorien: eine Einführung. (4., aktualisierte Aufl. Paderborn: Fink, 2012)

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-TY-I	Gestaltungskurs: Basis Elemente des Grafik Design	Pflicht	3,6	39/52
WK-TY	Werkstattkurs Typografie	Wahlpflicht	1,8	19/30
WS-	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Illustration 1 (GT-VK-IL1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2, 3, 4, 6	WS/SoSe	1	Wahlpflicht	5	180 (88/92) (inkl. Untermodul GT-WS)

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Studienarbeit), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Gestalterischer Kurs, Werkstattkurs, Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-in Visuelle Kommunikation

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierende haben grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit zeichnerischen und darstellenden Techniken. Sie verstehen Farbe und Licht als ästhetischen und physiologischen Wirkungszusammenhang und können deren Wirkungsweisen kalkulieren. Sie haben grundlegende Kenntnisse und Verständnis entwickelt über - kulturhistorische Formen und Funktionen der Zeichnung. - die grundlegenden perspektivischen Abbildungsverfahren. - die klassischen und zeitgenössischen Farbtheorien. - die physikalisch/physiologischen Wirkungen von Farbe.

Lehrinhalte
Sachzeichnung, Entwurfszeichnen, figuratives Zeichnen. Grafische Darstellungstechniken analog/digital/ kombiniert. Farbtheorie / Wirkungen von Farbe / kulturelle Aspekte der Farbe. Klassische Farbtheorien. Additive und subtraktive Farbmischung. Ästhetisch-physiologischen Wirkung von Farbe und Licht. Funktionalität und Ästhetik industrieller Farbsysteme. Zeichnen als Darstellungstechnik verstehen lernen. Kennenlernen von Techniken und Medien der Zeichnung. Zeichnen als manuelle Disziplin anwenden. Perspektivisches Zeichnen und Konstruieren lernen. Grafische Darstellungstechniken kennenlernen und kriterienbezogen einsetzen.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
GK-DA-I	Gestaltungskurs: Darstellen und Illustration	Pflicht	3,6	39/52
WK-DA-	Werkstattkurs	Wahlpflicht	1,8	19/30
WS	Workshop	Wahlpflicht	2,6	30/10

Die Teilnahme an dem Modul Workshops ist in jedem Semester (1.-6.) erforderlich um die nötigen ECTS im Modulbereich Gestaltung und Technologie zu erhalten.

Modultitel (Modulnummer)				Modulbereich	
Workshops 1 (GT-WS-1)				Gestaltung und Technologie	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1, 2 ,3, 4, 6	WS/SoSe	1	Pflicht	2	Siehe GT Module der Gestaltungsbereiche

Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Praktische Übung), aktive Teilnahme an mind. 85 % der Veranstaltungen	Intensiv-Workshop	Bereichssprecher/-innen der Gestaltungsbereiche

Qualifikationsziele
In jedem Semester finden zwei Workshop-Wochen statt, in denen unabhängig vom restlichen Semesterprogramm intensiv und häufig experimentell an gestalterischen oder theoretischen Fragestellungen gearbeitet wird. Ziele sind die Konzentration, Fokussierung auf Einzelaspekte eines Themas; Arbeit unter Zeitdruck in heterogenen Teams. Branchen- und Transferkenntnisse. Schlüsselkompetenzen

Lehrinhalte
Kurzworkshops zu aktuellen Themen zu Methoden und Technologien der gestalterischen Bereiche. Die variierenden Kurse haben das Ziel, Studierende mit einem spezifischen, oft aktuellen Feld der Anwendung des bereichsspezifischen Medienspektrums vertraut zu machen. Die Studierenden arbeiten in einem zeitlich vorgegebenen Rahmen an einer entsprechend praxisnahen Aufgabe und führen diese zu einer individuellen Lösung. Die einwöchigen Workshops der Wahlwoche mit meist internationalen Gastdozenten werden bereichsunabhängig zu wechselnden Themen angeboten.

Modulbausteine		Angebot	SWS	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
WS-WW	Workshop Wahlwoche	Wahlpflicht	2,6	30/10
WK-PW	Workshop Bereichs/Pathwaywoche	Wahlpflicht	2,6	30/10

Modulbereich Theorie und Diskurs

Alle Module des Bereichs sind verpflichtend. Das Modul *GKM* im ersten Semester bietet eine grundlegende Einführung in Themen, Medien und Praktiken aller gestalterischen Bereiche und der Theorie.

Modultitel				Modulbereich	
Gestaltung, Kunst und Medien (GKM)				Theorie und Diskurs	
Semester	Häufigkeit	Dauer	Belegung	ECTS-Credits	Workload in Zeitstunden (Kontaktzeit/Eigenarbeit)
1	Jedes Semester	1	Pflicht	9	270 (88/182)

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Credits	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche/r
Bestehen der Modulprüfung (Hausarbeit) sowie der Studienleistungen, aktive Teilnahme an mind. 90 % der Veranstaltungen	Präsentationen, Seminar, Diskussionen, Gruppenarbeit, Exkursion	Prof. Joost Bottema

Voraussetzungen, Empfehlungen	keine
-------------------------------	-------

Qualifikationsziele
Die Studierenden haben ein erstes Verständnis für die größeren Zusammenhänge des Studiums entwickelt. Sie haben den Begriff der Autorenschaft kennengelernt und ein erstes Verständnis davon erworben. Sie haben Einblicke in Themen und Kontexte der gestalterischen Bereiche Crossmedia Publishing, Film und Video, New Media, Visuelle Kommunikation sowie den Bereich Theorie, insbesondere der Kulturanalyse, erhalten und sich eine Entscheidungsgrundlage für die Modulwahl der kommenden Semester angeeignet. Sie haben ersten Fähigkeiten, wissenschaftlich zu arbeiten und projektorientiert zu recherchieren erworben. Die Studierenden gewöhnen sich daran, Zeitvorgaben einzuhalten, sich auf Veranstaltungen vorzubereiten und sich Informationen selbstständig zu beschaffen. Sie beherrschen die Grundtechniken des selbstständigen Studiums.

Lehrinhalte
Einführung in die verschiedenen Genres, in Erscheinungsformen, in Techniken, Geschichte, ästhetische Strategien der Gestaltung von Print-, elektronischen, oder filmischen Medien sowie in die dazugehörigen Rezeptionsweisen und Diskursformen. Einführung in das Denken und Sprechen über Crossmedia Publishing, Film und Video, Neue Medien und Visuelle Kommunikation, Theorie und Geschichte der Medien, Stil, Historizität visueller Zeichen. Einblick in verschiedene Berufsfelder. Historischer und disziplinärer Kontext sowie Technologien der Studienbereiche. Einführung in Methoden und Fragestellungen der Kulturanalyse, Einführung in Recherche und andere praktische und projektorientierte Arbeitsmittel, Einführung in akademisches Arbeiten, sowie Regeln und Grundlagen der akademischen Methoden.

Modulbausteine		Belegung	SWS	Präsenzzeit in Zeitstunden
ES-GES	Einführung in das Gestaltungsstudium	Pflicht	2,6	30
K-BER	Einführung in die Bereiche CMP, FV, NM, VK, TH	Pflicht	3,4	39
ES-PRO	Wege der Kulturanalyse (Propädeutik)	Pflicht	1,7	19