



Modulhandbuch

Hochschule Niederrhein
Fachbereich Design

für den Studiengang

B.A. Produkt- und Objekt design

STAND APRIL 2022

Inhaltsverzeichnis

Seite	Fach	Modul
4	CAD 1 / Technisches Zeichnen	1
8	Markertechniken	2
12	Modellbau 1 / 2	3
16	Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 1	4
20	Gestaltungslehre 1 / 2	5
24	CAD 2 / 3	6
28	Zeichnen	7
30	Designorientierung	8
28	Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 2	9
36	Projekt 1 - 6	10, 11, 15, 16, 21, 22
40	Investitionsgüterdesign	
41	Konsumgüterdesign	
42	Messedesign	
43	Public Design	
44	Ausstellungsdesign	
45	Keramik-/Porzellan-/Glasdesign	
46	Kooperationsprojekte rhein:dimensional	
47	Werkschau	
48	freies Projekt	
50	Vertiefung Gestaltung 1 - 6	12, 13, 17, 18, 23, 24
54	3-D Gestaltung	
55	Fertigungsverfahren	
56	Glasgestaltung	
58	Keramikgestaltung	
59	Porzellangestaltung	
60	experimentelle Objektgestaltung	
61	experimentelle Raumgestaltung	
62	CAD Future Lab	
63	CAD Praxis	
64	Rapid Prototyping	
65	Generatives Design	
66	Tabletzeichnen	

67	Farbgestaltung
68	Kuratieren
69	Social Design
70	Typografie für POD

72 Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz 3 - 5 14, 19, 25

Designwissenschaften

76	Theorien zum Design
77	Wissenschaftliches Schreiben
78	Rhetorik
79	Ethik
80	Designwissenschaft
81	Kunstwissenschaft
82	Philosophie

Berufsfeldkompetenzen

83	Portfolio
84	Sprache und Text
85	Marken und Nutzungsrecht
86	Marketing
87	Existenzgründung
88	Projektmanagement
89	Präsentationstechnik
90	Ökonomie Basics
91	Nachhaltigkeit
92	Designstrategie
93	Social Design Basics
94	Zukunftsforschung
95	Designmanagement
96	Service Design Basics
97	Third Mission/Community Outreach
98	Moderationstechnik

100	Praxis- oder Auslandssemester	20
104	Bachelorarbeit	26

CAD 1 / Technisches Zeichnen

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	1.1 CAD 1 1.2 Technisches Zeichnen
Workload	90 h
Credits	je 3 Cp. (6 Cp.)
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je 3 SWS (6 SWS) 90 h
Selbststudium	90 h
Geplante Gruppengröße	40
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testate in beiden Teilmodulen
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit unbenoteten Testaten in den Teilmodulen abgeschlossen.
Lehrform	Vorlesung, Übung
Lehrveranstaltungen	CAD 1, Technisches Zeichnen
Modulbeauftragter	Fachlehrer Dipl.-Des. A. Strauß
Lehrende	Fachlehrer Dipl.-Des. A. Strauß

Lernergebnisse

CAD 1

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierenden in der Lage sein, unterschiedliche grafische Programme anzuwenden und deren sinnvolle Verknüpfungen zu gebrauchen, um ihre Entwürfe, Produkte und Objekte zu realisieren und Dritten unmissverständlich zu präsentieren:

- selbstständige Organisation von unterschiedlichen Datenformaten,
- sicherer Umgang und ergebnisorientierte Herangehensweise an die Bildbearbeitung,
- grundsätzliche Gestaltungsmöglichkeiten der Typografie,
- Schaffung von eigenständigen, zielorientierten Layouts und Präsentationen.

Technisches Zeichnen

Das technische Zeichnen ist eine Art der zeichnerischen Darstellung, welche durch ihre genormten Regeln zu einem unmissverständlichen Informationsaustausch aller am Designprozess Beteiligten dient. Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung werden die Studierenden in der Lage sein, Bauteile und Baugruppen mit allen notwendigen Angaben zur Fertigung und Montage unter Anwendung eines CAD Programms darzustellen. Sie können Schnitte, Durchdringungen und Abwicklungen zeichnen und normgerecht bemaßen. Zudem werden die Studierenden befähigt, komplexe Zeichnungen zu lesen und für den Designprozess zu nutzen.

Lehrinhalte

CAD 1

Bildbearbeitung

- Aufbau des Programminterface,
- Umgang mit Bilddaten und -formaten,
- Anpassung von Pixel- und Bildgrößen für den jeweiligen Anwendungszweck,
- Umgang mit Ebenen und Einstellebenen,
- Umgang mit Werkzeugen und Werkzeugoptionen an Pixel- und Vektorobjekten,
- Transformation von Pixel- und Vektorobjekten,
- Anwendung von Bildkorrekturen,
- Anwendung von Filtern zur Bildgestaltung und Bildmanipulation.

Typografie

- Grundsätzliches zu Typographie und Layout,
- Beispiele von Corporate Identity, Bewertung von Positiv- und Negativbeispielen,
- Anwendung von unterschiedlichen Schriftarten und -familien, Schriftschnitten, und Absatzformaten,
- Sichere Einbindung der Typografie in ein Layout.

Layout / DTP

- Aufbau des Programminterface,
- Umgang mit Seiten, Musterseiten und Ebenen,
- Erstellung eines auf die Präsentationsform angepassten Layoutrasters,
- Werkzeuge, Werkzeugoptionen,
- Umgang mit Zeichnungen und Zeichnungsobjekten,
- Umgang mit Bildern, Bilddaten und Bildformaten,
- Umgang mit Farbmanagement, Farbe und Transparenz.

Präsentation Print / Screen

- gezielte Erstellung von Layout für Printmedien,
- gezielte Erstellung von Layout für Screenanwendungen,
- gezielte Erzeugung von Interaktivität für unterschiedliche Zielgruppen,
- Umgang mit Grafiken und Bildern,
- Umgang mit Multimediaformaten.

Technisches Zeichnen

- Aufbau und Prinzipien einer Werkstattskizze,
- Grundlagen der Normung, Zweck der Normung, Zeichnungsnormen,
- Papierformate und Blattgrößen, Anwendung von Maßstäben,
- Schriftfeld und Stückliste,
- Linienarten und -breiten,
- Beschriftung und Maßeingabe,
- Darstellung durch 3-Tafelprojektion, isometrische / dimetrische Projektion,
- Vereinfachte Darstellung von Gewinden,
- Darstellung von Bauteilschnitten und Schnittverlauf, Schraffur, Schnitt von Gewinden,
- Grundregeln der Bemaßung, Methoden der Maßeintragung, Anordnung von Maßen.

Bewertungskriterien

CAD 1

In der Präsentation werden folgende Ergebnisse geprüft:

- Vollständigkeit der Kursinhalte,
- technische Qualität bei der Umsetzung der Lehrinhalte,
- fehlerfreie Interaktivität,
- gestalterische Qualität von Layout und Präsentation.

Technisches Zeichnen

In der Präsentation werden folgende Ergebnisse geprüft:

- technische Qualität der technischen Zeichnungen der Einzelteile,
- technische Qualität der technischen Zeichnung der Zusammenbauzeichnung,
- Fehlerfreiheit in der normgerechten Darstellung und Bemaßung der exportierten technischen Zeichnung.

Markertechniken

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	2
Workload	150 h
Credits	5 Cp.
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	6 SWS 90 h
Selbststudium	60 h
Geplante Gruppengröße	20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation der Übungsaufgaben, Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Markertechniken
Modulbeauftragter	Prof. B. Grahl
Lehrende	Lehrbeauftragte

Lernergebnisse

Der Kurs behandelt die produktdesignspezifische Zeichentechnik, das Rendering mit Markern.

Nach der Absolvierung des Kurses können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer basierend auf der gelernten Darstellung von geometrischen Körpern und deren Kombinationen bzw. körperlichen Durchdringung komplexe und differenzierte Produkte und Objekte mit Markern darstellen.

Sie können mit dieser Technik Licht, Schatten, Lichtverlauf, Reflexe, Farben, Materialien und Oberflächen zeichnerisch erzeugen und die Zeichenflächen im Sinne eines guten Layouts gestalten.

Darüber hinaus können sie zunehmend mit größerer Geschwindigkeit und größerer Treffsicherheit Ideen und Gedanken zu Papier bringen und haben sich die Grundlage erschlossen, um auf einem Blatt Papier „zeichnerisch zu denken“.

Lehrinhalte

- grundlegender Umgang mit Layout-Papier und Vorzeichnung,
- grundlegender Umgang mit Markern bezüglich Strich, Fläche, wet-in-wet-Technik, kompatible Farbstufen,
- perspektivische Darstellungen von geometrischen Körpern (einzeln, Arrangement, körperliche Durchdringung, Öffnungen),
- Schattenkonstruktion,
- Darstellung von Licht und Schatten bzw. Lichtverlauf, Reflexen,
- Darstellung von verschiedenen Oberflächen,
- Darstellung von verschiedenen Materialien,
- Darstellung niederkomplexer Produkte in Graustufen,
- ergänzender Einsatz von Buntstiften,
- ergänzender Einsatz von handschriftlichem Text,
- Layout von Zeichenflächen.

Im weiteren Verlauf des Kurses erfolgen:

- Darstellung komplexerer Produkte und Objekte in Graustufen
- Darstellung komplexerer Produkte und Objekte in mehreren Farben,
- Differenzierte Präsentationsdarstellung mit gestaltetem Hintergrund,
- räumliche Darstellung mit Markern und Buntstiften,
- räumliche Darstellung mit Markern und Buntstiften mit skizzenhafter Reduktion bei zunehmender Raumtiefe,
- schnelle Entwurfsskizzen mit reduziertem Markereinsatz,
- schnelle Entwurfsskizzen mit reduziertem Markereinsatz über eine Serie von Blättern.

Modellbau

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	3.1 Modellbau 1 3.2 Modellbau 2
Workload	300 h
Credits	je 5 Cp. (10 Cp.)
Studiensemester	1, 2
Häufigkeit des Angebots	Modellbau 1: jedes Wintersemester Modellbau 2: jedes Sommersemester
Dauer	zwei Semester
Kontaktzeit	je Semester 8 SWS / 120 h
Selbststudium	60 h (30h je Semester)
Geplante Gruppengröße	20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	1: Mündliche Prüfung, 2: Präsentation mit Belegarbeiten
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Note im 2. Semester Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Modellbau 1, Modellbau 2
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	Fachlehrer Dipl.-Ing. H. Jakobs Fachlehrer Dipl.-Des. K. Michalk wissenschaftliche Mitarbeiter:innen
	Lehrende aus dem Studiengang POD konkretisieren und begleiten einzelne Modellbauaufgaben im engen Austausch mit den Werkstattmitarbeiter:innen.

Lernergebnisse

Das Modul **Modellbau** befähigt die Studierenden dazu, den Modellbau sinnvoll in Designprozessen einzusetzen und als dreidimensionales Darstellungswerkzeug im Entwurfsprozess effektiv zu nutzen.

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Modelle als Darstellungsmöglichkeiten von Entwürfen gezielt einzusetzen,
- Entscheidungen zu treffen, zu welcher Entwurfsphase welche Modelltypen (Proportionsmodell, Funktionsmodell, Ergonomiemodell, Designmodell etc.) angemessen sind,
- Modelle unterschiedlichster Art und unterschiedlichster Maßstäbe zu erzeugen,
- Modellbaumaterialien hinsichtlich konstruktiver, ästhetischer und maßstabsgerechter Kriterien auszuwählen,
- Modellbautechniken mit unterschiedlichen Materialien, Werkzeugen und Maschinen anzuwenden,
- Qualitäten von Modellen zu beurteilen.

Lehrinhalte

Die Lehre im Modul **Modellbau** ist überwiegend praxisorientiert, handwerklich geprägt und wird in zahlreichen Übungen durchgeführt.

Studierende erhalten Einblick in die unterschiedlichsten Werkstattbereiche des Fachbereichs. Sie werden unter Beachtung der notwendigen Sicherheitseinzweisungen an den Umgang mit Werkzeugen und Maschinen herangeführt, um möglichst selbständig Modelle unterschiedlichster Art zu erzeugen.

Sie werden theoretisch und anwendungsorientiert vertraut gemacht mit

- unterschiedlichen Modellbaumaßstäben
- unterschiedlichen Materialeigenschaften
- modellbaurelevanten Fertigungstechniken
- Modelltypen und deren Anwendungsmöglichkeiten in Designprozessen

Im Teilmodul Modellbau 1

- erproben die Studierenden den Umgang mit diversen Materialien und verschiedenen analogen Modellbautechniken,
- diskutieren und üben sie anhand von praktischen Fallbeispielen den Umgang mit unterschiedlichen Modellbaumaßstäben (Lesen von Maßstäben, Abwägen von Abstraktionsgraden, Auswahl von Materialien),
- üben sie die Darstellung von Proportionsmodellen, Funktionsmodellen, Ergonomiemodellen, Designmodellen u.a. anhand niederkomplexer praktischer Aufgabenstellungen,
- erstellen sie konstruktive und ästhetische Detaillösungen (z.B. Materialverbindungen, Knoten und Gelenke, Formübergänge, Gestaltvarianten),
- üben sie unter Beachtung der notwendigen Sicherheitsaspekte den Umgang mit Werkzeugen und Maschinen.

Im Teilmodul Modellbau 2

erstellen die Studierenden einen Entwurf im Rahmen einer niederkomplexen Aufgabe. In dieser Phase werden die Modellbaukurse mit Stippvisiten und Korrekturen begleitet von Professor:innen des Studiengangs Produkt- und Objektdesign. Der Entwurf wird in einem iterativen Prozess, in dem Modellbau zur Ideenfindung und -überprüfung maßgeblich beiträgt, ausgearbeitet und konkretisiert. Diese Phase umfasst ca. die Hälfte des Semesters.

In einer zweiten Phase wird der konkretisierte Entwurf als Designmodell, in einem angemessenen Maßstab, unter ergänzender Hinzuziehung digitaler Modellbautechniken, ausgearbeitet. Das Designmodell muss vor allem die ästhetischen und weitere, dem Entwurf wesentliche, Qualitäten darstellen.

Adäquat ist eine Fokussierung bis hin zur Prototypenfertigung in feinkeramischer Technik.

Die Studierenden stellen ihre Modelle/Prototypen in einer gemeinsamen Abschlusspräsentation vor. Der Modellbau, die eingesetzten Arbeitsmodelle und deren Einfluss auf den Entwurfsprozess werden reflektiert und in einer logbuchartigen Dokumentation einschließlich angemessener technischer Zeichnung/Darstellung zusammengefasst.

Prüfungsinhalte

Teilmodul Modellbau 1:

Ergebnisse der im Teilmodul durchgeführten Übungen.

Teilmodul Modellbau 2:

Präsentation eines Designmodells, Abgabe der Dokumentation der Modellbauprozesse.

Bewertungskriterien

Das **Teilmodul Modellbau 1** wird als Testat geprüft. Das Testat gilt als bestanden, wenn die im Kurs durchgeführten Übungen mit Arbeitsergebnissen belegt werden können.

Das **Teilmodul Modellbau 2** wird mit einer benoteten Prüfung abgeschlossen.

Es wird bewertet anhand der

- modellbautechnischen Qualität des Designmodells
- Vielfalt und Angemessenheit der Arbeitsmodelle im Entwurfsprozess
- Vollständigkeit der Dokumentation
- Reflektion des Modellbaus im Entwurfsprozess

Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 1

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	4.1 Designtheorie, 4.2 Designwissenschaft
Workload	180 h
Credits	je 3 Cp. (6 Cp.)
Studiensemester	1
Häufigkeit des Angebots	jedes Wintersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je 3 SWS (6 SWS) / je 45 h (90 h)
Selbststudium	je 45 h (90 h)
Geplante Gruppengröße	100
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Klausur, Hausarbeit, Präsentation, mündliche Prüfung
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen beider Teilprüfungen
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD / POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Vorlesung
Lehrveranstaltungen	Designtheorie, Designwissenschaft
Modulbeauftragte	Prof. Dr. K. Plüm, Prof. Dr. E. Schmid
Lehrende	Prof. Dr. K. Plüm Prof. Dr. E. Schmid

Designtheorie

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, wichtige Begriffe und zeitgenössische Designauffassungen und deren Rolle im gesellschaftlichen, historischen und ästhetischen Diskurs zu erkennen, zu benennen und zu differenzieren. Die Studierenden können diese im Ansatz kontextuell wiedergeben. Sie können die nun erweiterten Grundkenntnisse wissenschaftlicher Arbeitstechniken (Recherchieren-Analysieren-Dokumentieren-Präsentieren) anwenden. Die Studierenden entwickeln erweiterte Recherchemethoden und ordnen diese dokumentarisch. Sie erstellen kleinere medienreflektierende Präsentationen.

Lehrinhalte

- Vorstellung, Debattieren und Differenzieren prägender Designströmungen und -auffassungen in verschiedenen Kulturkreisen sowie die Vorstellung und der Vergleich von herausragenden Designpersönlichkeiten und prägenden Institutionen (DDC/ADC/DGTF ...) und Veranstaltungen wie Messen, Museen, Kongresse, Symposien und Foren,
 - die Studierenden wenden das im ersten Semester erlernte historische und systematische Grundwissen auf das Gegenwartsdesign an. Darin werden wissenschaftliche Arbeitstechniken geübt und zur Anwendung gebracht,
 - die Studierenden halten ein Referat zu einem aktuellen Designthema, in dem sie ihre wissenschaftlichen Arbeitstechniken, insbesondere ihre Recherche dokumentieren,
 - die Studierenden üben und entwickeln durch Recherchieren, Analysieren, Dokumentieren und Präsentieren ihre wissenschaftlichen Arbeitstechniken im Feld des zeitgenössischen Designs.
-

Sonstige Informationen

Praktische und theoretische Vertiefungen bei Exkursionen und Ausstellungsbesuchen (halbtägig bis einwöchig).

Designwissenschaft

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- historisches und systematisches Grundwissen zu Kunst, Design und Kultur seit der Industrialisierung zu benennen und einzuordnen, insbesondere fachbezogene Grund- und Leitbegriffe,
- das erlernte Grundwissen des wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden (Recherchieren, Analysieren, Dokumentieren, Präsentieren),
- das Phänomen Design in einem historischen, systematischen und gesellschaftlichen Kontext historisch und begrifflich einzuordnen und in Grundzügen für die Analyse und Qualifizierung von Design anzuwenden.

Lehrinhalte

- Einführung: Vorstellung der Terminologie, Begriffsdefinitionen und -diskussionen (Design, Kunst, Kultur, Form, Funktion, Semiotik ...),
- Vorstellung studiengangrelevanter Periodika, Nachschlagewerke, Datenbanken, Blogs, Gesellschaften, Institutionen und Verbände,
- Einführung in die Design-, Kunst- und Kulturgeschichte seit der Industrialisierung u.a.: (Design und Kunst, Klassizismus, Romantik, Arts & Crafts Bewegung, Biedermeier, Jugendstil, AEG, Werkbund, Bauhaus, Nationalsozialismus, Nachkriegsdesign zwischen Funktionalismus und Styling, HfG Ulm, „Design for the real world“, „Design ist unsichtbar“, Postmoderne, „Design thinking“, „Critical Design“, „Radical Design“, zeitgenössische Tendenzen ...),
- Einführung in Dokumentations- und Informationswesen und Rechercheübungen.

Sonstige Informationen

Praktische und theoretische Vertiefungen bei Exkursionen und Ausstellungsbesuchen (halbtägig bis einwöchig).

Gestaltungslehre 1 / 2

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	5.1 Gestaltungslehre 1 5.2 Gestaltungslehre 2
Workload	360 h
Credits	je 6 Cp. (insg. 12 Cp.)
Studiensemester	1, 2
Häufigkeit des Angebots	Gestaltungslehre 1: jedes Wintersemester Gestaltungslehre 2: jedes Sommersemester
Dauer	zwei Semester
Kontaktzeit	je Semester 8 SWS / 120 h, insg. 240 h
Selbststudium	je Semester 60 h / 120 h
Geplante Gruppengröße	30-35
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testat, Präsentation mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen beider Teilprüfungen
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD / POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Gestaltungslehre 1, Gestaltungslehre 2
Modulbeauftragte	Prof. S. Specht
Lehrende	Prof. S. Specht Prof. T. Klegin Fachlehrer Dipl.-Des. M. Lanfer

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, durch Sensibilisierung und Stärkung der Wahrnehmung kreativ-schöpferisch, produktiv, kommunikativ und kooperativ zu handeln, mit Form, Material und Inhalt differenziert umzugehen und mit verschiedenen Medien zwei- und dreidimensionale Fragestellungen zu bearbeiten.

Durch Förderung der ästhetisch-gestalterischen Urteilskraft mit einer fachlich adäquaten Terminologie sind sie fähig, eigene und fremde Schöpfungen kritisch zu beurteilen und durch Bewusstseinsbildung für ein verantwortungsvolles Handeln in Kunst und Design innerhalb von Kultur und Gesellschaft, die eigene schöpferische Intelligenz zu stimulieren.

Mittels sinnlich-unmittelbarer, analytisch-systematischer Arbeitsweisen und Erlangen von ästhetischem sowie kontextuellem Wissen setzen sie Lösungen und Präsentationen für thematische Aufgabenstellungen selbständig um.

Sie werden der technischen und ästhetischen Bedeutung von künstlerischer Arbeit und Design und damit anwendungsrelevant, gleichbedeutend gerecht und haben gelernt, ihre kreative Persönlichkeit forschend und experimentierend zu entwickeln.

Lehrinhalte

Themenorientierte, experimentelle gestalterische Übungen und Erfahrungen mit vielfältigen Medien, Materialien, und Techniken bilden den Ausgangspunkt für gestalterische Reflektionen, Theorien und themenbezogene Vorträge. Praktische Werkuntersuchungen im Rahmen von Exkursionen, Studienfahrten, Messe-, Ausstellungs- und Museumsbesuchen und Beobachtungen der gestalteten Umwelt (Design, Kunst, Architektur, Kultur, Medien) fördern studienbegleitend die kritische Urteilskraft.

Farbbeobachtungen, forschende Erkenntnissuche und farbspezifische Aufgabenstellungen bilden die Grundlage für die Sensibilisierung und Nuancierung des Farbsinnes und der Farbwahrnehmung. Begleitend zum farbpraktischen Experiment gehören die Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Farbe und der Erwerb von Kenntnissen des Farbvokabulars.

Ergänzend werden Suggestivkraft, Kontextualität und Semiotik der Farbe untersucht. Betrachtung von Farbe in Design, Architektur und Kunst in Kontext von Zeit und Ort ist ebenso wichtig, wie die Erkundung des eigenen Farbgeschmacks.

Bewertungskriterien

Selbstentwicklungskompetenz (40%)

- Kreativität,
- Experimentierfreudigkeit,
- Selbstmanagement,
- Reflexions- und Kritikfähigkeit,
- Motivation und Präsenz im laufenden Seminar.

Methodenkompetenz (40%)

- Gestaltungs- und Kreativitätsstrategien,
- Problemlösungskompetenz,
- Präsentationstechniken.

Kolloquium (20%)

Im Abschlusskolloquium werden die vorherigen Parameter im Diskurs erörtert und vertiefend hinterfragt.

CAD 2 / 3

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	6.1 CAD 2 6.2 CAD 3
Workload	240 h
Credits	je 4 Cp. (insg. 8 Cp.)
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je Semester 8 SWS (4 SWS pro Fach) / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	40
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Projekt- oder Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung, Seminar
Lehrveranstaltungen	CAD 2, CAD 3
Modulbeauftragter	Fachlehrer Dipl. Des. A. Strauß
Lehrende	Fachlehrer Dipl.-Des. A. Strauß Fachlehrer Dipl. Des. K. Michalk

Lernergebnisse**CAD 2**

Die Kursteilnehmer erlangen mit erfolgreich absolvierter Kursteilnahme Kenntnisse und Fertigkeiten zur Anwendung eines CAD-Konstruktionsprogrammes.

- sie verstehen sich in Benutzeroberfläche und Programmstruktur zu orientieren,
- die Studierenden können einer Vorgabe entsprechende oder auch fiktive 3D-Objekte hinsichtlich ihrer Konstruktionsstruktur vorwegnehmen, um das entsprechende Datenmodell anhand der verfügbaren Möglichkeiten der Software zu erzeugen,
- sie können Werkzeuge zur geometrisch-räumlichen Orientierung, zur numerisch-präzisen Objekterstellung sowie zur modifizierenden Objektmanipulation anwenden,
- zum abschließenden Datentransfer lernen die Studierenden Datenmodelle auf Weiterverarbeitbarkeit, insbesondere für Rapid-Prototyping-Prozesse, zu prüfen und zu korrigieren.

CAD 3

Die computergestützte Visualisierung und Animation (CGI – Computer-generated-Imagery) mit all ihren Facetten und Möglichkeiten, ist ein Entwicklungsprozess innerhalb der Produkt- und Objektgestaltung, welcher mittlerweile einen sehr hohen Stellenwert im Produkt- und Objekt design einnimmt. Oftmals wird in diesem Entwicklungsstadium auf einen Modellbau verzichtet und stattdessen dieses weitaus flexiblere Werkzeug genutzt. Diese CAD Programme finden Anwendung bei der Visualisierung und Animation von professionell erzeugten 3D Objekten.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, ihre eigenen Ideen und Entwürfe dreidimensional digital umzusetzen, virtuell darzustellen und zu animieren. Hierbei lernen Sie gezielt unterschiedliche Visualisierungsstrategien zu nutzen und verschiedene, dem Darstellungszweck angepasste, Szenarien zu erstellen.

Lehrinhalte

CAD 2

- Aufbau und „Philosophie“ der CAD-Anwendung,
- Vertiefung des räumlichen Vorstellungsvermögens,
- Erstellung von 2D-Zeichnungen, dreidimensionalen Konstruktionen sowie Ableitungen der einen zur anderen Konstruktionsform,
- Erstellung und Modifizierung der verschiedenen Objektkategorien (Punkt/Kurve/Oberfläche/Oberflächennetze/SubDs) bis zum Volumenmodell,
- „Montage“ / Arrangieren von Objekten,
- Darstellungs- und Organisations-/Strukturierungsmöglichkeiten der erstellten Konstruktion,
- Einführung in den Datenaustausch,

CAD 3

- Aufbau des Programminterface,
- 3D Daten Im- und Export,
- Management des dreidimensionalen Szenenaufbaus,
- Objektbewegung im virtuellen Raum,
- Objektmodifikation,
- Inszenierung und Aufbau eines virtuellen Fotostudios,
- Kameraerzeugung und -einstellung,
- Darstellung von Licht und Schatten mit Hilfe von physikalisch korrekten virtuellen Lichtquellen,
- Materialarten, Materialvergabe und sicheres Anwenden von Mappingstrategien, Materialanimation,
- Umgebungserzeugung und Umgebungsdarstellung mit Hilfe von HDRI,
- Inszenierung und Aufbau eines virtuellen Raumes mit Tageslichtsystem,
- hierarchische Verknüpfung von Objekten,
- Animation von Objekten im virtuellen Fotostudio und Raum.

Lernergebnisse

CAD 2

Entsprechend der Aufgabenstellung:

- Vollständigkeit der Konstruktion,
- Präzision,
- Konstruktionsordnung und -struktur (bereinigtes Konstruktionsergebnis und ggf. Anlage in Ebenen)
- Darstellungsqualität (Renderings),

CAD 3

In der Präsentation werden folgende Ergebnisse geprüft

- technische Qualität bei der Umsetzung der Lehrinhalte,
- Komplexität von Produkt und Szene,
- gestalterische Qualität der Darstellung

Arbeitsmaterialien:

- Video-Anleitungen/Tutorials (teils mit Übungsblättern)
- Übungsdateien

Zeichnen

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	7
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	8 SWS / 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Zeichnen
Modulbeauftragter	Prof. J. Stücke
Lehrende	Lehrbeauftragte Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Der Kurs „Zeichnen“ behandelt die klassische Natur- und Objektdarstellung. Nach der Teilnahme an der Lehrveranstaltung „Zeichnen“ sind die Studierenden in der Lage, Ideen skizzenhaft zu entwickeln und zu visualisieren.

Lehrinhalte

Durch Zeichenübungen mittels Naturbeobachtungen werden die Studierenden geschult, ihre Erfahrungen aus der Anschauung in das entwerfende Zeichnen zu übersetzen. Perspektivisches Grundlagenwissen, räumliches Sehen und die Befähigung zur Abstraktion komplexer Körper dienen den Studierenden zur anschaulichen Darstellung. Die Anwendung verschiedener Techniken der Freihandzeichnung ermöglicht eine große Bandbreite der Visualisierung. Darüber hinaus wird ein Verständnis für die zeichnerische Behandlung unterschiedlicher Materialien, Texturen und Oberflächen entwickelt.

Bewertungskriterien

- Darstellungsfähigkeit,
- Kommunikationsfähigkeit,
- Motivation.

Designorientierung

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	8
Workload	90 h
Credits	3 Cp.
Studiensemester	2
Häufigkeit des Angebots	jedes Sommeremester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	3 SWS / 45 h
Selbststudium	45 h
Geplante Gruppengröße	40
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation (Zusammenfassung und Aufbereitung zu einer Präsentation von vier absolvierten Kurzaufgaben aus den Bereichen Analyse, Konzeption, Entwurf und Präsentation) mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.
Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	Designorientierung
Modulbeauftragter	Prof. B. Grahl
Lehrende	Prof. B. Grahl

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dem Fach „Designorientierung“ kennen die Studierenden die möglichen Design-Ausrichtungen, die das Studium bietet und verstehen die Konsequenzen und Möglichkeiten, die daraus für ein späteres Berufsleben erwachsen können.

Weiterhin sind die Studierenden in der Lage, die Anforderungen der späteren beruflichen Praxis in ihrer Grundsätzlichkeit zu erkennen, um so den Anspruch und das Ziel der Module „Designprojekt“ zu begreifen. Sie verstehen prinzipiell die Designprojektphasen Analyse, Konzeption, Entwurf und Präsentation und haben erste Erfahrungen mit deren Anwendung gemacht.

Lehrinhalte

Vorträge und Diskussion

- Studierende berichten aus dem Praxis- bzw. Auslandsemester,
- Absolventen präsentieren ihre Abschlussarbeiten
- ehemalige Absolventen berichten aus dem Berufsleben.

Vorlesung

- Berufsbilder und Tätigkeiten im Bereich des Produkt- und Objektdesigns,
- Information- und Inspirationsquellen (Designzeitschriften, Designsammlungen, Designshops, etc.),
- Projektphasen und Zeitmanagement.

Übungen und Kurzaufgaben zu den Themen

- Analyse / Typologie und Morphologie,
- Analyse / Funktionsanalyse,
- Konzeption / Ideenübertragung durch laterale Recherche oder Inspiration,
- Konzeption / Struktur, Packaging von Baugruppen,
- Entwurf / Hausaufgabe,
- Entwurf / Stegreif-Entwurf,
- Präsentation / Moodboard,
- Präsentation / Entwurfsergebnis.

Designwissenschaften / Berufsfeldkompetenz 2

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	9 Designperspektiven
Workload	180 h
Credits	6 Cp.
Studiensemester	1, 2
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester
Dauer	zwei Sommersemester
Kontaktzeit	Mentoringgespräch
Selbststudium	180 h
Geplante Gruppengröße	Selbststudium
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Testat
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	- Dokumentation der Veranstaltungsbesuche - Mentoringgespräch
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge KD, POD
Stellenwert der Note für Endnote	Das Modul wird mit einem unbenoteten Testat abgeschlossen
Lehrform	Übung
Lehrveranstaltungen	Veranstaltungs- und Ausstellungsbesuche Mentoringgespräch
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	Professor:innen des Fachbereichs Design

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, sich selbstverantwortlich Input zu suchen, um ihren Horizont zu erweitern. Dazu zählen beispielsweise Informationen über die differenzierten Berufsfelder von Designer:innen. Sie sind in der Lage, gezielt nach Veranstaltungen und Ausstellungen zu suchen, die sie fachlich voranbringen, die sie interessieren und die Vernetzungen ermöglichen. Sie können die besuchten Veranstaltungen digital mit Bild und Text dokumentieren und bewerten. Sie sind in der Lage, ihren Anlagen und Interessen gemäß, zielgerichteter in die Wahlpflichtmodule und Projektangebote einzusteigen. Sie sind grundsätzlich sehr gut über den Studienverlauf und die Möglichkeiten der Werkstattnutzungen informiert.

Lehrinhalte

Das Modul umfasst zwei Bausteine:

1* Besuch von acht Ausstellungen und/oder Veranstaltungen inklusive deren digitale Dokumentation.

2* ein ca. 30-minütiges Mentoring-Gespräch mit einem oder einer Lehrenden am Ende des 2. Semesters

zu 1:

Die Veranstaltungen

Anrechnungsfähig sind außercurriculare (auch digitale) Veranstaltungen, die das Fachwissen stärken, aber auch das Wissen um die möglichen Designberufe erweitern. Folgend aufgelistete Inhouse-Veranstaltungen dürfen jeweils einmal gewählt werden:

- designberufe rufen
- designdiscussion
- lesswalkinmoretalkin
- Fotovorträge
- BA-Plenum
- Herbstgespräche
- Ausstellungs- und Messebesuche
- Museen, Galerien
- Vorträge an anderen Fachbereichen
- Vorträge bei Fachkonferenzen
- GWA, ADC, VDID – Veranstaltungen der Fachverbände

Die Dokumentation

In einem Wordpress-basierten Template werden die besuchten Veranstaltungen dokumentiert und aus dem eigenen Blickwinkel heraus bewertet. Es geht auch darum, das reflektierte Denken und Schreiben zu üben. (Mögliche Ansätze: Warum war die Veranstaltung für mich interessant/uninteressant? – Was genau hat die Veranstaltung interessant gemacht? Habe ich eine neue Persönlichkeit aus Design oder Kunst kennengelernt und einen neuen Blickwinkel entdeckt? ...)

- Digitales Template Wordpress-basiert
- 1000 Zeichen Text pro Veranstaltung
- mindestens fünf Abbildungen
- ein Selfie in oder vor Location
- Screenshots bei digitalen Events

zu 2:

ca. 30-minütiges Mentoring-Gespräch

Die Mentoring-Phase beginnt in der Mitte des 2. Semesters

Die/Der Prüfungsausschussvorsitzende teilt allen Studierenden ihren Mentor oder ihre Mentorin zu und informiert sowohl Studierende als auch Lehrende über das Prozedere.

Das Gespräch

Die Studierenden stellen eine Portfolio-PDF Präsentation mit Arbeiten aus dem 1. und 2. Semester zusammen und stellen dieses ihrem Mentor oder ihrer Mentorin vor. Im anschließenden Gespräch könnten folgende Fragen thematisiert werden:

- Bist Du zufrieden mit dem Studium?
- Was hat Dich am meisten interessiert?
- Welche Stärken siehst Du bei Dir selbst?
- Gibt es Dinge außerhalb der Hochschule, die Dich interessieren?
- Hast Du ein besonderes Interesse für eine bestimmte Richtung entwickelt, wie z. B. Illustration, Motion Design, Typografie, Raumgestaltung, Porzellan, Objektgestaltung etc?

Die Mentor:innen

- geben ein Feedback zum Portfolio mittels einer kurzen Stärken-Schwächen Analyse,
- beraten zum Thema Wahlpflichtfächer und Projekte und geben einen Studienverlaufsplan an die Hand.

Darüber hinaus wird je nach Bedarf auf weitergehende Beratungs-Möglichkeiten mittels eines Hand-Out aufmerksam gemacht:

- z. B. Studienverlaufsberatung
- z. B. Psychosoziale Beratungsstelle
- z. B. Beratung Fördermöglichkeiten
- z. B. Stipendien

Bewertungskriterien

Sobald das Gespräch geführt wurde, kann die oder der Lehrende, mit Hilfe des Links der ihm von den Studierenden zur Verfügung gestellt wird, die digitale Dokumentation auf Vollständigkeit prüfen. Dann kann das Modul als bestanden seitens der Lehrenden verbucht werden. Das Modul ist unbenotet.

Projekt 1 - 6

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	10, 11, 15, 16, 21, 22
Workload	240 h
Credits	8 Cp.
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	6 SWS Projektarbeit + 2 SWS in Werkstätten/Laboren 120 h
Selbststudium	120 h
Geplante Gruppengröße	15
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsformen	Präsentation mit Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge POD, KD (Transfer)
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Projekt
Lehrveranstaltungen	Investitionsgüterdesign Konsumgüterdesign Messedesign Public Design Ausstellungsdesign Keramik-/Porzellan-/Glasdesign Kooperationsprojekte rhein:dimensional Werkschau freies Projekt (nur ein freies Projekt im Studium möglich) Transferprojekt (nur ein Transferprojekt im Studium möglich, siehe Projekttitel im Studiengang KD) ... weitere und externe Projektangebote
Modulbeauftragter	Prof. B. Grahl
Lehrende	Prof. N. Beucker Prof. B. Grahl Prof. Dr. S. Prah Prof. A. Rösner N. N. (Nachfolge Professur Keramik-, Porzellan-, Glasdesign) Lehrbeauftragte + Weitere

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Absolvierung eines Designprojektes sind die Studierenden in der Lage, komplexe und praxisnahe Aufgabenstellungen aus den Bereichen des Produktdesigns und / oder des Objektdesigns durch die Projektphasen Analyse, Konzeption, Entwurf und Präsentation zu einem tragfähigen Designergebnis zu führen.

Dabei setzen die Studierenden kreativ ihr gelerntes und parallel noch zu erlernendes Wissen und ihre Fertigkeiten aus den Bereichen Gestaltung, Technik, Theorie und Darstellung ein und können es auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituationen übertragen.

Sie können Produkt- und Objektdesign Projekte selbständig in den passenden Darstellungsformen konzipieren, modellieren und überzeugend prototypisch präsentieren. In multidisziplinären Teams sind sie kommunikationsstarke Brückenbauer zwischen technologischen Anforderungen und menschlichen Bedürfnissen. Entwürfe können sie hinsichtlich ihrer ästhetischen, kulturellen sowie ökonomischen und sozial-ökologischen Qualitäten erstellen und beurteilen. Sie haben erlernt, Design als methodischen Prozess zu verstehen, um gewünschte Gestaltungsziele zu erreichen.

Lehrinhalte

Den Studierenden werden komplexe und praxisnahe Aufgabenstellungen aus den Bereichen des Produktdesigns (serielle Produkte) und des Objektdesign (Unikate, Räume, kontextbezogene Designlösungen) vermittelt. Dabei wird in den Projektphasen Analyse, Konzeption, Entwurf und Präsentation auf die Anforderungen der Berufswelt vorbereitet. Durch eine individuelle konstruktive Kritik ihrer Arbeit wird die Grundlage gelegt, zu kritischen und selbstständigen Persönlichkeiten zu reifen.

In den Designprojekten finden die Kenntnisse und Fähigkeiten aus den vorangegangenen und begleitenden Modulen ihre Anwendung, sie sollen verinnerlicht und auf unterschiedliche Kontexte und Aufgabensituation übertragen werden. Hierbei stehen nicht nur eine zunehmende Professionalität, im Hinblick auf die Designparameter Zielgruppen, Marktorientierung, gesellschaftliche Relevanz und Umsetzbarkeit im Vordergrund, sondern auch die Gestaltung unserer Designzukunft und damit auch der mögliche visionäre Charakter eines Designprojektes.

Im Modulbereich **Projekte** ist es möglich, einmalig ein Projekt aus dem BA Studiengang Kommunikationsdesign zu wählen. Detaillierte Lehrinhalte werden im Modulhandbuch dieses Studiengangs beschrieben.

Prüfungsinhalte

Die Studierenden präsentieren ihre Projektarbeit und verteidigen sie in einem Kolloquium. Projektprozess und -ergebnisse werden in einer Dokumentation zusammengefasst.

Bewertungskriterien

Projekte werden benotet und prägen damit anteilig die Gesamtnote.

Die Benotung erfolgt nach den Kriterien

- Qualität des Designergebnis
- Kreativität, gemessen an Vielfalt und Qualität
- Schlüssigkeit des Entwurfsprozesses
- Darstellungsqualität in analogen und digitalen Medien
- begleitende textliche Erläuterung des Designergebnisses
- Präsentationsqualität in visueller, sprachlicher und performativer Hinsicht

Fachspezifische Details zu den Prüfungskriterien werden in den Veranstaltungsankündigungen von den Lehrenden bekannt gegeben.

Investitionsgüterdesign

Lernergebnisse

- die Studierenden können sich in komplexere technische Konstruktionen einarbeiten
- sie können ergonomische Aspekte wie Handlungsabläufe und Arbeitssicherheit entsprechend berücksichtigen
- sie können damit umgehen, dass der Designprozess von Geräten und Anlagen im Investitionsgüterbereich sehr hohe Kosten verursachen kann
- sie können die möglichen Designtools entsprechen einsetzen (analoges oder digitales Scribble, digitales Rendering, Arbeits- oder Versuchsmodelle, Präsentationsmodelle, Moodboards, etc...)

Lehrinhalte

Die Kursteilnehmer konzipieren und gestalten auf der Basis eines vorgegebenen Briefings ein Gerät oder eine Anlage und kommunizieren das Ergebnisse in einer professionellen Präsentation.

Konsumgüterdesign

Lernergebnisse

- die Studierenden können sich in die entsprechenden Zielgruppen und Marktsegmente hineindenken
- sie berücksichtigen die Parameter Zeitgeist (kulturelle Ebene), Status bzw. Gruppenzugehörigkeit (soziale Ebene) und individuelle Produktbindung (persönliche Ebene)
- sie können formale Trends spekulativ in die Zukunft weiterdenken
- sie sind in der Lage eine serielle Massenproduktion mit entsprechend hohem Anteil an Kunststofffertigung zu berücksichtigen
- sie können die möglichen Designtools entsprechen einsetzen (analoges oder digitales Scribble, digitales Rendering, Arbeits- oder Versuchsmodelle, Präsentationsmodelle, Moodboards, etc...)

Lehrinhalte

Die Kursteilnehmer entwickeln zum einem vorgegeben Thema ein Briefing bzw. Anforderungsprofil und konzipieren das Design für ein Produkt, Produktfamilie oder Produktdetails oder entwickeln komplett neue Produktlösungen im Sinne von Produkterfindungen oder Spekulativem Design. Die Ergebnisse kommunizieren sie in einer professionellen Präsentation.

Messedesign

Lernergebnisse

- die Studierende sind in der Lage, ein interdisziplinäres Designprojekt an den Schnittstellen von Innenarchitektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign zu bearbeiten
- sie können Produkten, Marken bzw. Firmen eine adäquate dreidimensionale Inszenierung bieten
- sie können einen Messestand innenräumlich, außenräumlich und infrastrukturell gestalten
- sie wissen um die grundsätzlich baulichen Machbarkeiten einer temporären Architektur
- sie können die möglichen Designtools entsprechend einsetzen (analoges oder digitales Scribble, digitales Rendering, Arbeits- oder Versuchsmodelle, Präsentationsmodelle, Moodboards, etc...)

Lehrinhalte

Die Kursteilnehmer konzipieren und gestalten auf der Basis eines vorgegebenen Briefings einen Messestand in konventioneller Bauweise (kein Systemstand) und kommunizieren das Ergebnis in einer professionellen Präsentation.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- den Einfluss von Medien, Dingen und Räumen auf das Verhalten im städtischen Umfeld zu beurteilen
- Design im Kontext urbaner Entwicklungen und ortsbezogener Zusammenhänge zu verstehen
- Raum- und ortsbezogene Designprozesse zu initiieren und durchzuführen
- Entwürfe für stadtbezogene Situationen zu erstellen, diese gestalterisch auszuarbeiten und kontextbezogen darzustellen und zu präsentieren

Lehrinhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln individuell oder in Teamarbeit Entwürfe im Rahmen einer vorgegebenen Aufgabenstellung. Die Aufgaben in Public Design haben stets einen Bezug zu kommunalen Räumen. Sie beziehen sich auf reale oder exemplarisch ausgewählte urbane Situationen. Aufbauend auf diesen Aufgabenstellungen wird den Studierenden vermittelt, wie Design auf Stadtentwicklung Einfluss nehmen kann. Je nach Aufgabe wird der Fokus auf soziale, räumliche oder mediale Gestaltungsaspekte gelegt.

Die Lehrenden fördern die Studierenden in ihrer Projektarbeit, indem sie methodisch anleiten und in Feedbackgesprächen individuell coachen.

Inhaltlich erhalten die Studierenden aufgabenspezifische Anleitung im Prozessdesign. Sie werden geschult in Entwurfsmethoden und in der Auswahl geeigneter Darstellungstechniken. Ihnen wird vermittelt, wie sie ihre Entwurfsleistung angemessen aufbereiten, um sie überzeugend zu präsentieren.

Die Studierenden präsentieren ihre Zwischenstände und abschließend das Ergebnis der Projektbearbeitung vor den betreuenden Professor:innen.

Ausstellungsdesign

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Ausstellungen zu analysieren und kritisch zu reflektieren,
- Ausstellungsinhalte systematisch zu erfassen und konzeptionell in ein Ausstellungsformat zu übersetzen,
- Artefakte, Räume und Kommunikationsformen ästhetisch und inhaltlich in Beziehung zu setzen,
- individuelle designerische Handlungsfelder entsprechend der eigenen Kompetenzen zu identifizieren

Lehrinhalte

Studierende werden anhand eines realen oder fiktiven Ausstellungsthemas an die Konzeption und Umsetzung einer Ausstellung herangeführt. Es werden Prinzipien des Ausstellungsdesigns diskutiert und systematisiert. Räumliche, dingliche und kommunikative Beziehungen sowie atmosphärische und ästhetische Wirkungen werden vermittelt. In anwendungsorientierten Übungen werden diese reflektiert und auf eigene Ausstellungsentwürfe übertragen.

Die Projektarbeit erfolgt im Team, so dass individuelle Talente und Erfahrungen synergetisch eingebracht und genutzt werden können.

In Ausstellungsumsetzungen werden zusätzlich Erfahrungen in Planung, Projektsteuerung, Logistik und Finanzierung gemacht.

Keramik-/Porzellan-/Glasdesign

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Entwürfe für die ‚Materialfamilie‘ Keramik/Porzellan/Glas zu erstellen und diese gestalterisch sowie darstellungstechnisch auszuarbeiten,
 - die materialbezogenen Komponenten ins Gestaltungs- und Realisationskonzept zu integrieren,
 - die Gestaltungsergebnisse anhand von Proben, Teilergebnissen oder auch Prototypen im Fertigungsmaterial in ihrer Belastbarkeit abzusichern,
 - die Gestaltungsergebnisse nicht zuletzt mit Augenmerk auf Material- und Fertigungsspezifik professionell zu präsentieren.
-

Lehrinhalte

Die Aufgabenstellungen zum Keramik-/Porzellan-/Glasdesign setzen den Fokus auf besagte Materialfamilie durch material- und fertigungstechnische Vorgaben. Die Kursteilnehmer*innen entwickeln zu einem vorgegeben Thema ein Briefing bzw. Anforderungsprofil und konzipieren das Design für Details, für Objekte, für Produkte, oder für Produktfamilien.

Rahmenbegriffe und Spannungsbögen für mögliche Entwicklungen sind hierbei unikatives Design, Redesign bis hin zum Spekulativen Design.

Die Lehrenden fördern die Studierenden in ihrer Projektarbeit durch methodisches Anleiten und individuelles Coachen in Feedbackgesprächen.

Die Ergebnisse kommunizieren sie in einer professionellen Präsentation.

Kooperationsprojekte rhein:dimensional

Lernergebnisse

Der Studiengang Produkt und Objektdesign der Hochschule Niederrhein ist dabei, eine Kooperation mit dem Studiengang New Craft Object der Hochschule Düsseldorf zu etablieren. Entsprechend einer gegenseitig anerkannten Anrechnungstabelle wird es durch diese Kooperation und eine kostenlose Zweithörerschaft möglich sein, Projektangebote an der Hochschule Düsseldorf wahrzunehmen. Objekt, Schmuck und Produkt stehen im Fokus des Studiengangs New Craft Object Design. Die Lehre zeichnet sich durch eine große Offenheit gegenüber allen Ausrichtungen von Kunst und Design aus.

Nach erfolgreicher Teilnahme an Projekten im Studiengang New Craft Object an der Hochschule Düsseldorf sind die Studierenden in der Lage,

- ihr individuelles Studienangebot besonders selbständig zu strukturieren und dadurch ein eigenes Profil zu entwickeln
- künstlerische Aspekte des Schmuck-, Objekt- und Produktdesigns zu erkennen und zu bewerten,
- künstlerisches mit technischem Wissen zu verbinden,
- Designprojekte systematisch durchzuführen.

Lehrinhalte

Das in Düsseldorf angebotene Studium New Craft Object Design umfasst verschiedene charakteristische Schwerpunkte. In ihrer Gesamtheit spiegeln die genannten Bereiche die Vielfalt und die Breite des New Craft Object Design Studiums wider. Das Wissen um künstlerische Strategien, der unvoreingenommene, kompetente und bewusste Umgang mit Material und Techniken sowie die Bereitschaft zum gestalterischen Experiment sind die Grundlage der Gestaltung und damit auch gemeinsamer Nenner der gezeigten Arbeiten aus Objekt, Schmuck und Produkt.

Studierende sehen und entdecken, erfassen, fühlen, begreifen, analysieren und experimentieren, inspirieren, prüfen, formen, verlangen und berühren.

(Vgl. Studiengangsinformationen der Hochschule Düsseldorf:

<https://pbsa.hs-duesseldorf.de/studium/studiengaenge/baod/Seiten/default.aspx>)

Werkschau

Lernergebnisse

Die Studierenden können eine mit Events angelegte Ausstellung in ökonomischer wie gestalterischer Hinsicht, von der Idee bis zur Abwicklung und Dokumentation, konzipieren, organisieren und technisch realisieren, darin und dafür teamorientiert professionell/aufgabendefiniert/-abgestimmt handeln und kommunizieren (CI, CC, CD).

Lehrinhalte

Aufbau und Strukturierung eines multidisziplinären Teams Designstudierender (PD/KD/ B.A./M.A.), Entwicklung einer Idee und Konzeption unter gegebenen Rahmenbedingungen, Entwicklung eines Zeit-, Organisations- und Finanzierungsplanes. Strukturierte und ressourcenbezogene und -spezifizierte Realisierung der Vorarbeiten, der Ausstellung mit Events und der technischen und verwalterischen Nachbereitung mit Dokumentation.

freies Projekt

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- selbständig Fragestellungen für eine gestalterische Aufgabe zu entwickeln
- selbständig Bewertungskriterien für die eigenständige Arbeit zu entwickeln
- eigene Fragestellungen, Ideenentwicklungen und Prozesse anschaulich und überzeugend zu artikulieren
- Designprozesse zu strukturieren und selbständig zielgerichtet durchzuführen

Lehrinhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln proaktiv eigene Fragestellungen für Designaufgaben, die sich im Rahmen eines Semesters erfolgreich bearbeiten lassen. Sie suchen sich selbständig Professorinnen oder Professoren im Fachbereich, die sie für die Betreuung ihrer selbst gewählten Aufgaben überzeugen müssen.

Die Erarbeitung des freien Projektes erfolgt weitgehend im Selbststudium, das aber durch ein individuelles Coaching begleitet wird. Die Notwendigkeit der Abstimmung in freien Projekten wird von Fall zu Fall im Dialog der Studierenden mit ihren Coaches abgesprochen.

Die Lehrenden fördern die Studierenden in ihrer selbständigen Arbeit, indem sie die Studierenden in ihren jeweiligen Talenten bestärken und auf noch bestehende Defizite im Prozess hinweisen.

Sie geben Hinweise zu geeigneten Methoden und schärfen den Blick der Studierenden für Bewertungskriterien, so dass diese lernen, in der Projektentwicklung eigenständig Entscheidungen zu treffen.

Die Studierenden präsentieren ihre Zwischenstände und abschließend das Ergebnis der Projektbearbeitung vor den betreuenden Professor:innen.

Vertiefung Gestaltung 1 - 6

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	12, 13, 17, 18, 23, 24
Workload	120 h
Credits	4 Cp.
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester, einzelne Fächer werden ggf. nur einmal jährlich angeboten.
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	4 SWS / 60 h
Selbststudium	60 h
Geplante Gruppengröße	15-20
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsform	Projekt- oder Studienarbeit mit Präsentation und Kolloquium
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der Prüfung
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge POD, KD (Transfer)
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	3D-Gestaltung (Pflichtfach) Fertigungsverfahren Glasgestaltung Keramikgestaltung Porzellangestaltung experimentelle Objektgestaltung experimentelle Raumgestaltung CAD Future Lab CAD Praxis Rapid Prototyping Generatives Design Tabletzeichnen Farbgestaltung Kuratieren Social Design Typografie für POD Transfervertiefung (nur eine Transfervertiefung im Studium möglich, Siehe Vertiefungstitel im Studiengang KD) ... weitere und externe Vertiefungsangebote
Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	Prof. N. Beucker Prof. T. Klegin Prof. Dr. S. Prah Prof. A. Rösner Prof. S. Specht N. N. (Nachfolge Professur Keramik-, Porzellan-, Glasdesign) Fachlehrer Dipl.-Des. A. Strauß Fachlehrer Dipl. Des. K. Michalk Lehrbeauftragte, Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an einer Lehrveranstaltung in diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, das jeweils vertiefte Fachwissen in die Projektarbeit zu integrieren und so ihre Professionalisierung voranzubringen und eine weiträumigere Perspektive auf das Tätigkeitsfeld des Produkt- und Objektdesigners zu haben.

Die Studierenden kennen ein Designgebiet ihrer persönlichen Neigung intensiv und sind in der Lage, sich mit einem breiter aufgestellten Portfolio auf dem Arbeitsmarkt zu bewerben.

Sie können Produkte, Räume und Objekte innovativ, formalästhetisch, sinnlich, funktional, technisch und konstruktiv sowie materiell planen und konzipieren.

Lehrinhalte

Die im Grundlagenstudium erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen werden in den jeweiligen Vertiefungsmodulen ausgebaut und gefestigt.

Die spezifischen Bewertungskriterien werden in den nachfolgenden Lehrveranstaltungsbeschreibungen dargestellt.

Prüfungsinhalte

Die Studierenden präsentieren ihre Studienergebnisse und verteidigen sie in einem Kolloquium. Projektprozess und -ergebnisse werden in einer Dokumentation zusammengefasst. Die genauen Prüfungsleistungen werden von den jeweiligen Lehrenden fachbezogen im jeweils gültigen Vorlesungsverzeichnis präzisiert.

Bewertungskriterien

Vertiefungen werden benotet und prägen damit anteilig die Gesamtnote.

Die Benotung erfolgt nach den Kriterien

- Qualität des Ergebnis
- Kreativität, gemessen an Vielfalt und Qualität
- Schlüssigkeit des Entwurfsprozesses
- Darstellungsqualität in analogen und digitalen Medien
- begleitende textliche Erläuterung des Designergebnisses
- Präsentationsqualität in visueller, sprachlicher und performativer Hinsicht

Fachspezifische Details zu den Prüfungskriterien werden in den Veranstaltungsankündigungen von den Lehrenden bekannt gegeben.

3 D-Gestaltung Prof. S. Specht, Prof. T. Klegin

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- eine individuelle Raum-Körpervorstellung im konstruktiv-kreativen Materialumgang zu entwickeln,
- sich durch Sensibilisierung für Material- und Formcharakteristika mit diversen Materialien und elementaren Prinzipien material-plastischen Gestaltens auseinanderzusetzen,
- Material- und Formgesetze zu erkennen und Fertigkeiten im Umgang mit unterschiedlichen Materialien zu entwickeln,
- Ideen, Strategien und Konzeptionen aus dem laufenden Prozess zu entwickeln und in Entwürfen und finalen Umsetzungen zu präsentieren,
- sich in Gruppenbesprechungen sozial kompetent einzubringen durch Anwendung der Kompetenzen wie Reflexions- Kritik- und Urteilsfähigkeit.

Lehrinhalte

Themenorientierte Aufgabenstellungen und der experimentelle Umgang mit unterschiedlichen Materialien bilden die Basis für die Auseinandersetzung mit grundlegenden plastischen oder skulpturalen Grundprinzipien. Die Formfindung und Formgebung findet über die Formanalyse eine Umsetzung in dreidimensionalen „freien“ oder auch anwendungsbezogenen Objekten sowie raumbezogenen Installationen.

Materialimmanente Eigenschaften, Ästhetik, Form, Inhalt, Materialtechnik und Funktion stehen dabei in untrennbaren Wechselwirkungen und bilden so die Basis einer künstlerischen oder anwendungsbezogenen Gestaltung.

Fertigungsverfahren

Lernergebnisse

- Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,
- die Materialien Holz, Metall, Kunststoff, mineralische Werkstoffe, Textil, Papier und Verbundwerkstoffe und ihre Eigenschaften zu beschreiben und zu differenzieren,
 - die Fertigungsverfahren mit den geeigneten Materialien in Zusammenhang zu setzen und die Lerninhalte auf die eigene Arbeit anzuwenden,
 - die richtigen Materialien und Fertigungstechniken im Modul „Designprojekt“ zu definieren,
 - die gängigen Fertigungsverfahren beim Urformen und Umformen zu beschreiben und die dazu geeigneten Werkstoffe auszuwählen,
 - den Zusammenhang von Material und Konstruktion in der Produktgestaltung in seiner Grundsätzlichkeit zu verstehen.
-

Lehrinhalte

- Definition fachspezifischer Terminologie – Halbzeuge, Modell, Unikat, Klein- Kleinstserien, Massenproduktion,
- Überblick bezüglich Materialkunde / Werkstoffkunde – aktuelle und innovative Materialien und deren Eigenschaften,
- Überblick über Halbzeuge (Holz, Metall, Kunststoff) und Zukaufartikel wie Katalogware, Rollen, Räder, Schrauben,
- Überblick der industriellen Fertigungsverfahren – Ur- und Umformen, Generieren, Trennen, Fügen, Veredeln,
- Vertiefung der industriellen Ur- und Umformungsverfahren für Kunststoff
- Material und Konstruktion – Gestaltungskriterien, Materialauswahl, Wiederverwertung,
- Effiziente Fertigung – Formfindung, Materialeinsparung, Kostenreduktion, lokale Fabrikation,
- Unterstützt durch Exkursion(en) in Produktionsstätten / Fertigungsstätten.

Glasgestaltung

Lernergebnisse

Das Modul zielt auf den Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Planung und materialbezogener Gestaltung mit Flachglas unter Nutzung zugehöriger thermischer Verformungsprozesse und deren Wirkungen im Licht für angewandte Aufgabenstellungen.

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- den Werkstoff Glas als eines der gestaltbestimmenden Elemente zu begreifen und dieses im Zusammenspiel mit den Gestaltelementen Form, Oberfläche und Farbe im Sinne des Gestaltungsziels wirkungsvoll einzusetzen,
- die formalästhetischen Veränderungen des Glases im Prozess der Ofenformung stimmig in Gestaltungen einzubinden, insbesondere durch vorherige experimentelle Erfassung der komplexen Einflussfaktoren des Glasflusses bei der Formgebung,
- komplexe licht-, farb- und formkompositorische sowie praktisch-funktionale Anforderungen mit den o.g. material- und verfahrensspezifischen Aspekten stimmig in Einzelobjekten oder Objektserien zu verknüpfen,
- die Wechselwirkung materialspezifisch ästhetischer Eigenschaften und herstellungstechnischer Anforderungen zu erkennen und zielgerichtet gestalterisch einzusetzen,
- eigene Gestaltungsergebnisse hinsichtlich der zu erzielenden Gestaltungswirkung zu reflektieren, zu beurteilen und weiterzuentwickeln,
- materialgerechte Methoden in einer kreativen und strategischen Arbeitsweise zielorientiert einzusetzen,
- Gestaltungszusammenhänge fachlich qualifiziert zu artikulieren.

Lehrinhalte

Die Lerninhalte umfassen

- Erforschen, Erkennen und Beurteilen formgebungsspezifischer ästhetischer Eigenschaften und Wirkungen des Materials anhand von Entwicklungsreihen und Produktvariationen,
- Formbezogene Entwicklung und Realisation von Gestaltungen aus (Flach-) Gläsern unter Einbindung der material- und prozessspezifischen Veränderungen bei der Formgebung durch thermisches Verschmelzen (Fusing) und Glasfluss mittels zuvor gefertigter hitzefester Senkformen,
- darüber hinaus Formgestaltungen ohne Hitzeeinwirkung mittels Schneiden, Bohren, Schleifen, Schichten und Kleben von unverformtem Flachglas, bzw. durch Kombination beider Formtechniken.
- flächenbezogene Glasgestaltungen unter Verwendung zweidimensionaler, (durch) lichtbezogener subtraktiver Arbeitstechniken wie Sandstrahlen und Ätzen in Verbindung mit Schablonenabdeckungen oder ebensolche Gestaltungen unter Verwendung von farbigen Gläsern oder licht-, kontur- bzw. farbverändernden Ein- oder Aufschmelzungen,
- Gestaltungen insbesondere im Zusammenhang mit Hohlformen (Form-, Volumen- und Randgestaltungen) für Produktentwicklungen wie z.B. Gefäße und Leuchten, Oberflächengestaltungen zusätzlich an Türen, Fenstern und Displays.

Keramikgestaltung

Lernergebnisse

Das Ziel der Lehrveranstaltung ist der Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Planung und materialbezogener Gestaltung mit keramischen Werkstoffen und den zugehörigen Fertigungsprozessen.

- Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,
- das keramische Material als eines der gestaltbestimmenden Elemente zu begreifen und dieses im Zusammenspiel mit Gestaltelementen Form, Oberfläche und Farbe im Sinne des Gestaltungsziels wirkungsvoll einzusetzen,
 - die Wechselwirkung materialspezifischer ästhetischer Eigenschaften und fertigungstechnischer Anforderungen zu erkennen und zielgerichtet gestalterisch einzusetzen,
 - eigene Gestaltungsergebnisse hinsichtlich der zu erzielenden Gestaltungswirkung zu reflektieren, zu beurteilen und weiterzuentwickeln,
 - Materialgerechte Methoden in einer kreativen und strategischen Arbeitsweise zielorientiert einzusetzen,
 - Gestaltungszusammenhänge fachlich qualifiziert zu artikulieren.

Lehrinhalte

- Themenorientierte, praktische Übungen zum Erforschen, Erkennen und Beurteilen ästhetischer und fertigungstechnischer Eigenschaften und Wirkungen keramischer Werkstoffe,
- Planung, Entwurf und Realisation keramischer Objekte aus plastisch formbaren Tonen unter Nutzung analoger und digitaler Modell- und Formbautechniken,
- fokussierte Auseinandersetzung mit Gestaltung von Hohlformen mit Volumen- und Randgestaltungen,
- Gestalterische Nutzung der vielfältigen plastischen Formgebungsprozesse zu form-, flächen-, und farbkompositorischen Gestaltungen unter Verwendung keramischer Massen, Farben und Glasuren,
- Experimentelles Erforschen und Erkennen material- und fertigungsspezifischer Veränderungen im Prozess des Formens, Trocknens und Brennens keramischer Materialien.

Porzellangestaltung

Lernergebnisse

Das Modul zielt auf den Erwerb von Fähigkeiten zur Planung und materialbezogenen Umsetzung von Gestaltungen mit Porzellan ab.

Dabei sind sowohl Fertigungsprozesse für Einzelobjekte, bis zur seriellen Produzierbarkeit, denkbar, wie auch das Gestaltungsziel von ästhetisch- bis praktisch-funktional auslotbar sein soll.

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- das Material Porzellan aus dem Blickwinkel der Gestalt-Elemente Form, Oberfläche und Farbe ästhetisch qualifiziert einzusetzen,
- die materialbezogenen fertigungstechnischen Anforderungen in die Gestaltungsziele einzubeziehen und die auftretenden Wechselwirkungen nachzuvollziehen,
- die eigene Reflektions- und Urteilsfähigkeit im aufgabenrelevanten Zusammenspiel von gestalterischen und realisationspraktischen Wirkungen gezielt einzusetzen,
- im Sinne einer gesteigerten kreativen und strategischen Arbeitsweise methodisch zu arbeiten, und hierbei die Fähigkeiten zum Erkennen, Artikulieren und Weiterentwickeln von gestalterischen Sachverhalten vertieft zu haben,

Lehrinhalte

Die Lerninhalte umfassen

- die Entwicklung und Realisation von Gestaltungsobjekten aus Porzellan unter Nutzung analoger und digitaler Modell- und Formbautechniken für das Gießverfahren (Hohl-, Kern-, kombiniert ...),
- die Einbindung der besonderen material- und prozessspezifischen Veränderungen beim Formen, Trocknen und Brennen von Porzellan bezüglich Größe, Farbe und Oberflächenbeschaffenheit in die Gestaltung sowie insbesondere im Hinblick auf Verformungen durch die für Porzellanwerkstoffe typische Erweichung im Brand,
- insbesondere Gestaltungen von Hohlformen (Form-, Volumen- und Randgestaltungen) für Objekt- und Produktentwicklungen (z.B. Gefäße, Leuchten und Sanitärprodukte),
- die spezifische Anwendung und Erweiterung der zuvor erworbenen plastischen, kompositorischen, flächen- und farbbezogenen Gestaltungserfahrungen,
- Reflektion und Erläuterung von gestalterischen Teil- und Endergebnissen mittels textlicher, bildlicher sowie zusammenfassender dokumentarischer Aufbereitung,
- ggf. die Ergänzung der porzellanspezifischen Eigenschaften und Grenzen durch die Kombination mit weiteren Materialien zu funktionalen, konstruktiven und ästhetischen Zwecken.

Experimentelle Objektgestaltung Prof. S. Specht, Prof. T. Klegin

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- eine individuelle Raum-Körpervorstellung im freien konstruktiv-kreativen Umgang mit Material zu entwickeln,
- Material- und Formcharakteristika in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Materialeigenschaften zu erkennen und in kreative Prozesse einzubinden,
- Fertigkeiten im Umgang mit unterschiedlichen Materialien zu entwickeln und Material konstruktiv-kreativ einzusetzen,
- Ideen, Strategien und Konzeptionen aus dem laufenden Prozess zu entwickeln und in Entwürfen und finalen Umsetzungen zu präsentieren,
- sich in Gruppenbesprechungen sozial kompetent einzubringen durch Anwendung der erlernten Kompetenzen wie Reflexions-, Kritik- und Urteilsfähigkeit.

Lehrinhalte

Themenorientierte Aufgabenstellungen und der experimentelle Umgang mit unterschiedlichen Materialien bilden die Basis für die Auseinandersetzung mit grundlegenden plastischen oder skulpturalen Grundprinzipien. Die Formfindung und Formgebung findet über das Experiment, den laufenden Prozess und die Formanalyse eine Umsetzung in „freien“ oder auch anwendungsbezogenen Objekten.

Materialimmanente Eigenschaften, Ästhetik, Form, Inhalt, Materialtechnik und Funktion stehen dabei in untrennbaren Wechselwirkungen und bilden so die Basis einer künstlerischen oder anwendungsbezogenen Gestaltung.

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage,

- Spezifisches von Raum und Umgebung wahrzunehmen, zu analysieren, zu definieren und zu charakterisieren,
- Ideen, Strategien und Konzeptionen aus dem laufenden Prozess zu entwickeln,
- maßstabsgerechte Raum- und Objektmodelle herzustellen,
- durch freien konstruktiv-kreativen Umgang mit unterschiedlichen Materialien oder Medien (Stoffliches, Licht, Klang, Farbe, Projektion) Interaktionen zu entwickeln und in Entwürfen zu präsentieren und ggf. zu realisieren,
- sich in Gruppenbesprechungen sozial kompetent einzubringen durch Anwendung der Kompetenzen wie Reflexions- Kritik- und Urteilsfähigkeit.

Lehrinhalte

- Themenorientierte Aufgabenstellungen und der experimentelle Umgang mit unterschiedlichen Räumen und Medien (Licht, Klang, stoffliches Material, Farbe, Funktion) bilden die Basis für die Auseinandersetzung, die das Verständnis für räumliche Wahrnehmung und Wirkung sowie den Wechselbeziehungen von Körper und Raum vertiefen soll. Raumanalyse, -auffassung, -intervention, -installation und -umplanung finden über das Experiment, den laufenden Prozess und die daraus resultierende Gestaltung eine „freien“ oder auch anwendungsbezogene Rauminterpretation oder Raumveränderung,
- Raumimmanente Eigenschaften, Ästhetik, Form, Inhalt, Material und Funktion stehen dabei in untrennbaren Wechselwirkungen und bilden so die Basis einer künstlerischen oder anwendungsbezogenen Gestaltung.

CAD Future Lab Dipl.-Des. A. Strauß

Lernergebnisse

Design ist auch der visionäre Blick in die Zukunft. Durch solche Visionen und Perspektiven werden neue Sichtweisen geschaffen sowie kommende gesellschaftliche Aufgaben betrachtet.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, komplexe Szenarien zu entwickeln, um diese konzeptionell und gestalterisch auszuformulieren. Sie haben Strategien zur Aufgaben- und Problemfindung sowie die Schaffung von Anforderungen an designfremde oder das Design unterstützende Disziplinen erlernt. Des Weiteren werden Recherche, Konzeption, Ideenfindung und Umsetzung auf das Thema hin erarbeitet. Das Projektportfolio jedes am Kurs erfolgreich teilnehmenden Studierenden wird erweitert.

Lehrinhalte

- zukunftsorientierte Recherche und Problemfindung,
- visionäre Aufgabenstellungen werden bearbeitet,
- struktureller Aufbau eines Szenarios mit in sich geschlossenem Storytelling,
- Schaffung von Anforderungen an neue Materialien und neue Fertigungsmöglichkeiten,
- Produktfindung für neue Materialien und neue Fertigungsmöglichkeiten,
- Übung von Recherche, Konzeption, Ideenfindung, Umsetzung und Präsentation.

Lernergebnisse

Soft- und Hardware im Bereich CAD und CGI (Computer generated Imagery) entwickeln sich rasant weiter. Aus dieser Entwicklung und in dieser Geschwindigkeit muss Design neue Ideen, Produkte und Anwendungen generieren.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, eigene Stegreifentwürfe unter Nutzung des computergestützten Entwurfs zum jeweiligen Produkt- oder Objektentwurf zu erstellen. Recherche, Konzept und Ideenfindung konnten sie entwickeln und festigen.

Hierbei partizipieren die Studierenden voneinander bei der Erweiterung, Anwendung und Vorstellung ihrer erworbenen Fähigkeiten diverser CAD / CGI Programme. Das Projektportfolio jedes am Kurs erfolgreich teilnehmenden Studierenden wird erweitert.

Lehrinhalte

- Übung von Recherche, Konzeption, Ideenfindung, Umsetzung und Präsentation,
- Sondierung unterschiedlicher Tools und Programme,
- begleitender Unterricht zum jeweiligen CAD / CGI Programm,
- praxisbezogene Nutzung von und Präsentation durch unterschiedliche CAD / CGI Werkzeuge
- Die Umsetzung des Entwurfes wird im jeweiligen CAD / CGI Programm erstellt und erfolgreich in Form einer Präsentation vermittelt.

Rapid Prototyping Dipl.-Des K. Michalk, Dipl.-Ing. H. Jakobs

Lernergebnisse

Folgendes Wissen und Können sowie Gesamtverständnis erlangen die Studierenden mit der erfolgreichen Modulabsolvierung:

- die Kursteilnehmer:innen besitzen einen grundlegenden Überblick zur Entwicklungsgeschichte des RP,
- die Studierenden können die grundlegenden Verfahrenseigenschaften klassifizieren und in ihren Eigenheiten beschreiben,
- sie sind in der Lage, die Vor- und Nachteile der verschiedenen RP-Verfahren bezüglich eines angestrebten Darstellungszieles zu beschreiben und zu bewerten,
- die Studierenden kennen die Verfahrenskette vom CAD-Modell zum generierten/gefrästen Modell, sind in der Lage, diese im Rahmen der Ausführung in den Fachbereichs-Werkstätten aufzubereiten und dies exemplarisch unter Anleitung zu praktizieren,
- zudem kennen sie die Möglichkeiten der Nachbereitungs-/bearbeitungsverfahren und sind in der Lage, diese exemplarisch zu praktizieren,
- die Studierenden verfügen über das gesundheits- und arbeitsschutzrelevante Wissen und die Handlungsvorgaben im Einsatz der werkstättischen RP-Verfahren im Fachbereich

Lehrinhalte

- eine kleine Entwicklungsgeschichte von Technologien und Begriffen – Rapid Prototyping – Rapid Product Development – Rapid Manufacturing,
- Klassifizierung/Verfahrensprinzipien der RP-Verfahren = Additive ... / Subtraktive ... / Trennende Fertigungsverfahren („3D-Druck“, CNC-Fräsen, Laserschneiden),
- Kriterien/Entscheidungshilfen zum Einsatz des jeweiligen RP-Verfahrens,
- Möglichkeiten der 3D-Datenerzeugung im Rahmen der Produktentwicklung,
- Datenaufbereitung für das Rapid-Prototyping,
- Verfahrenskette von den 3D-Daten zum Modell/Prototyp,
- Praktische Einführung in die, und teils selbständige Nutzung von, werkstättisch verfügbaren RP-Verfahren,
- Folgeprozesse zur notwendigen Bearbeitung der generierten/erzeugten Objekte,
- modellbauorientiertes Rapid Prototyping mit den Möglichkeiten der Werkstätten des Fachbereiches,
- zukünftige Rapid Prototyping Verfahren (werkstofforientierter/verfahrensorientierter Blick),
- Sicherheitsvorschriften zum Arbeits- und Gesundheitsschutz

Lernergebnisse

- Die Kursteilnehmer:innen erlangen mit erfolgreich absolvierter Kursteilnahme die Kenntnisse zu den Begrifflichkeiten des generativen Gestaltungsmediums.
- sie erlangen Fertigkeiten zur Nutzung von Anwendungen und Tools generativer Konstruktionserzeugung.
- sie sind in der Lage, sich in Benutzeroberfläche und Programmstruktur zu orientieren,
- sie übertragen gelernte Fertigkeiten des direkten Modellierens in ein konzeptlastigeres, parameterbasiertes Regelwerk,
- sie kennen die folgenden Kernphasen des generativen Konstruierens:
 - Zielvorstellungen
 - Konstruktions-Schema
 - Parametrisierung
 - Ergebnisauswahl

- Den Studierenden sind die Einsatzgebiete des generativen Design bekannt:
 - parametrische Modellerstellung
 - modifizierend-kreative Variantenerzeugung

- Zum abschließenden Datentransfer lernen die Studierenden Datenmodelle auf Weiterverarbeitbarkeit, insbesondere für Rapid-Prototyping-Prozesse, zu prüfen und zu korrigieren.

Lehrinhalte

- Definition sowie Kern- und Randbegriffe des generativen Designs (KI, Topologieoptimierung, Simulation),
- Das Werkzeug ‚generatives Design‘, die Ästhetik des Komplexen – Philosophie und Konzept,
 - Zielvorstellungen
 - Konstruktions-Schema
 - Erzeugung von Variationen
 - Auswahlprozedere erwünschter Ergebnisse

- Rhinos Grasshopper = parametrisches Konstruieren:
 - Objekterstellen, -variieren und -arrangieren,
 - Oberflächen-„Veredlung“ durch Muster/Strukturen/Perforationen,

- Plugins ‚on demand‘ für spezielle Lösungen,
- Datenaufbereitung für Folgeprozesse (Rapid Prototyping).

Tabletzeichnen Dipl.-Des. A. Strauß

Lernergebnisse

Das computergestützte Sketching auf drucksensitiven Eingabemedien bietet vielfältige Möglichkeiten der Darstellung von Ideen und Produkten. Schnelle Skribbles werden durch die Möglichkeit der digitalen Nachbearbeitung unterstützt und zur Präsentationsreife perfektioniert.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die Kenntnisse und Fähigkeiten der digitalen Bildbearbeitung aus dem Kurs CAD1 sowie die zeichnerischen Fähigkeiten aus den Kursen **Zeichnen** und **Markertechniken** auf ein drucksensitives computergestütztes Eingabemedium zu übertragen und mit Hilfe des computergestützten Zeichenprogramms bis hin zur präsentationsfähigen Darstellung erfolgreich anzuwenden.

Lehrinhalte

- Projekt- und Produktauswahl zur zweidimensionalen Erstellung und Nachbearbeitung im computergestützten Sketch Programm,
- digitaler Import auf pixelbasierte Vorlagen von bestehenden analogen Zeichnungen,
- Vorstellung unterschiedlicher Zeichnungsformen wie Skizze, Illustration, Rendering, Airbrush und Conceptart,
- Anwendung und Verwaltung der Pinsel und Pinseloptionen,
- Anwendung der Werkzeuge zum Skizzieren,
- Anwendung von zweidimensionalen Perspektiven und Perspektivwerkzeugen,
- Anwendung von Farben, Farbeditoren, Farbbibliotheken, Farbfüllungen und Transparenz,
- Anwendung von Ebenen,
- Nachbearbeitung von pixelbasierten Objekten,
- Zusammenstellung und Layout des Zeichnungsportfolios.

Lernergebnisse

Nach Abschluss der Lehrveranstaltung verfügen die Studierenden über folgende Kenntnisse

- sicherer Umgang mit verschiedenen Methoden der gestalterischen Farbgebung,
- Beherrschung des Prozesses der Farbgebung unter Berücksichtigung von ästhetischen, psychologischen, physiologischen, semantischen, kulturellen, symbolischen und politischen Hintergründen und Kontexten,
- Kenntnis der grundlegenden Positionen und Anwendungssicherheit von Farbmitteln, Farbstoffen, Farbtechniken und Farbsysteme.

Lehrinhalte

- Aufgabenstellungen im räumlichen, dinglichen und digitalen Zusammenhang mit variierenden Schwerpunkten zum farblichen Definieren, Verändern, Anregen, Kennzeichnen, Betonen, Ordnen, Leiten, Sichern, Signalisieren, Differenzieren, Thematisieren,
- Kennenlernen der allgemeinen und aktuellen Entwicklungen und Trends der relevanten farbgestalterischen Faktoren in Städtebau, Architektur, Design, Kunst, Werbung, Druckindustrie, Ergonomie,
- Kennenlernen der diesbezüglichen Strategien und Bezüge, Farbsysteme, Materialien,
- Übungen zum gezielten Umgang mit Farbumgebung, Lichtverhältnissen, Texturen, Farbe-Form- Beziehungen, Maß- und Proportionsverhältnissen, Raumwirkungen von Farben und Raumprägung durch Farbenwendung,
- aufgabenbezogene individuelle Auseinandersetzung mit einzelnen Faktoren wie Farbton, Sättigung, Helligkeit, Kontrastierung, Glanzgrad, Textur, Struktur, Lichtdurchlässigkeit, Reflexion,
- Vermittlung von Möglichkeiten der analogen und digitalen Dokumentations- und Präsentationstypen
- Exkursionen, Besuch der Fachvorträge, Beteiligung von externen Fachleuten.

Kuratieren Prof. Dr. K. Plüm, Prof. N. Beucker

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- kuratorische Praktiken zu erkennen, zu benennen und zu verstehen.
 - Ausstellungen zu analysieren und kritisch zu reflektieren
 - geeignete Orte zum Kuratieren auszuwählen
 - eine Konzeption für Ausstellungseinheiten zu erarbeiten und zu reflektieren.
-

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über die Geschichte und Methoden kuratorischer, inszenatorischer und/oder künstlerischer Arbeitsformen.

Dies wird ergänzt mit einer Übung kuratorischer Arbeit, die in Gruppenarbeit durchgeführt wird.

Social Design

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Gemeinwohl als gestalterisches Ziel zu begründen und am Gemeinwohl ausgerichtete Designprozesse zu planen,
- Empathie verdichtende Methoden angemessen in Designprozesse zu integrieren,
- partizipative und ko-kreative Design zu initiieren und durchzuführen,
- den Einfluss von Design auf die Beziehungen von Menschen zu Räumen und Dingen zu beurteilen,
- Medien, Dinge und Räume mit Blick auf zwischenmenschliche Interaktion zum Entwerfen,
- im Diskurs eine Haltung zum designerischen Handeln zu entwickeln.

Lehrinhalte

Im Seminar Social Design werden theoretische Grundlagen gemeinwohlorientierter Gestaltung vertieft.

Anhand sozialer, gesellschaftsrelevanter Fragestellungen werden Szenarien für erstrebenswerte Zukünfte diskutiert und aus diesen designerische Handlungsmöglichkeiten abgeleitet und erprobt. Dafür werden thematisch offene Übungsaufgaben für eine nachhaltige Zukunftsplanung gestellt, die im Spannungsfeld der drei Nachhaltigkeitskriterien sozial, ökologisch, ökonomisch diskutiert und mit designerischen Mitteln bearbeitet werden.

Sonstige Informationen

Social Design wird nur im Sommersemester angeboten.

Typografie für POD Dr. D. Reynolds

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, die Ausdrucksformen unterschiedlicher Textaussagen zu verstehen und typografisch adäquat umzusetzen. Sie werden das Wissen haben, Texte für ihre Rezipienten sowohl lesbar als auch leserlich setzen zu können. Schließlich werden sie dazu befähigt, ihre eigenen Arbeiten in einer angemessenen medialen Form in Szene zu setzen und mit dem geschriebenen Wort ausdrucksfähig umzugehen.

Lehrinhalte

Anhand systematischer gestalterischer Übungen wird in dieser Veranstaltung das Basiswissen der Funktionsweise von Schrift und typografischen Zeichen vermittelt. Die Aufgabenstellung umfassen die Erfassung und Verarbeitung heterogener semantischer Inhalte in eine homogene syntaktische Formensprache, unter Einbeziehung von typografischen Rastersystemen, Strukturierungsmethoden und Hervorhebungstechniken mit dem Ziel der Erzeugung einer dem Inhalt angemessenen Layout-Umsetzung in analogen und/oder digitalen Medien. Auch werden notwendige Realisierungsparameter für den digitalen Druck vermittelt.

Designwissenschaften und Berufsfeldkompetenz 3 - 5

Modulkategorie	Wahlpflicht
Modul-Nr.	14, 19, 25
Workload	180 h
Credits	6 Cp. (3 Kurse à 2 Cp)
Studiensemester	3, 4, 6
Häufigkeit des Angebots	jedes Winter- und Sommersemester (nicht alle Lehrveranstaltungen werden jedes Semester angeboten)
Dauer	ein Semester
Kontaktzeit	je 2 SWS 30 h / 90 h
Selbststudium	je 30 h / 90 h
Geplante Gruppengröße	20-30
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Prüfungsform	Designwissenschaften: Prüfung Berufsfeldkompetenz: Testate
Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen der unbenoteten Prüfungen (Testate) in zwei Wahlpflichtfächern aus dem Bereich Berufsfeldkompetenz und der benoteten Prüfung eines Wahlpflichtfaches aus dem Bereich Designwissenschaften.
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengänge POD, KD
Stellenwert der Note für Endnote	Alle benoteten Prüfungen gehen zusammen nach den jeweiligen Credits gewichtet zu 75 % in die Gesamtnote ein.

Lehrform	Seminar
Lehrveranstaltungen	<p>Designwissenschaften:</p> <p>Theorien zum Design Wissenschaftliches Schreiben Rhetorik Ethik Designwissenschaft Kunstwissenschaft Philosophie ... weitere Angebote möglich</p> <p>Berufsfeldkompetenz:</p> <p>Portfolio (Pflichtfach) Sprache und Text Marken und Nutzungsrecht Marketing Existenzgründung Projektmanagement Präsentationstechnik Ökonomie Basics Nachhaltigkeit Designstrategie Social Design Basics Zukunftsforschung Designmanagement Service Design Basics Third Mission/Community Outreach Moderationstechnik ... weitere Angebote möglich</p>

Modulbeauftragte	Dekanat
Lehrende	<p>Designwissenschaften:</p> <p>Prof. Dr. K. Plüm</p> <p>Prof. Dr. E. Schmid</p> <p>Berufsfeldkompetenz:</p> <p>Prof. N. Beucker</p> <p>Prof. T. Kraus</p> <p>Prof. B. Grellmann</p> <p>Fachlehrer Dipl. Des. A. Strauß</p> <p>Lehrimporte aus anderen Fachbereichen der HSNR</p> <p>Lehrbeauftragte</p> <p>Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen</p> <p>+ Weitere</p>

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an jeweils einer Lehrveranstaltung **Designwissenschaften** und zwei Lehrveranstaltungen **Berufsfeldkompetenz** pro Modul, sind die Studierenden in der Lage, ihr überfachliches Wissen in die Projektarbeit zu integrieren und ihre Professionalisierung voranzubringen. Sie können auf berufsrelevante, organisatorische, gesellschaftliche, nachhaltige und rechtliche Rahmenbedingungen aufbauen und Grundkenntnisse der wissenschaftlichen Vermittlung anwenden.

Sie verstehen Design als eine Kompetenz, auf kreative Art und Weise Lösungen zu entwickeln, die das gesellschaftliche Leben prägen und innovative Impulse geben und verfügen über kunst- und designwissenschaftliches Wissen.

Lehrinhalte

Es werden ergänzende, vertiefende und orientierende überfachliche berufsbezügliche Kenntnisse, Kompetenzen, Soft Skills und Wissen zu Designkontexten und -bezügen vermittelt. Design als anschlussfähige Profession zu verschiedenen Disziplinen wird ebenso vermittelt, wie eine Verortung in breitem wissenschaftlichen und beruflichen Kontext.

Die Lernergebnisse und Lehrinhalte der fachspezifischen Lehrveranstaltungsangebote finden sich in den nachfolgenden exemplarischen Vertiefungsspezifikationen.

Bewertungskriterien

- Präsentationsfähigkeit (Kommunikationsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Darstellungsfähigkeit),
- umfassend erworbenes Verständnis und Wissen um berufsspezifische Sachverhalte,
- sprachliche Fertigkeiten,
- wissenschaftliche Qualität von Hausarbeiten,
- inhaltliche Qualität von Texten.

Die Lehrveranstaltungen aus dem Bereich **Berufsfeldkompetenz** werden nur als „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet. Die Modulnote ergibt sich aus der Benotung des Teilmoduls **Designwissenschaften**.

Theorien zum Design Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Die Studierenden sind im Rahmen ihrer Designaufgaben in der Lage fachbezogen und informationsqualifizierend historische, systematische und kulturwissenschaftliche Theorien aus verschiedenen Disziplinen in Bezug auf die Designpraxis zu reflektieren, durch weiterführende Recherchen zu vertiefen und im Designprozess anzuwenden.

Sie sind in der Lage, Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens (wiss. Hausarbeit) richtig anzuwenden und medial vielfältig zu vermitteln.

Lehrinhalte

Erarbeitung verschiedener theoretischer Ansätze zur Reflexion von Design als Praxis, Berufsbild und Disziplin. Darunter designhistorische Perspektiven, insbesondere seit der Industrialisierung, medienhistorische- und theoretische Perspektiven, besonders im Hinblick auf Medienkompetenz und Gestaltung, gesellschafts- und humanwissenschaftliche Perspektiven, besonders im Hinblick auf lebensweltliche Designwirksamkeit. Besondere Beachtung finden dabei die Informationsbeschaffung, -qualifizierung sowie deren Vermittlung. Dabei werden Grundlagen wissenschaftlicher Recherche und das Erstellen einer wiss. Hausarbeit vermittelt sowie andere Präsentationsformen erarbeitet.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- Forschungsfragen und Hypothesen zu formulieren,
- adäquate, kommunikationsspezifische eigene wissenschaftliche Arbeiten zu verfassen.

Lehrinhalte

Es werden die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens vertieft und die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens vermittelt. Mittels Lektüre und Analyse von wissenschaftlichen Publikationen werden die Studierenden an die wesentlichen Teilschritte des wissenschaftlichen Schreibens herangeführt

- recherchieren,
- zitieren,
- gliedern,
- strukturieren,
- wissenschaftliches Schreiben im Allgemeinen,
- Zeitplanung und Organisation beim Erstellen von wissenschaftlichen Arbeiten und Publikationen.

Rhetorik Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- überzeugend und zielgerichtet vorzutragen und zu argumentieren,
- frei und sicher vor anderen zu sprechen und schwierige Gesprächssituationen zu bewältigen,
- ganz gezielt eine Kommunikation rhetorisch aufzubauen.

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen die theoretischen Grundlagen der Rhetorik und wenden diese in Übungen praktisch an:

Bei der Einstudierung und dem Vortrag der freien Rede (belehrend, bewegend, unterhaltend) sowie beim Argumentieren in Debatten. Dabei werden rhetorische Stilmittel vermittelt und angewandt.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grundlegende Begriffe der Ethik zu benennen und auf Phänomene des Designs anzuwenden. Sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Lehrinhalte

In Ethik wird die gesellschaftliche Verantwortung gestalterischen Handelns erörtert. Sowohl aus gestalterischer, als auch aus wissenschaftlicher Sicht werden Texte zu Ethik und Design gemeinsam gelesen, diskutiert und präsentiert.

Designwissenschaft Prof. Dr. K. Plüm

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, designwissenschaftliche Positionen nach Methoden und Epochen zu benennen, zu unterscheiden, einzuordnen und zu diskutieren. Grundlegende Begriffe der klassischen sowie aktuellen Methoden der Herangehensweise der Designwissenschaft sind ihnen bekannt und sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Die methodischen Positionen maßgeblicher Vertreter, die sie durch Literatur und Diskussion kennengelernt haben, können sie nun für die Interpretation von Design und Kunst nutzen.

Lehrinhalte

Gemeinsames Lesen, Präsentieren und Diskutieren von Texten zur Perspektivierung einer Designwissenschaft, sowohl aus gestalterischer als auch aus wissenschaftlicher Sicht. Die Teilnehmer:innen besuchen ggf. themenbezogene Veranstaltungen wie Symposien und Ausstellungen mit aktuellen Fragen der Designwissenschaft. Die Ergebnisse werden in historischen und/oder aktuellen, komplexen kulturellen und sozialen Zusammenhängen verortet.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, grundlegende Begriffe der klassischen sowie aktuellen Methoden und Herangehensweisen der Kunstwissenschaft zu benennen, sie können diese referieren und an Beispielen anwenden.

Die methodischen Positionen maßgeblicher Vertreter, die sie durch Literatur und Diskussion kennengelernt haben, können sie nun für die Interpretation von Design und Kunst nutzen.

Lehrinhalte

Gemeinsames Lesen, Präsentieren und Diskutieren von Texten zur Perspektivierung einer Kunstwissenschaft, sowohl aus gestalterischer als auch aus wissenschaftlicher Sicht. Die Teilnehmer:innen besuchen ggf. themenbezogene Veranstaltungen wie Symposien und Ausstellungen mit aktuellen Fragen der Kunstwissenschaft. Die Ergebnisse werden in historischen und/oder aktuellen, komplexen kulturellen und sozialen Zusammenhängen verortet.

Philosophie Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, eigene und fremde Erkenntnis- und Urteilsprozesse zu erkennen, zu analysieren und zu beschreiben, um damit in der Kreation und Präsentation Perspektivwechsel für die Entwicklung der eigenen Kreativität nutzen zu können.

Lehrinhalte

In Philosophie werden Erkenntnisprozesse in Hinsicht auf die Konstruktion ihrer Argumentation hin analysiert, ob sie etwa auf Eigeninteresse, Gemeininteressen, Rationalität, Empirie, Dogmatismus, ..., beruhen. Dies geschieht in Auseinandersetzung mit aktuellen und designrelevanten Themen mit Texten, Diskussionen, Gruppenarbeiten und div. Präsentationsformen.

Lernergebnisse

Designer:innen bewerben sich auf dem Arbeitsmarkt in Form einer Präsentation, welche ihren Wissensstand und ihr Projektportfolio darstellt und einen Einblick in ihre Arbeitsweise gewährt.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage, sich und ihre individuelle Designexpertise auf dem freien Arbeitsmarkt erfolgreich darzustellen und auf unterschiedliche Arbeitgeber und Aufgabengebiete einzugehen.

Lehrinhalte

- Aufstellung der zur erfolgreichen Selbstdarstellung relevanten Hard- und Softskills,
- Zusammenstellung der relevanten Arbeitsergebnisse aus Studium, Selbststudium und Praktikum und Organisation der Datensätze,
- Anpassung der Präsentation an eine bestimmte Zielgruppe,
- gezielte Auswahl und Gestaltung des Präsentationsmediums,
- Zeit- und Zielmanagement für eine Präsentation,
- Übung einer Bewerbungssituation.

Sprache und Text Prof. Dr. E. Schmid

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- sprachliche Mittel in Grundzügen syntaktisch, stilistisch und medienbezogen zu klassifizieren, zu vergleichen und zielgerichtet anzuwenden.
- Text-Elemente als kongeniale Bausteine ihrer Arbeiten als Designer jedweder Art zu verstehen,
- Texte bewusst einzusetzen und spannende, bislang ungesehene Wort-Bild-Kombinationen zu kreieren,
- kreativ mit Texten umzugehen, neue Wort-Kreationen zu erfinden und zielgruppen-gerecht einzusetzen.

Lehrinhalte

Analysieren von Sprach- und Textformen im vor allem öffentlichen Raum zur Erstellung eines Klassifizierungs- und Unterscheidungsschemas, das in der Folge spezifischen Sprach- und Schreibübungen dient, die in der Gruppe vorgetragen und diskutiert werden.

Die Studierenden lernen alle Textarten der modernen Mediengesellschaft kennen und deren Fachbegriffe fortan zu verwenden. Sie lernen, einzelne Textbausteine dem Medium entsprechend adäquat einzusetzen, während sie immer wieder neue Kombinationsmöglichkeiten identifizieren und ausprobieren. Parallel werden ihnen Ideenfindungstechniken vermittelt und gleichzeitig die Angst vor dem weißen Blatt genommen. In mehreren praktischen Übungen setzen sie das Erlernte um und erhalten kontinuierlich Feedback vom Lehrenden und den Kommilitonen.

Marken- und Nutzungsrecht

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Marken- und Nutzungsrechte auf designrelevante Fragen zu beziehen.

Lehrinhalte

Es werden die rechtlichen Grundlagen vermittelt, die den Studierenden die Handhabung von wirtschaftlichen Organisations-, Vertrags- und Nutzungsrechten ermöglichen

- allgemeine Rechtsgrundlagen, Handelsrecht, Kaufmannseigenschaft, Werkvertrag des BGB,
- Urheberrecht,
- deutsches und europäisches Geschmacksmusterrecht,
- Markenrecht sowie europäisches Markenrecht,
- Patentrecht und Gebrauchsmusterrecht,
- Abrechnungswesen im Design: Nutzungsrechte.

Marketing

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Marketing als Unternehmensstrategie zu beurteilen
 - die Bedeutung von Design für Marketing zu erkennen
 - marketingbezogene Designentscheidungen zu treffen
-

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über

- strategische Unternehmens- und Marketingplanung
- Phasen des Marketingprozesses,
- Konzeptionsebenen,
- Marketingziele,
- Marketingstrategie,
- Marketingmix,
- Marketingstrategische Analyse- und Planungskonzepte.

Existenzgründung

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- unternehmerisches Denken und Handeln nachzuvollziehen und exemplarisch anzuwenden
- Business-Modelle anhand des Business Model Canvas zu generieren
- Design als Geschäftsmodell zu verstehen
- unterschiedliche Unternehmensmodelle für Designdienstleistungen abzuwägen

Lehrinhalte

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln proaktiv eigene Geschäftsideen, für die sie unter Zuhilfenahme des sogenannten Business Model Canvas ein passendes Geschäftsmodell erarbeiten. Hierdurch ist der Praxisgehalt möglichst hoch. Die dadurch entstehenden Freiheitsgrade lassen Raum für Kreativität und Persönlichkeitsentwicklung. Zusätzlich zu beantwortende theoretische Fragestellungen sensibilisieren für gründungsrelevante Fachbegriffe und Themen wie bspw. Innovationsmanagement und Skalierbarkeit eines Geschäftsmodells. In diesem Zusammenhang werden sie mit unterschiedlichen Unternehmensformen vertraut gemacht.

Die theoriebasierte, aber praxisnahe Vermittlung der Inhalte wird ergänzt durch Studien von Fallbeispielen unterschiedlicher Designunternehmen (aufbauend auf Exkursionen).

Das Fach ist eingebunden in die Förder- und Sensibilisierungsmaßnahmen für Entrepreneurship der Hochschule Niederrhein (Stand 2021 StartUpHN und HN-Exist).

Projektmanagement

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Projekte prozesshaft zu begreifen
- Projektziele mit Bezug auf zeitliche und budgetäre Ressourcen zu formulieren
- Projekt- und Arbeitspläne zu erstellen
- Methoden des Projektmanagements auf ihre eigenen (Design-)prozesse zu übertragen

Lehrinhalte

Im Seminar werden grundlegende Methoden des Projektmanagements theoretisch vermittelt. Die Studierenden erlernen Projekte zu planen, zu steuern, Zeitpläne zu erstellen und Maßnahmen zur Qualitätssicherung zu bewerten. Dafür übertragen sie etablierte Erkenntnisse des Projektmanagements in niederkomplexen Übungen auf eigene Projekte.

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung sind die Studierenden in der Lage,

- authentisch, selbstbewusst und unterhaltsam vor anderen aufzutreten,
- sich selbst und ihre Arbeiten aufmerksamkeitsstark zu präsentieren,
- den Raum zu nutzen, das Ambiente zu beeinflussen und die Technik zu beherrschen,
- alleine oder als Gruppe eine Präsentation dramaturgisch und zielpersonengerecht zu inszenieren.

Lehrinhalte

Die Studierenden lernen sämtliche Facetten verschiedener Präsentationsstile kennen und wenden diese in Übungen praktisch an. Sie werden angehalten, neue Wege zu identifizieren und auszuprobieren, mit dem Ziel, anspruchsvolle Themen in intelligenten Präsentationen und überzeugenden persönlichen Auftritten zu interpretieren. Dabei erhalten sie fortlaufend konstruktive Kritik vom Lehrenden und den Kommilitonen.

Ökonomie Basics

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- ökonomische Zusammenhänge zu verstehen
- nach wirtschaftlichen Kriterien zu urteilen
- ökonomische Aspekte auf Designentwicklungen und Designunternehmen zu beziehen

Lehrinhalte

Die Veranstaltung führt die Studierenden an wirtschaftliches Basiswissen heran. Ihnen werden die grundlegenden Zusammenhänge und Begriffe der Betriebswirtschaft vermittelt, insbesondere mit Blick auf unterschiedliche Wirtschaftsmodelle und Kostenrechnung.

Nachhaltigkeit

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- die Nachhaltigkeit von Produkten, Dienstleistungen oder Geschäftsmodellen zu reflektieren und zu beurteilen
- Nachhaltigkeit als Gestaltungsparameter zur berücksichtigen
- Designentscheidungen aufbauend auf Nachhaltigkeitskriterien zu vertreten

Lehrinhalte

Das Fach vermittelt Grundlagen der Nachhaltigkeit entlang des Nachhaltigkeitsdreiecks Ökologie-Ökonomie-Soziales. Es werden unterschiedliche Denkmodelle wie angerissen und zur weiteren Vertiefung vorbereitet u.a. „Zukunftskunst“ (Wuppertalinstitut), „Donut-Economy“ (Raworth), „Gemeinwohl-Ökonomie“ (Felber), „Kreislaufwirtschaft“, „Multi-Level-Perspective“.

Bezogen auf die 17 Nachhaltigkeitsziele entwickeln die Studierenden in Gruppenarbeit eigenständige Ansätze, wie sie aus ihrer Designperspektive nachhaltig agieren können.

Design Strategie

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Design als strategische Komponente für unternehmerische Ziele einzusetzen
- Design ganzheitlich zu verstehen und zwischen verschiedenen Designprofessionen und deren spezifischen Kompetenzen zu unterscheiden
- Den Mehrwert der Einbindung von Design in Produktentwicklung, Unternehmenskommunikation, Kulturarbeit u.a. zu beschreiben
- Designprozesse für strategische Entwicklungen zu planen

Lehrinhalte

Im Seminar Design Strategie wird in der Diskussion von Fallbeispielen, die Wirkung von Design auf wirtschaftliche, kulturelle und politische Entscheidungen diskutiert. Mit Bezug auf die unterschiedlichsten Spezialisierungen der Designprofessionen wird aufgezeigt, wie diese, wenn sie ganzheitlich gedacht werden, einen unternehmerischen Mehrwert erzeugen können. Anhand von Übungen werden die Studierenden an die Anwendung designstrategischer Planungen herangeführt.

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Gemeinwohl als gestalterisches Ziel zu begründen
- Empathie verdichtende Methoden als Grundlage für die designerische Arbeit für und mit Anspruchsgruppen zu bewerten und einzusetzen
- am Gemeinwohl orientierte Designprozesse zu planen
- den Einfluss von Design auf die Beziehungen von Menschen zu Räumen und Dingen zu beurteilen
- Medien, Dinge und Räume mit Blick auf zwischenmenschliche Interaktion zu entwerfen

Lehrinhalte

Im Seminar Social Design Basics werden theoretische Grundlagen gemeinwohl-orientierter Gestaltung vermittelt. Dafür werden Denk- und Handlungsmodelle sozialen Designs sowie Methoden des human centred design sowie Fallbeispiele untersucht und reflektiert.

Anhand von niederkomplexen Übungen wird vermittelt, wie sich die gelernten Erkenntnisse auf die Praxis übertragen lassen.

Sonstige Informationen

Social Design Basics wird nur im Wintersemester angeboten.

Zukunftsforschung

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Unterschiedliche Methoden der Zukunftsforschung auf designspezifische Fragestellungen und Aufgaben anzuwenden
- Design im Kontext von Megatrends zu reflektieren
- Zukunftsszenarien zu imaginieren, diskursfähig zu vermitteln und hinsichtlich ihrer Wirkung zu bewerten

Lehrinhalte

Im Seminar Zukunftsforschung werden gängige Theorien und Methoden der Vorausschau (Foresight) vermittelt, insbesondere die Szenariotechnik. Mit den Studierenden wird einerseits diskutiert, welche Treiber zukünftiges Geschehen beeinflussen werden und andererseits, wie Zukunftsforschung u.a. eingesetzt werden kann, um die Folgen gegenwärtigen Handelns einzuschätzen. In der Diskussion über die Werte einer anzustrebenden Zukunft werden die Studierenden ermutigt, eine eigene Haltung zu entwickeln.

Designmanagement

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Design als Business und Business als Design zu verstehen
- Designprozesse zu beschreiben und aufgabenbezogen zu planen
- Designstrategien zu formulieren und zu begründen
- Grundlegende Entwicklungen des Designmanagements der letzten Jahre zu referieren

Lehrinhalte

Das Seminar vermittelt eine systematische Betrachtung von Designprozessen. Die Studierenden erlernen, welchen Beitrag Design zu Unternehmenserfolgen leisten kann. Ihnen wird vermittelt, welche Rolle Design als Führungsansatz für strategische Unternehmensausrichtungen spielt und auf welchen Grundlagen ein solcher Führungsanspruch durch Design gerechtfertigt sein kann.

In der Diskussion und Erarbeitung von Fallbeispielen studieren und erproben die Kursteilnehmer:innen die Möglichkeiten des Designmanagements im Anwendungskontext.

Service Design Basics

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Service Design als erweiterte Designkompetenz zu beschreiben
 - Grundlegende Methoden des Service Designs zu beschreiben und anzuwenden
-

Lehrinhalte

Das Seminar vermittelt grundlegende Erkenntnisse und Methoden des Service Designs, wie z.B. das Konzipieren und Erstellen von Personas, User Journeys, Stakeholder Maps.

Ihnen wird vermittelt, wie Services ganzheitlich zu betrachten sind. Anhand niederkomplexer anwendungsorientierter Übungen erfahren die Studierenden, wie sich die Qualitäten von Service Design von anderen Designansätzen unterscheiden.

Third Mission / Community Outreach

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- den Wert ihres Engagements für die Gesellschaft einzuschätzen
- den Mehrwert von Design für gemeinwohlorientierte Vorhaben zu beschreiben
- Selbstwirksamkeit als Teil ihrer Hochschulbildung zu verstehen
- Eigene Erkenntnisse, Methoden und Impulse in die Gesellschaft zu tragen
- eigenständig zu arbeiten

Lehrinhalte

Im Wahlfach Third Mission/Community Outreach werden die Studierenden in sehr konkrete anwendungsbezogene Aufgaben aus der Gesellschaft einbezogen. Die Hochschule Niederrhein versteht ihren Bildungsauftrag neben Lehre und Forschung auch darin, ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse aus der Hochschule heraus in die Gesellschaft und den Kulturbetrieb einzubringen. Dies geschieht im lokalen Umfeld der Hochschulstandorte mit hohem Bezug zu Alltagsfragen. Studierende werden eingebunden in unterschiedlichste Aktivitäten der Hochschule. Sie werden durch Coaching angeleitet, ihre Designkompetenz für den gesellschaftlichen Diskurs einzubringen und nützlich zu machen.

Die thematische Ausrichtung ist abhängig von den aktuellen Aktivitäten der Hochschule Niederrhein und des Fachbereichs Design. Die Arbeit erfolgt in der Regel in Teamarbeit und häufig disziplinübergreifend.

Moderationstechnik

Lernergebnisse

Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage,

- Arbeitsgruppen ziel- und ergebnisorientiert zu moderieren
- verschiedenen Interessen und Standpunkte zu verstehen und objektiv wiederzugeben
- Anschaulich und nachvollziehbar Projektzusammenhänge zu erfassen und darzustellen
- Anspruchsgruppen und deren Bedarfe zu vertreten
- Geeignete Prozesse für unterschiedliche Moderationsansätze zu bewerten und auszuwählen

Lehrinhalte

Das Seminar bietet einen theoretischen Überblick über die Methoden der Moderation. Anhand anwendungsorientierter Übungen werden die Studierenden darin trainiert, ihre eigenen Interessen zurückzunehmen und dafür aus einer zuhörenden und vermittelnden Position heraus Interessensunterschiede in Arbeitsgruppen synergetisch, dialogisch und zielorientiert zusammenzuführen.

Praxis- oder Auslandssemester

Modulkategorie	Pflichtmodul
Modul-Nr.	20
Workload	900 h
Credits	30 Cp.
Studiensemester	5
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester
Dauer	in der Regel 26 Wochen gemäß §20 und §21 PO
Teilnahmevoraussetzungen	Nachweis von mindestens 80 Credits.
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	unbenotet, daher kein Einfluss auf Endnote
Lehrform	Praktikum, Auslandsstudium
Modulbeauftragte	Prof. Dr. S. Prahl
Lehrende	Betreuung des Auslands- oder Praxis- semesters durch alle Prof. im FB möglich

Praxissemester

Lernergebnisse

Die Studierenden erwerben Erfahrungen in der beruflichen Praxis und erkennen die Bedeutung von Design in Wirtschaft und Gesellschaft. Durch den Einsatz in der Praxis können bereits erworbene Fähigkeiten selbständig evaluiert werden. Die Selbstwahrnehmung wird erhöht. Durch Rückkoppelung kann die Motivation der Studierenden nochmals eine erhebliche Steigerung erfahren. Das Praxissemester befähigt die Studierenden, ihre Lernziele für den Studienabschluss zu präzisieren und an der Praxis auszurichten.

Lehrinhalte

Das Praxissemester ist ein in das Studium integrierter und vom Fachbereich betreuter Ausbildungsabschnitt. Es soll in nationalen oder internationalen Studios bzw. Agenturen aus den Bereichen Design-, Architektur- oder Landschaftsarchitektur, Messebau oder in Design- oder Entwicklungsabteilungen der Industrie oder in Kultureinrichtungen absolviert werden.

Für die Vorbereitung und Durchführung des Praxissemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Praxissemester“ zur Verfügung gestellt. Für die Betreuung des Praxissemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Prüfungsform

Das Praxissemester ist mit einem Praktikumsbericht abzuschließen. Die Form des Berichtes ergibt sich aus konzeptionellen Überlegungen und kann analog oder digital erstellt werden. Der Praktikumsbericht umfasst nicht nur eine reflektierte Zusammenfassung des Tätigkeitsspektrums und des Kompetenz- und Erkenntniszuwachses, sondern folgt einer eigenständig konzipierten inhaltlichen Leitidee, die sich in einer angemessenen Visualisierung widerspiegelt. Dem Praktikumsbericht ist eine Praktikumsbescheinigung und ein Zeugnis beizufügen. Für die Vorbereitung des Berichtes gibt es im „How to Praxissemester“ weitere Hilfestellungen. Der Praktikumsbericht ist bei der betreuenden Professorin / dem betreuenden Professor abzugeben.

Bewertungskriterien

Das Praxissemester wird anhand des vorgelegten Berichtes der/des Studierenden bewertet. Dabei werden berücksichtigt:

- Reflexionsgrad
(kritische Betrachtung des Erlernten im Bezug auf das eigene Studium),
- Vorliegen eines Praktikumszeugnis

Sonstige Informationen

Für die Vorbereitung und Durchführung des Praxissemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Praxissemester“ zur Verfügung gestellt.

Zur Betreuung des Praxissemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Auslandssemester

Lernergebnisse

Im Auslandssemester erlangen die Studierenden eine Vertiefung der sozialen und interkulturellen Kompetenz. Neben der Herausforderung, eine Fremdsprache zu erlernen und in dieser fachbezogen zu studieren, erlernen die Studierenden, sich in einer fremden Hochschule selbständig zu organisieren. Sie erwerben Selbstbewusstsein und erlangen durch die Auswahl der jeweiligen Hochschule eine individuelle Profilierung. Durch den hohen Grad geforderter und vertiefter Selbstentwicklungskompetenz, hinsichtlich Organisation, Zuverlässigkeit, Selbständigkeit, Flexibilität und Kritikfähigkeit, werden Studierende in einem Auslandssemester auch für die Praxis vorbereitet.

Lehrinhalte

Das Auslandssemester kann an einer der Partnerhochschulen der Hochschule Niederrhein oder an einer selbständig ausgewählten Hochschule absolviert werden. Durch die Auswahl der geeigneten Partnerhochschule kann das persönliche Kompetenzprofil der Studierenden geschärft werden.

Die Studierenden werden dabei durch die/den Auslandsbeauftragte/n des Fachbereichs Design unterstützt. In Absprache mit ihr/ihm und den Auslandsbeauftragten der Partnerhochschule wird vor Antritt des Semesters ein Learning Agreement abgeschlossen, in dem die geplante Fächerauswahl für das Auslandssemester beschrieben werden. Für die Vorbereitung und Durchführung des Auslandssemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Auslandssemester“ zur Verfügung gestellt. Für die Betreuung des Auslandssemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Prüfungsform

Das Auslandssemester ist mit einem Bericht abzuschließen. Die Form des Berichtes ergibt sich aus konzeptionellen Überlegungen und kann analog oder digital erstellt werden. Der Praktikumsbericht umfasst nicht nur eine reflektierte Zusammenfassung des Tätigkeitsspektrums und des Kompetenz- und Erkenntniszuwachses, sondern folgt einer eigenständig konzipierten inhaltlichen Leitidee, die sich in einer angemessenen Visualisierung widerspiegelt. Dem Bericht ist eine Bescheinigung der besuchten und geprüften Lehrveranstaltungen beizufügen. Für die Vorbereitung des Berichtes gibt es im „How to Auslandssemester“ weitere Hilfestellungen. Der Praktikumsbericht ist bei der betreuenden Professorin / dem betreuenden Professor abzugeben.

Bewertungskriterien

Das Auslandssemester wird anhand des vorgelegten Berichtes der/des Studierenden bewertet. Dabei werden berücksichtigt:

- Reflexionsgrad
(kritische Betrachtung des Erlernten im Bezug auf das eigene Studium),
- Erfüllung des Learning Agreements

Sonstige Informationen

Für die Vorbereitung und Durchführung des Auslandssemesters wird auf der Website des Fachbereichs Design ein „How to Auslandssemester“ zur Verfügung gestellt. Zur Betreuung des Auslandssemesters wählen die Studierenden eine Professorin oder einen Professor des Fachbereichs Design.

Bachelorarbeit mit anschließender Präsentation und Kolloquium
(geregelt in §§ 22 bis 28)

Modulkategorie	Pflichtmodul	26 Cp.
Modul-Nr./Credits	26.1 BA Konzeption	6 Cp.
	26.2 Bachelorarbeit	12 Cp.
	26.3 Kolloquium	3 Cp.
	26.4 Plenum	2 Cp.
	26.5 Wissenschaftl. Schreiben	2 Cp.
	26.6 Portfolio	1 Cp.
Workload	650 h	
Studiensemester	7	
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester	
Dauer	drei Monate	
Kontaktzeit	Individuelle Betreuung	
Selbststudium	650 h	
Teilnahmevoraussetzungen	182 Cp.	
Prüfungsformen	<p>BA Konzeption: Präsentation mit Kolloquium (unbenotetes Testat)</p> <p>Bachelorarbeit + Kolloquium: schriftliche Thesis und Bachelorprojekt, Präsentation und Kolloquium. Die Bachelorarbeit und die Präsentation mit Kolloquium werden als eine zusammengehörige Prüfungsleistung bewertet. (Geregelt in § 27 der Prüfungsordnung)</p> <p>Wissenschaftliches Schreiben: Teilnahme an Tutorien o. Ä. Beratungsangeboten zum wissenschaftlichen Schreiben.</p> <p>Portfolio: Beratungsgespräch mit BA Prüfer:in</p>	

Voraussetzungen für die Vergabe von Credits	Bestehen aller Teilprüfungen. Nur 26.2. und 26.3 sind benotet. Bewertung mindestens „Ausreichend“. (Geregelt in § 27 der Prüfungsordnung des Studiengangs Produkt- und Objekt design)
Verwendung des Moduls	Bachelorstudiengang POD
Stellenwert der Note für Endnote	Die Note des Moduls geht mit 25 % in die Endnote ein.
Lehrform	Projektarbeit mit individueller Betreuung nach individueller Absprache mit den jeweiligen Betreuern. Begleitende Übungen
Modulbeauftragte	Dekanat
Erstprüfer:innen	alle Professor:innen des Fachbereichs
Zweitprüfer:innen	alle Lehrenden des Fachbereichs

Lernergebnis

Nach der erfolgreichen Teilnahme an diesem Modul sind Studierende in der Lage,

- anhand eines komplexen Projektthemas einen Designprozess in wissenschaftlicher und designpraktischer Hinsicht zu bewältigen,
- designrelevante Kriterien selbständig zu entwickeln und diese gestalterisch auf einen Entwurfsprozess anzuwenden,
- die Komplexität des bearbeiteten Themas und dessen Bearbeitung sprachlich zu fassen und nach Kriterien des wissenschaftlichen Schreibens schriftlich detailliert darzulegen,
- das Ergebnis ihrer Arbeit strukturiert, detailliert, fachlich fundiert und interessant aufbereitet in einer Abschlusspräsentation zu vermitteln,
- im abschließenden Kolloquium ihre Arbeit zu verteidigen und kritisch zu reflektieren.

Absolvent:innen eines Bachelor Designstudiums an der Hochschule Niederrhein schaffen Neues durch ihre professionelle Kreativität.

Sie haben gelernt, ihre kreative Persönlichkeit forschend und experimentierend zu entwickeln und schöpfen aus ihrer strategischen und gestalterischen Qualifikation und sind befähigt, sich angestellt oder freiberuflich in der Designbranche zu verwirklichen.

Lehrinhalte

Das Modul der »designkrefelder-Bachelorarbeit« besteht aus zwei Teilen:

Teil 1

besteht aus einer BA-Konzeption (6 CP), die mit einem unbenoteten Kolloquium geprüft wird. Darauf aufbauend entsteht die Bachelorarbeit (15 CP), die als selbständig erarbeitete Designleistung aus einem Projekt (BA-Projekt) mit begleitender wissenschaftlich theoretischer Arbeit (BA-Thesis) besteht. Diese beiden Bausteine werden durch eine Präsentation mit Kolloquium ergänzt und benotet.

Das Projektthema wird von den Studierenden in enger Absprache mit den jeweiligen Betreuer:innen der Bachelorarbeit entwickelt oder ergibt sich aus einem vorformulierten Angebot der Lehrenden.

In der Regel baut die Bachelorarbeit auf den von den Studierenden individuell zusammengestellten Studienschwerpunkten im Produkt- und Objektdesign auf und vertieft diese.

Teil 2

Parallel dazu werden insgesamt 5 Kreditpunkte (unbenotet) für den begleitenden Mentoring-Teil vergeben: Dieser Mentoring-Teil beinhaltet drei verschiedene Stationen, die die Absolventinnen auf verschiedenen Ebenen stärken und professionalisieren

2.1 Plenum

Der Student oder die Studentin stellt den Stand seiner oder ihrer Abschlussarbeit fachbereichsöffentlich vor. Termine für diese öffentlichen Präsentationen werden zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

(Das Format stärkt die rhetorischen Fähigkeiten und auch die gestalterische, formale Präsentationsfähigkeit der BA Kandidat:innen. Darüber hinaus fördert es das Zusammengehörigkeitsgefühl im Fachbereich und macht die Vielfalt von möglichen Themen für eine Bachelorarbeit sichtbar.)

Die Erstbetreuer:innen bereiten die Studierenden auf diese Präsentation vor und achten darauf, dass sie durchgeführt wurde.

2.2 Wissenschaftliches Schreiben

Die BA-Kandidat:innen nehmen gesondert ausgewiesene Kurse oder Tutorien wahr oder konsultieren wissenschaftlich versierte Lehrende (in der Regel Lehrende der Fächer Designtheorie und Designwissenschaft).

Die Erstbetreuer:innen achten darauf, dass ein Beratungsangebot zum »Wissenschaftlichen Schreiben« wahrgenommen wurde.

2.3 Portfolio

Die Absolvent:innen haben die Chance letztmalig vor ihrem Abschluss mit professioneller Unterstützung (von einem Lehrenden oder einer Lehrenden nach ihrem Wunsch) an ihrem Portfolio zu feilen. Dafür vereinbaren sie persönlich und selbstständig einen Termin mit den jeweiligen Lehrenden.

Im Bereich Design ist das Portfolio von einer enormen Wichtigkeit, und je nach individueller gestalterischer Kompetenz sollte ein Portfolio mit großer Aussagekraft, am besten auch schon hinsichtlich einer möglichen Arbeitgeber:in, zusammengestellt und gestaltet sein. Dies stärkt die professionelle Selbstdarstellungskompetenz der Studierenden.

Die Erstbetreuer:innen achten darauf, dass ein Beratungsangebot für die Portfolio-Erstellung wahrgenommen wurde.

Bewertungskriterien

BA-Thesis (theoretisch-wissenschaftlicher Teil der Arbeit) (25 %)

Die theoretisch-wissenschaftliche BA-Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- Umfang und Komplexität der Reflexion des Themas
(z.B. Recherche, Quellenauswahl),
- Schlüssigkeit der Konzeption und Argumentation
(z.B. Analyse, Strategie, Entwicklung einer Leitidee)
- Gestalterische Qualität der Arbeit
(z.B. Layout, Bild- und Darstellungsqualität sowie Realisation),
- formale Richtigkeit wissenschaftlichen Arbeitens.

BA-Projekt (designpraktischer Teil der Arbeit) (50 %)

Der designpraktische Teil der BA-Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- kreatives Potential und Entwicklung im Entwurfsprozess,
- Umfang und Komplexität der praktischen Bearbeitung,
- konzeptionelle Schlüssigkeit des Designprozesses sowie der Entwürfe,
- Darstellung der Entwurfsleistung
(z.B. Zeichnungen, Renderings, Modelle, Filme o. A.),
- Detailreichtum und Qualität der gestalterischen Ausarbeitung,
- konsequente Visualisierung der (Konzeption, einer) Leitidee folgend.

Präsentation/Kolloquium (25 %)

Die Präsentation der Arbeit wird bewertet anhand der Kriterien

- Klarheit der Darstellung in Sprache (Rhetorik), Text und Bild
- Schlüssigkeit der Argumentation,
- Performanz der BA-Kandidatin bzw. des BA-Kandidaten,
- visuell überzeugende Qualität und Professionalität der Präsentation,
- Komplexität der Reflexion der eigenen Arbeit.

