



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences



Modulhandbuch

Design

Bachelor

Inhaltsverzeichnis

Studienverlaufsplan	3
Modulhandbuch	4
↗ 1. Semester	
Theorie 1	4
Techniken der Gestaltung 1 (manuelle und digitale zweidimensionale Darstellungstechniken)	6
Gestaltung 1	8
↗ 2. Semester	
Theorie 2	10
Techniken der Gestaltung 2 (manuelle und digitale mehrdimensionale Darstellungstechniken)	12
Gestaltung 2	14
↗ 3. Semester	
Theorie 3 (Wahlpflicht)	16
Techniken der Gestaltung 3	18
Gestaltung 3	21
Projektbegleitende Technik	24
↗ 4. Semester	
Gestaltung 4	27
↗ 5. Semester	
Praxismodul/Auslandssemester	29
↗ 6. Semester	
Konzeptmodul	32
Bachelorthesis	35
Bachelorkolloquium	38

Studienverlaufsplan

STUDIENVERLAUFSPLAN „DESIGN BACHELOR“				
1. SEMESTER	<u>Theorie 1</u> ↗ Einführung in die Medientheorie 1 2 CP ↗ Design- und Kunstwissenschaft 1 2 CP ↗ Text und Präsentation 1 1 CP	<u>Techniken der Gestaltung 1</u> ↗ Darstellungstechniken 2D 5 CP ↗ Typographie 1 5 CP ↗ Zeichnen 1 5 CP		<u>Gestaltung 1</u> ↗ Grundlagen der Gestaltung 1: 2D
	5 CP	15 CP		10 CP
2. SEMESTER	<u>Theorie 2</u> ↗ Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie 2 CP ↗ Design- und Kunstwissenschaft 2 2 CP ↗ Text und Präsentation 2 1 CP	<u>Techniken der Gestaltung 2</u> ↗ Darstellungstechniken 3D + 4D 5 CP ↗ Typographie 2 5 CP ↗ Zeichnen 2 5 CP		<u>Gestaltung 2</u> ↗ Grundlagen der Gestaltung 2: 3D + 4D
	5 CP	15 CP		10 CP
3. SEMESTER	<u>Theorie 3</u> ↗ Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie oder ↗ Designbusiness	<u>Techniken der Gestaltung 3</u> ↗ Software/Druck-, Studio- und Fertigungstechniken	<u>Projektbegleitende Techniken</u> ↗ Realisierungsmethoden und Prozesse	<u>Gestaltung 3</u> ↗ Einführung in die Projektarbeit
	3 CP	9 CP	9 CP	9 CP
4. SEMESTER	<u>Theorie 3</u> ↗ Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie oder ↗ Designbusiness	<u>Techniken der Gestaltung 3</u> ↗ Software/Druck-, Studio- und Fertigungstechniken	<u>Gestaltung 4</u> ↗ Designprojekt	<u>Gestaltung 4</u> ↗ Designprojekt
	3 CP	9 CP	9 CP	9 CP
5./6. SEMESTER	<u>Theorie 3</u> ↗ Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie oder ↗ Designbusiness	<u>Techniken der Gestaltung 3</u> ↗ Software/Druck-, Studio- und Fertigungstechniken	<u>Gestaltung 4</u> ↗ Designprojekt	<u>Gestaltung 4</u> ↗ Designprojekt
	3 CP	9 CP	9 CP	9 CP
5./6. SEMESTER	<u>Praxis</u> ↗ Praktikum im In- oder Ausland oder ↗ Auslandsstudiensemester			
	30 CP			
7. SEMESTER	<u>Theorie 3</u> ↗ Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie oder ↗ Designbusiness	<u>Bachelorkonzept</u>	<u>Bachelorthesis</u>	<u>Bachelorkolloquium</u>
	3 CP	12 CP	12 CP	3 CP

2 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Theorie 1 (1. Semester, Pflicht)	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2 2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 1.

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	<i>Seminar: Einführung in die Medientheorie 1</i>	2	30	150	5
	<i>Vorlesung: Design- und Kunstwissenschaft 1</i>	2	30		
	<i>Übung: Text und Präsentation 1</i>	2	30		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 6	Summe Kontaktzeit in Std. 90		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	<i>Seminar: Einführung in die Medientheorie 1: Vor-/Nachbereitung, Hausarbeiten, Recherche</i>		30		
	<i>Vorlesung: Design- und Kunstwissenschaft 1</i>		20		
	<i>Übung: Text und Präsentation 1: Vor-/Nachbereitung, Hausarbeiten, Recherche</i>		10		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 60		

5.1 Lernziele

Kernqualifikation:

- Im ersten Semester erhalten die Studierenden eine Einführung in die Theorien und Methoden der systematischen Medientheorie sowie der Design- und Kunstwissenschaft
- Durch die Handhabung und Auswertung theoretischer Texte ordnen, beschreiben und benutzen sie selbstständig die erlernten Grundbegriffe und Konzepte
- Es findet zudem eine einführende Erklärung der Themengebiete des Designs statt und grundlegende Fähigkeiten im Bereich der Texterstellung und Präsentation werden entwickelt

Wissensverbreiterung:

- Die Studierenden identifizieren und erklären Terminologien und Methoden der Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie sowie der Design- und Kunstwissenschaft
- Die Kenntnisse der Texterstellung und Präsentation werden mit eigenen Wissensgebieten verknüpft und auf Elemente der Gestaltung übertragen

Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:

- Die Studierenden diskutieren und vergleichen einführende Theorieinhalte
- Die Theorien und Konzepte werden evaluiert und mit der gestalterischen Praxis kontrastiert
- Methodenkompetenzen im Bereich der schriftlichen und mündlichen Bearbeitung von Aufgabenstellungen werden demonstriert

Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselqualifikationen):

- Die Studierenden können eigenständig lernen, sich sprachlich und schriftlich durch erlernte Grundlagenbegriffe ausdrücken
- Online-gestützte und bibliotheksbasierte Rechercheportale werden kennengelernt und eingesetzt
- Wissen in der Gruppendiskussion abzurufen und zu veranschaulichen wird eingeübt
- Die persönliche Leistung kann eigenständig interpretiert werden

5.2 Lerninhalte

- Im ersten Semester werden in diesem Modul die methodischen Grundlagen der Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Medientheorie sowie der Design- und Kunstwissenschaft entwickelt und thematisch kombiniert
- Zentrale Themen reichen von der Einführung in die allgemeine Wahrnehmungs- und Zeichentheorie über die visuelle Kommunikation bis hin zu einer Auseinandersetzung mit medienphilosophischen Theorien symbolischer Formen und medialen Formen der Digitalität und Multimodalität im Kontext von Film und interaktiven Medien
- Weiterhin werden die Epochen, Gattungen und Themenstellungen der Design- und Kunstwissenschaft mit Schwerpunkten im 20. Jahrhundert einführend erörtert sowie grundlegende Themenstellungen der Gesellschafts- und Kulturtheorie im Kontext von Kunst und Design thematisiert und diskutiert
- Darüber hinaus findet eine Entwicklung individueller Schreibkompetenz statt

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 **Teilnahmevoraussetzungen** (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Pflichtkurs für alle Studierenden im 1. Semester des BA-Studiums

7 **7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Klausur, Referat, Präsentation oder schriftliche Hausarbeit

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Regelmäßige Teilnahme

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8 **8.1 Veranstaltungssprache/n**

Deutsch **Englisch** **Weitere, nämlich:**

8.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Dr. Lars C. Grabbe

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Prof. Dr. Lars C. Grabbe

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Techniken der Gestaltung 1 (manuelle und digitale zweidimensionale Darstellungstechniken)	1.2 Kurzbezeichnung (optional) T1	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Bachelor Design	Pflicht	1
	Lehramt Mediendesign und Designtechnik	Pflicht	1

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Praktikum / Projekt	5	75	450	15
	Übung	5	75		
	Übung	5	75		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 15	Summe Kontaktzeit in Std. 225		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor- / Nachbereitung		75	450	15
	Recherche		85		
	Prüfungsvorbereitung / Hausarbeiten		65		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 225		

5.1 Lernziele
<p>Nach Absolvieren der Lehrveranstaltungen in den übergeordneten Themenfeldern Zeichnen, Typografie und Bild/Layout/Druck können die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> – gestalterische Aufgabenstellungen wenig komplexer Art erkennen, diese strukturiert in jeweils angemessenen Techniken bearbeiten und eigene Sichtweisen, Ideen sowie Lösungsansätze visuell darstellen – praxisnahe, realisierbare Lösungsvorschläge unter Einbeziehung fachspezifischer Darstellungs-, Produktions- und Fertigungsprozesse entwickeln – identifizierte Lösungsansätze selbstständig in einer geeigneten Darstellungsform umsetzen, präsentieren und argumentativ begründen – die spezifischen Problematiken und Prozesse des jeweiligen Designarbeitsfeldes erkennen, beschreiben und unterscheiden – formale Aspekte mit Fachbegriffen beschreiben sowie zuordnen und erklären – erlerntes Wissen / erlernte Fähigkeiten in strukturierter Bearbeitung und Lösung von Problemstellungen der manuellen und digitalen Produktion zweidimensionaler Medien anwenden – Kriterien und Anforderungen spezifischer Umsetzungsmöglichkeiten erklären und auf neue Sachverhalte übertragen – In Gruppenarbeit und Diskussionen ihre Team- und kommunikativen Fähigkeiten belegen

5.2 Lerninhalte

In den drei Themenfeldern Zeichnen, Typografie und Bild/Layout/Druck werden folgende Inhalte vermittelt:

- fachspezifische theoretische und praktische Grundlagen wie z. B. Wirkung und Einsatz von Schriftarten, Schriftklassifikation, Fachbegriffe, Maßsysteme, Materialkunde (Papier, Stifte, Werkzeug)
- technologische, historische und gestalterische Entwicklungen und Bezüge
- Grundlagen, Methoden, Standards, Möglichkeiten und Hilfsmittel diverser Anwendungen, Geräte und Techniken sowie fachbereichsspezifische Gegebenheiten
- Komposition, Bildschwerpunkte, Bildrichtungen, Bildeinstellungen, Farbe, Licht und Schatten, Negativräume, Figürlichkeit, Form, Geometrie, Proportion, Seitenproportion und -format, Räumlichkeit und Perspektive, Materialität und Oberflächenbeschaffenheit realer Objekte
- praktische Anwendung der erworbenen Kenntnisse durch manuelle und/oder rechnergestützte Umsetzung wenig komplexer Aufgaben
- Basiskenntnisse der Ausgabemöglichkeiten für Druck und Bildschirm (Projektion) sowohl zur Handmustererstellung als auch zur industriellen Fertigung

Konkrete Inhalte können z. B. sein:

- Erstellen einfacher Medienprodukte bis zur Präsentationsreife. Kenntnis der grundlegenden Verwendung und des Einsatzes von manuellen Werkzeugen und Methoden sowie entsprechender Computeranwendungen, Ein- und Ausgabegeräte. Die selbstständige kritische Erklärung, Dokumentation und Präsentation eigener und fremder Ideen auf Papier und / oder digitalen Ausgabemedien.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Keine

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Erfolgreicher Abschluss aller Prüfungsteile.

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Praktische Hausarbeit/en und / oder Portfolio oder Präsentation und / oder Klausur

Prüfungsdauer: jeweils 30 Minuten

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Regelmäßige Teilnahme, selbst erarbeitete Ergebnisse zu allen Aufgabenstellungen müssen vorliegen

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch Englisch Weitere, nämlich:

8.2 Modulverantwortliche/r

Dipl.-Des. Paul Bičište

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Prof. Dipl.-Des. Felix Scheinberger, Prof. Dipl.-Des. Cordula Hesselbarth, Prof. Dipl.-Des. Cornelia Haas, Dipl.-Des. Kay Domhardt, Dipl.-Des. Christian Diehl, Dipl.-Des. Lisa Schwarz, Dipl.-Des. Matthias Burhenne, Dipl.-Des. Stefan Denecke, Dipl.-Des. Jörg Rothenpieler

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

Aktuelle Informationen können dem Veranstaltungsverzeichnis (Vorlesungsverzeichnis, LSF, ILIAS, etc.) entnommen werden.

Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Gestaltung 1	1.2 Kurzbezeichnung (optional) Grundlagen der Gestaltung 1	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS) 14010
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Bachelor Design	Pflicht	1
	Lehramt Mediendesign und Designtechnik	Pflicht	1

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Übung	4	60	300	10
	Einzel-/Gruppencoaching	1	15		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 5	Summe Kontaktzeit in Std. 75		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/Nachbereitung		20		
	Praktische Arbeit		135		
	Dokumentation		50		
	Prüfungsvorbereitung		20		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 225		

5.1 Lernziele

Die Studierenden

- _ können fachbezogene Theorien und Werkzeuge benennen und in eigenen Entwürfen anwenden
- _ erarbeiten Methoden und Kriterien zur Analyse und Bewertung von Designlösungen und können diese auf eigene Entwürfe übertragen
- _ können konstruktive Kritik begründet äußern, reflektieren und annehmen
- _ lernen Kreativmethoden kennen, können diese beschreiben und selbstständig anwenden
- _ beherrschen grundlegende gestalterische Techniken und wenden diese materialgerecht und sicher an
- _ sind in der Lage eigene Lösungsansätze durch adäquate Mittel zu simulieren und zu präsentieren
- _ lernen in Gruppen zu arbeiten und sich selbst in diese sinnvoll einzubringen
- _ lernen eigenständig Gestaltungsentscheidungen zu treffen und diese anhand gestaltungstheoretischer Kriterien nachvollziehbar zu begründen
- _ können den eigenen Lernfortschritt reflektieren und diesen angemessen dokumentieren

5.2 Lerninhalte

- _ Theorien visueller Gesetzmäßigkeiten und Phänomene
- _ Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Übungseinheiten z. B. zu den Themen Form, Farbe, Material, Oberfläche, Struktur, Licht und Schatten, etc.
- _ Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze
- _ Analyse- und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze
- _ Darstellungskonzeptionen für zweidimensionale, dreidimensionale oder zeitbasierte Medien. Dies können u. a. Bildmedien, Animationen oder auch Präsentationen sein.
- _ aufgabenbezogene Technologievermittlung
- _ pragmatische Darstellungs-, Simulations-, Realisierungs- und Dokumentationsmethoden
- _ geführte und/oder selbstständige Übungseinheiten

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

6	<p>Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal</i>: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich</i>: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...) keine</p>
7	<p>7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme) Bestehen der Prüfung Regelmäßige und aktive Teilnahme</p>
	<p>7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.) Abgabe der Arbeitsergebnisse und/oder Präsentation/Kolloquium (10-15 min.) und/oder Dokumentation (max. 150 Seiten)</p>
	<p>7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung Regelmäßige und aktive Teilnahme an den Übungen Realisierte Aufgaben</p>
	<p>7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge* *Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.</p>
8	<p>8.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:</p> <p>8.2 Modulverantwortliche/r Prof. Lothar Schöneck</p> <p>8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Lothar Schöneck, N.N.</p> <p>8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional) 18</p> <p>8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.) Pflichtveranstaltung im Studiengang Bachelor Design.</p>

2 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Theorie 2 (2. Semester, Pflicht)	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2 2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 2.

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	<i>Seminar: Einführung in die Medientheorie 2</i>	2	30	150	5
	<i>Vorlesung: Design- und Kunstwissenschaft 2</i>	2	30		
	<i>Übung: Text und Präsentation 2</i>	2	30		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 6	Summe Kontaktzeit in Std. 90		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	<i>Seminar: Einführung in die Medientheorie 2: Vor-/Nachbereitung, Hausarbeiten, Recherche (Seminar)</i>		30		
	<i>Vorlesung: Design- und Kunstwissenschaft 2</i>		20		
	<i>Übung: Text und Präsentation 2: Vor-/Nachbereitung</i>		10		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 60		

<p>5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im zweiten Semester findet in diesem Modul eine Vertiefung der grundlegenden Theorien und Methoden der systematischen Medientheorie und der Design- und Kunstwissenschaft statt - Durch die klassifizierende Handhabung und Auswertung theoretischer Texte überprüfen und kritisieren sie selbstständig die erlernten Grundbegriffe und Konzepte - Vertiefende und anwendungsorientierte Fähigkeiten im Bereich der Texterstellung und Präsentation werden entwickelt <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden vergleichen und überprüfen vertiefende Terminologien und Methoden der Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie, mit besonderem Schwerpunkt auf Themen und Konzepte der modernen Bewegtbildwissenschaft, sowie Design- und Kunstwissenschaft - Die Kenntnisse der Texterstellung und Präsentation werden weiterentwickelt und modifiziert und auf Elemente der Gestaltung übertragen <p>Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden evaluieren und kritisieren vertiefende Theorieinhalte - Die Theorien werden überprüft und mit der gestalterischen Praxis selbstständig in Zusammenhang gebracht - Methodenkompetenzen im Bereich der schriftlichen und mündlichen Bearbeitung von Aufgabenstellungen werden weiterentwickelt und priorisiert <p>Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselqualifikationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden können eigenständig lernen, sich sprachlich und schriftlich durch erlernte Grundlagenbegriffe und erste Fachbegriffe ausdrücken - Online-gestützte und bibliotheksbasierte Rechercheportale werden tiefgehend kennengelernt und für die Hausarbeit relevante Recherchearbeit wird geplant und umgesetzt

- Wissen in der Gruppendiskussion abzurufen, zu veranschaulichen und auf andere Sachverhalte zu übertragen wird implementiert
- Persönliche Leistung kann evaluiert und eigenständig kritisiert und bewertet werden

5.2 Lerninhalte

- Im zweiten Semester werden in diesem Modul die methodischen Grundlagen der Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Medientheorie im Kontext moderner Bewegtbildwissenschaft sowie der Design- und Kunstwissenschaft vertieft und weiter methodisch systematisiert
- Zentrale Themen reichen von der Funktionalen Strukturanalyse von filmischen Bewegtbildern über die visuelle Kommunikation bei Multimedialität und Multimodalität bis hin zum Funktionshorizont von audiovisuellen Medien im Kontext der neuzeitlichen Entwicklungen von Kunst und Design
- Zudem werden in der Perspektive der Designtheorie die kommunikativen Praktiken und Dynamiken des Designs erörtert sowie die Auseinandersetzung mit kreativen, strategischen, logischen Problemlösungsansätzen und modernen Arbeitskonzepten, im Kontext von multimodalen Informationen, strategischem Medieneinsatz und unterschiedlichen Rezeptionsbedingungen, gezielt erprobt und umgesetzt
- Darüber hinaus findet eine vertiefende Entwicklung und Professionalisierung individueller Schreibkompetenz statt

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Pflichtkurs für alle Studierenden im 2. Semester des BA-Studiums

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Klausur, Referat, Präsentation oder schriftliche Hausarbeit

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Regelmäßige Teilnahme

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch **Englisch** **Weitere, nämlich:**

8.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Dr. Lars C. Grabbe

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Prof. Dr. Lars C. Grabbe

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Techniken der Gestaltung 2 (manuelle und digitale mehrdimensionale Darstellungstechniken)	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
--	--------------------------------	------------------------------

2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester
---	---

3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design Lehramt Mediendesign und Designtechnik	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 2 2
--	--	--

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Praktikum	5	75	450	15
	Übung	5	75		
	Übung	5	75		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 15	Summe Kontaktzeit in Std. 225		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/ Nachbereitung		75		
	Praktische Arbeit		75		
	Prüfungsvorbereitung		75		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 225		

5.1 Lernziele

Die Studierenden haben nach Absolvieren der Kurse Werkstatteinführung, Zeichnen und Typografie folgende Kenntnisse und Fertigkeiten erworben.

Sie verfügen über ein grundlegendes Verständnis und Basisfertigkeiten in fotografischen, typografischen, zeichnerischen, 3D/3D-CAD-, Interaktions -und Bewegtbild-Methoden sowie entsprechenden Darstellungs- und Fertigungstechniken.

Sie können diese Techniken in konkreten Anwendungen ausführen um grundlegend angemessene Betrachtungsweisen und Ausdrucksformen zu entwickeln.

Die Studierenden sind in der Lage konzeptionelle und planerische Darstellungs- und Fertigungsschritte im Vorfeld von Gestaltungsprozessen in den genannten Bereichen zu definieren. In der Folge vermögen sie, ihre Ideen selbstständig mediengerecht umzusetzen, zu veranschaulichen und handzuhaben.

Die Studierenden können die methodischen Grundlagen der einzelnen Ausdrucksformen systematisch ausfüllen und somit die gestalterischen Möglichkeiten dieser Arbeitsschritte ausschöpfen.

Sie lernen unter anderem in der Gruppe zu arbeiten und erwerben Teamkompetenzen.

5.2 Lerninhalte

Je nach der Ausrichtung des einzelnen Angebotes laut Vorlesungsverzeichnis z.B.

Visualisierung
Grundlegende Zeichentechniken
Zeichnen als Kreativtechnik
Geometrisches und Konstruktives Zeichnen
Technisches Zeichnen
Zeichnen am Objekt - Analyse und Erfassen von Geometrie, Proportion und Perspektive
Erzählendes Zeichnen und Sequenzielles Zeichnen
Ideenskizze – Exposé, Treatment, Drehbuch
Licht und Komposition
Szenisches Denken
Kameratechnik (Fotografie / Film) und Supportsysteme
fotografische Gestaltungselemente – Blende, Verschlusszeit, Brennweite, Bildausschnitt
Techniken der Animation, Erstellung zeitbasierter Medien
Techniken interaktiver Anwendungen
VR- und AR-Technologien

3D-/3D-CAD und 4D-Anwendungen
Überführen in entsprechende Fachanwendungen
Wireframing / Prototyping
Satztechnik
Detailtypografie
Schreib -und Satzregeln
Layout
Gestaltungsraster
Schriftwahl

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Das Modul Techniken der Gestaltung 1 muss abgeschlossen sein.

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)
Bestehen aller Prüfungsteile

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Arbeitsergebnisse, Präsentation, Kolloquium, Hausarbeit.

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Regelmäßige und aktive Teilnahme an Veranstaltungen, Seminaren, Kolloquien und Praktika.

Vollständige Dokumentation. Die Teilnahme an den Technikeinführungen und Sicherheitsunterweisungen muss erfolgen. Erfolgreich abgeschlossenes Modul Techniken der Gestaltung 1.

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch Englisch Weitere, nämlich:

8.2 Modulverantwortliche/r

Dipl.-Des. Kay Domhardt

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Prof. Dipl.-Des. Felix Scheinberger, Prof. Dipl.-Des. Cordula Hesselbarth, Prof. Dipl.-Des. Cornelia Haas, Dipl.-Des. Kay Domhardt, Dipl.-Des. Christian Diehl, Dipl.-Des. Lisa Schwarz, Dipl.-Des. Matthias Burhenne, Dipl.-Des. Stefan Denecke, Dipl.-Des. Jörg Rothenpieler

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

Pflichtfach/-veranstaltung im Studiengang Bachelor Design.

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Gestaltung 2	1.2 Kurzbezeichnung (optional) Grundlagen der Gestaltung 2	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS) 24019
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Bachelor Design	Pflicht	2
	Lehramt Mediendesign und Designtechnik	Pflicht	2

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Praktikum / Projekt	2	30	300	10
	Übung	4	60		
	Seminaristischer Unterricht	2	30		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 8	Summe Kontaktzeit in Std. 120		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/Nachbereitung		20		
	Projekt-/Gruppenarbeit		100		
	Dokumentation		40		
	Prüfungsvorbereitung		20		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 180		

5.1 Lernziele

Die Studierenden

- _ trainieren und vertiefen die in der Gestaltung 1 erlernten Fähigkeiten
- _ können in einem vorgegebenen Thema selbstständig Ideen formulieren, präzisieren, daraus themenbezogene Entwürfe ableiten und diese im Anschluss begründen
- _ können aus Varianten einen geeigneten Entwurf identifizieren
- _ können den eigenen Entwurfsprozess strukturieren und organisieren
- _ sind in der Lage eigene gestalterische Lösungsansätze durch Modelle und Prototypen zu veranschaulichen, zu erproben und die daraus gewonnenen Erkenntnisse zu reflektieren
- _ können selbst erworbene Erkenntnisse aufbereiten und angemessen präsentieren
- _ erkennen Schnittstellen zu anderen Designdisziplinen und können diese benennen
- _ lernen in Gruppen zusammenzuarbeiten, die eigenen Fähigkeiten sinnvoll in diese einzubringen und die Gruppenarbeit eigenständig zu organisieren

5.2 Lerninhalte

- _ Vermittlung, Vertiefung und Erweiterung gestalterischer Fähigkeiten anhand von abstrahierenden und/oder praktischen Übungseinheiten in Gestaltungsbereichen aller Schwerpunkte
- _ experimentieren mit gestalterischen Mitteln
- _ analysieren und optimieren von gestalterischen Lösungsansätzen
- _ grundlegende Methoden zur Zeit- und Projektplanung anhand von kleinen Übungseinheiten und/oder eigenen Projekten
- _ grundlegende Methoden zur Recherche sowie der Generierung und Strukturierung von Projekthinhalten
- _ Kennenlernen von Schnittstellen durch fachübergreifende Themendiskussionen in kurzen Impulsvorträgen von den Lehrenden aus dem Hauptstudium
- _ Dokumentation und Aufbereitung der Ergebnisse und des individuellen Lernfortschrittes in Kooperation mit den

Lehrveranstaltungen aus dem Modul Techniken der Gestaltung 2 (Typografie)

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6	Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal</i> : Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich</i> : Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...) Das Modul Gestaltung 1 muss abgeschlossen sein.
7	7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme) Bestehen der Prüfung
	7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.) Abgabe der Arbeitsergebnisse und/oder Präsentation/Kolloquium (10-15 min.) und/oder Dokumentation (max. 150 Seiten)
	7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung Regelmäßige und aktive Teilnahme an den Übungen Realisierte Aufgaben
	7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge* *Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7 .
8	8.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:
	8.2 Modulverantwortliche/r Prof. Lothar Schöneck
	8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Lothar Schöneck, N.N.
	8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional) 18
	8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.) Pflichtveranstaltung im Studiengang Bachelor Design.

2	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Theorie 3 (3. Semester, Wahlpflicht)	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Wahlpflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 3.

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	<i>Seminar: Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien</i>	2	30	90	3
	<i>Seminar: Designbusiness</i>	2	30		
Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 4	Summe Kontaktzeit in Std. 60			
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	<i>Vor-/Nachbereitung, Hausarbeiten, Recherche (Seminar)</i>		15		
	<i>Vor-/Nachbereitung, Hausarbeiten, Recherche (Seminar)</i>		15		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 30		

<p>5 5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In den Semestern 3., 4., 5. oder 6. und 7. erhalten die Studierenden ein erweitertes Grund- und Selbstverständnis des theoretisch und wissenschaftlich relevanten Design- und Medien-Begriffs und sie evaluieren eigenständig die verschiedenen und für das Design relevanten medientheoretischen und methodischen Ansätze innerhalb von Wahrnehmungs-, Medien- und Kommunikationstheorie <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden benutzen Theoriekonzepte und Begriffe der designwissenschaftlichen Disziplin, der Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien sowie medientheoretische Methoden und beurteilen die Konzepte selbstständig <p>Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden überprüfen eigenständig die vermittelten Theorieperspektiven und präsentieren ihre individuellen Fachperspektiven mit Bezug auf die Lehrgebiete des Fachbereichs - Die Reichweite unterschiedlicher Theorieansätze wird kennengelernt und analytische Methoden selbstständig besprochen und deren Nutzen diskutiert - Methodenkompetenzen im Bereich der schriftlichen und mündlichen Bearbeitung von Aufgabenstellungen werden weiterentwickelt und synthetisiert <p>Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselqualifikationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden können das eigene Lernverhalten überprüfen, sprachlich argumentieren und sich schriftlich durch erweiterte Fachbegriffe ausdrücken
--

- Online-gestützte und bibliotheksbasierte Rechercheportale werden selbstständig genutzt und für die Hausarbeit oder Präsentationen relevante Recherchearbeit wird systematisch geplant und eigenständig umgesetzt
- Implementiertes Wissen in der Gruppendiskussion zu kategorisieren und zu evaluieren und eigenständige Hypothesen zu formulieren wird eingeübt
- Persönliche Leistung kann evaluiert und bewertet werden

5.2 Lerninhalte

- In den Semestern 3., 4., 5. oder 6. und 7. werden die Erweiterungen und analytischen Methoden der Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Medientheorie sowie der Design- und Kunstwissenschaft weiter vertieft und systematisiert, damit die eigenständige Dynamik einer autonomen Designtheorie versteh- und erlebbar wird
- Die Studierenden müssen dabei innerhalb von vier Semestern jeweils zwei Theorieangebote in Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien und zwei Theorieangebote in Designbusiness abdecken (Wahlpflicht)
- Ein Fokus entfällt auf die Bewertung von kreativen Gestaltungsprozessen und deren pragmatischen Potenzials innerhalb eines leistungs- und lösungsorientierten Designs sowie auf das Kennenlernen von Begriffen und Konzepten des ökonomisch-juristischen Arbeitsumfelds des Designs

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Einführung Theorie 1 und Theorie 2 muss absolviert und bestanden sein

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Klausur, Referat, Präsentation oder schriftliche Hausarbeit

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Regelmäßige Teilnahme

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch **Englisch** **Weitere, nämlich:**

8.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Dr. Lars C. Grabbe, Prof. Ralf Beuker

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Techniken der Gestaltung 3	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Wpf	3.3 Empfohlenes Fachsemester 3–5
4	Workload		
			Workload insgesamt
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form <small>1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen</small>
			Arbeitsaufwand in Std. (Workload) <small>Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.</small>
			Leistungspunkte (Credits) <small>i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!</small>
Kontaktzeit <small>(z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)</small>	Praktikum / Projekt	4	60
	Praktikum / Projekt	3	45
	Summen	<small>Summe Kontaktzeit in SWS</small>	<small>Summe Kontaktzeit in Std.</small> 105
Selbststudium <small>(z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)</small>	Vor-/Nachbereitung je Kurs		90
	Projektarbeit je Kurs		65
	Prüfungsvorbereitung je Kurs		10
	Summen		<small>Summe Selbststudium in Std.</small> 165
5	5.1 Lernziele		
	Studierende erwerben grundlegende planerische und praktische (digitale oder handwerkliche) Kompetenzen zum gewählten Schwerpunkt/Medium. Nach Abschluss des Moduls können Studierende:		
	<ul style="list-style-type: none"> – schwerpunktspezifische Maschinen, Geräte, Werkzeuge und Materialien sowie Software sicher einsetzen und angemessen handhaben. – schwerpunktspezifische Arbeitsmethoden und Produktionstechniken anwenden. – je nach gewähltem Schwerpunkt Medientypische Eigenschaften und Merkmale differenzieren, charakterisieren und klassifizieren. – eigene Projekte mit Hilfe schwerpunktspezifischer Techniken planen, entwickeln und umsetzen 		
	5.2 Lerninhalte		
	Schwerpunktspezifische Kursinhalte sind:		
	<ul style="list-style-type: none"> – Merkmale von Produkten/Objekten/Medien charakterisieren – Angemessene Ideen/Vorgehensweisen für die Projektumsetzung entwickeln und begründet darlegen – Maschinen, Geräte, Materialien oder Software-Anwendungen einsetzen – Lösungen zu Aufgabenstellungen evaluieren und umsetzen – Medien mit Hilfe der erlernten Techniken planen, entwickeln und produzieren. Dazu können in den jeweiligen Schwerpunkten beispielsweise zählen: 		
	Produkt Prototypen, Modelle, Produkte, CAD-Vorlagen, ...		
	Fotografie		

Portraits, Reportage, Magazintitel, ...

Bewegtbild

Animationen, Musikvideos, Interviews, ...

3D

3D-Visualisierungen, Modelling, Rigging, Texturing, Animationen, VR, ...

Illustration/Zeichnen

2D-Visualisierungen, Darstellungstechniken, ...

Interaktive Medien

Prototypen für Webseiten/Apps, Webseiten, interaktive Anwendungen, AR, ...

Kommunikation/Typografie

Plakate, Bücher, Broschüren, ...

Detaillierte Inhalte zu den unterschiedlichen Kursangeboten finden sich im Vorlesungsverzeichnis.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Die Module Techniken der Gestaltung 1 und Techniken der Gestaltung 2 müssen erfolgreich abgeschlossen sein.

Außerdem kann es je nach Kurs zusätzliche Teilnahmevoraussetzungen geben:

- Werkstatteinführung
- Geräteeinweisungen
- Sicherheitsunterweisung
- Vorkenntnisse/Absolvierte Technikkurse

Details siehe jeweilige Veranstaltung im Vorlesungsverzeichnis

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Es können zwei Kurse (je 4,5 CP) oder ein einzelner Kurs (9 CP) belegt werden. Pro Kurs muss eine separate Prüfung absolviert werden.

Mögliche Prüfungsformen sind:

- Abschlussprojekt mit Präsentation (z. B. Fotografie, interaktive Medien, ...)
- Klausurprüfung (z. B. Darstellungstechniken)
- Hausarbeit (z. B. Filmkurs)

Details siehe jeweilige Veranstaltung im Vorlesungsverzeichnis

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Je nach Kurs können unterschiedliche Zulassungskriterien vorliegen, z. B.:

- Regelmäßige und aktive Teilnahme (maximal 3 Fehlstunden)
- Referat
- Ergebnisse zu allen Aufgaben

Details siehe jeweilige Veranstaltung im Vorlesungsverzeichnis

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

8	8.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:
	8.2 Modulverantwortliche/r Dipl.-Des. Stefan Denecke
	8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Dipl.-Des. Kay Domhardt, Dipl.-Des. Christian Diehl, Dipl.-Des. Stefan Denecke, Dipl.-Des. Lisa Schwarz, Dipl.-Des. Paul Bičište, Dipl.-Des. Matthias Burhenne, Dipl.-Des. Jörg Rothenpieler
	8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)
	8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Gestaltung 3	1.2 Kurzbezeichnung (optional) Einführung in die Projektarbeit	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Bachelor Design	Wpfl	3
	Lehramt Mediendesign und Designtechnik	Wpfl	3

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Praktikum / Projektarbeit	9	135	270	9
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 9	Summe Kontaktzeit in Std. 135		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor- / Nachbereitung		45		
	Recherche		60		
	Prüfungsvorbereitung		30		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 135		

<p>5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> – In den Designprojekten ab dem dritten Semester zeigen die Studierenden Sicherheit im Handhaben erlernter Gestaltungstechniken und eigenständiger gestalterischer Kompetenzen zur systematischen Ein- und Zuordnung von gestalterischen und strategischen Positionen. – Sie demonstrieren ihr Wissen unter Berücksichtigung zeitgemäßer, relevanter Entwicklungen im Design, überdenken und klassifizieren eigenständig. Somit wird das Verstehen von mittelkomplexen, methodischen interdisziplinären Gestaltungsprojekten ermöglicht. – Die Studierenden entwickeln und veranschaulichen angemessene praktische Entwurfs- und Konzeptionskompetenzen. Sie gebrauchen und reflektieren das erlernte theoretische und interdisziplinäre Denken. <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Studierenden wenden das erlernte methodische, konzeptionelle und technische Repertoire an. Sie diskutieren Bedeutungszusammenhänge, entwickeln und veranschaulichen selbstständig gestalterisch-strategische Anwendungen anhand einer konkreten, möglicherweise schwerpunktübergreifenden Gestaltungsaufgabe. – Durch die Verknüpfung mit dem verpflichtend parallel zu belegenden Modul „Projektbegleitende Technik“ können die Studierenden designrelevante Darstellungs- und Fertigungstechniken gegenüberstellen, sinnvoll auswählen, anwenden und nach ihren Projektanforderungen handwerklich umsetzen.
--

Instrumentale und systemische Fähigkeiten / Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:

- Die Studierenden veranschaulichen ihre eigene visuelle Sprache, schätzen deren Nutzen ein und übertragen erlerntes aus der Theorie für die gestalterische Praxis.
- Sie entwickeln Selbständigkeit in gestalterischem Ausdruck und im Projektmanagement, auch innerhalb der interdisziplinären Schnittstellen eines Projektes.
- Die Befähigung zum kritischen, theoretisch-gestalterischen Diskurs wird veranschaulicht und argumentativ belegt.

Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselkompetenzen):

- Die Studierenden gebrauchen Theoriemodelle in ihren Gestaltungsprojekten, übertragen und argumentieren sie eigenständig.
- Die Studierenden entwickeln gegenüberstellende Kompetenzen. Sie gebrauchen ihre fachlichen Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten
- Die Studierenden erfassen Rollenmuster in der Gruppendynamik. Persönliche Leistung wird dabei argumentiert, eigenständig überdacht und in den Gesamtkontext eingeordnet
- Die Studierenden geben aktiv und respektvoll konstruktive Kritik. Sie sind in der Lage, konstruktive Kritik am eigenen Entwurf entgegenzunehmen, zu erfassen und hieraus sinnvolle nächste Schritte abzuleiten.

5.2 Lerninhalte

- Das Lehrangebot vermittelt Im dritten Semester einen Einstieg in praxisnahe, integrierte Gestaltung und das reflektierte konzeptionelle Herangehen beim Lösen einer primär anwendungsorientierten Design-Aufgabe. Im Rahmen wöchentlicher Seminare, Übungen oder im Rahmen von Workshops werden methodische und gestalterische Techniken erfahrbar vermittelt.
- Die eigenständige Dynamik einer Designarbeit wird unter anderem durch die iterativen Aspekte des Entwurfsprozesses zugänglich. Regelmäßige Präsentationen fördern die Fähigkeit, den Mehrwert durch Design argumentativ zu belegen. Sie tragen zudem zur Persönlichkeitsentwicklung und Reflektion der eigenen Arbeit bei.
- Handwerklich / technische Fragestellungen, die Möglichkeiten individueller gestalterischer Ausdrucksweisen sowie die Entwicklung, Gestaltung, Realisation und Vermittlung von Ideen und Konzepten für mittelkomplexe Design-Aufgaben werden vermittelt und tragen dazu bei, Design im Kontext klassischer und innovativer Wege zu erfahren, zu klassifizieren und auf neue Sacherhalte anzuwenden.

Die Studierenden treffen hiermit eine erste Schwerpunktsetzung. Diese wird durch das Modul „Technik 3 – Fertigungsmethoden“ von technischer Seite unterstützt.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Vollständig erfolgreich abgeschlossenes erstes und zweites Semester, zeitgleiche Belegung des jeweils fachspezifischen Moduls „Projektbegleitende Technik“ sowie der Theorie 3

7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)
Bestehen aller Prüfungsteile.

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Präsentation und/oder Kolloquium (Dauer: 30 Minuten)
Möglicherweise mit integrierter Prüfung in Projektbegleitende Technik

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung
Regelmäßige Teilnahme, abgeschlossene Projektarbeit und Dokumentation

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote
s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.

8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch **Englisch** **Weitere, nämlich:**

8.2 Modulverantwortliche/r

Dipl.-Des. Paul Bičište

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

Aktuelle Informationen können dem Veranstaltungsverzeichnis (Vorlesungsverzeichnis, LSF, ILIAS, etc.) entnommen werden.

1 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Projektbegleitende Technik (integrierte Darstellungstechniken zu Gestaltung 3)	1.2 Kurzbezeichnung (optional) PbT	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)																																				
2 2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester																																					
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design Lehramt Mediendesign und Designtechnik	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Wpf Wpf	3.3 Empfohlenes Fachsemester 3 3																																				
4 Workload																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="386 667 798 678">Lehrformen/ Form</th> <th data-bbox="798 667 954 678">SWS je Lehrform</th> <th data-bbox="954 667 1161 678">Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form</th> <th colspan="2" data-bbox="1161 667 1516 678">Workload insgesamt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="386 902 798 969">Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)</td> <td data-bbox="798 902 954 969">Seminaristischer Unterricht / kreditiertes Tutorium</td> <td data-bbox="954 902 1161 969">3</td> <td data-bbox="1161 902 1337 969" rowspan="5">Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.</td> <td data-bbox="1337 902 1516 969" rowspan="5">Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 969 954 1014">Übung / Vertiefung</td> <td data-bbox="954 969 1161 1014">3</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 1014 954 1081">Gruppenarbeit / Anwendungsbeispiele</td> <td data-bbox="954 1014 1161 1081">3</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 1171 954 1238">Summen</td> <td data-bbox="954 1171 1161 1238">Summe Kontaktzeit in SWS 9</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td data-bbox="954 1238 1161 1261">Summe Kontaktzeit in Std. 135</td> </tr> <tr> <td data-bbox="386 1261 798 1545">Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)</td> <td data-bbox="798 1261 954 1328">Vor- / Nachbereitung</td> <td data-bbox="954 1261 1161 1328"></td> <td data-bbox="1161 1261 1337 1545" rowspan="4">270</td> <td data-bbox="1337 1261 1516 1545" rowspan="4">9</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 1328 954 1373">Hausarbeiten / Projektarbeit</td> <td data-bbox="954 1328 1161 1373"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 1373 954 1440">Prüfungsvorbereitung</td> <td data-bbox="954 1373 1161 1440"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 1440 954 1545">Summen</td> <td data-bbox="954 1440 1161 1545">Summe Selbststudium in Std. 135</td> </tr> </tbody> </table>	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form	Workload insgesamt		Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht / kreditiertes Tutorium	3	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!		Übung / Vertiefung	3		Gruppenarbeit / Anwendungsbeispiele	3		Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 9			Summe Kontaktzeit in Std. 135	Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor- / Nachbereitung		270	9		Hausarbeiten / Projektarbeit			Prüfungsvorbereitung			Summen	Summe Selbststudium in Std. 135	
Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form	Workload insgesamt																																			
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht / kreditiertes Tutorium	3	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!																																		
	Übung / Vertiefung	3																																				
	Gruppenarbeit / Anwendungsbeispiele	3																																				
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 9																																				
		Summe Kontaktzeit in Std. 135																																				
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor- / Nachbereitung		270	9																																		
	Hausarbeiten / Projektarbeit																																					
	Prüfungsvorbereitung																																					
	Summen	Summe Selbststudium in Std. 135																																				
5.1 Lernziele																																						
<p>Die Studierenden erwerben integriert, parallel zum jeweils gewählten Projekt ›Gestaltung 3‹, grundlegende planerische und praktische (methodische, digitale oder handwerkliche) Kompetenzen. Nach Abschluss des Moduls können Studierende:</p> <ul style="list-style-type: none"> – projektbezogen schwerpunktspezifische Arbeitsmethoden und Produktionstechniken benennen und anwenden. – schwerpunktspezifische Maschinen, Geräte, Werkzeuge und Materialien sowie Software sicher einsetzen und angemessen handhaben. – je nach gewähltem Schwerpunkt medientypische Eigenschaften, Anforderungen und Merkmale differenzieren, charakterisieren und klassifizieren. – künftig vergleichbare eigene Projekte mit Hilfe erlernter schwerpunktspezifischer Techniken planen, entwickeln und umsetzen 																																						

5.2 Lerninhalte

Schwerpunktspezifische Kursinhalte sind, jeweils bezogen auf das parallel gewählte Angebot in ›Gestaltung 3‹:

- Merkmale von Produkten / Objekten / Medien charakterisieren
- Angemessene Ideen / Vorgehensweisen für die Projektumsetzung entwickeln und begründet darlegen
- Maschinen, Geräte, Materialien, Techniken, Methoden oder Software-Anwendungen einsetzen
- Lösungen zu Aufgabenstellungen evaluieren und umsetzen
- Medien / Objekte mit Hilfe der erlernten Techniken planen, entwickeln und produzieren.

Dazu können in den jeweiligen Schwerpunkten beispielsweise zählen:

Produkt

Prototypen, Modelle, Produkte, Darstellungs-, Entwurfs- und Produktionstechniken, CAD ...

Medien

Fotografie: Portraits, Reportage, Magazintitel ...

Bewegtbild: Animationen, Musikvideos, Interviews ...

3D: 3D-Visualisierungen, Modelling, Rigging, Texturing, Animationen, VR ...

Interaktive Medien: Prototypen, Apps, Webseiten, interaktive Anwendungen, AR ...

Illustration

2D-Visualisierungen, Farbe, manuelle und digitale Darstellungstechniken ...

Kommunikation

Plakate, Bücher, Broschüren, spezifische Anwendung von Typografie ...

Detaillierte Inhalte zu den unterschiedlichen Kursangeboten finden sich im Vorlesungsverzeichnis.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Die Module Technik 1 und Technik 2 müssen erfolgreich abgeschlossen sein.

Zudem kann es je nach Kurs zusätzliche Teilnahmevoraussetzungen geben:

- Werkstatteinführung
- Geräteeinweisungen
- Sicherheitsunterweisung
- Vorkenntnisse / absolvierte Technikkurse

Details siehe jeweilige Veranstaltung im Vorlesungsverzeichnis

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Erfolgreicher Abschluss aller Prüfungsteile.

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Die Prüfungsleistung wird als praktische Umsetzung in dem durch diesen Technikkurs begleiteten Modul ›Gestaltung 3‹ erbracht.

Zudem kann möglicherweise gefordert werden: praktische Hausarbeit/en und / oder Portfolio oder Dokumentation / Präsentation und / oder Klausur

Prüfungsdauer: jeweils 30 Minuten

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Je nach Kurs können unterschiedliche Zulassungskriterien vorliegen, z. B.:

- regelmäßige und aktive Teilnahme
- Referat
- selbst erarbeitete Ergebnisse zu allen Aufgabenstellungen
- erbrachte eigene (bei Gruppenarbeit differenzierbare) praktische Prüfungsleistung in ›Gestaltung 3‹

Details siehe jeweilige Veranstaltung im Vorlesungsverzeichnis

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch Englisch Weitere, nämlich:

8.2 Modulverantwortliche/r

Dipl.-Des. Paul Bičište

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Dipl.-Des. Kay Domhardt, Dipl.-Des. Christian Diehl, Dipl.-Des. Stefan Denecke, Dipl.-Des. Lisa Schwarz, Dipl.-Des. Paul Bičište, Dipl.-Des. Matthias Burhenne, Dipl.-Des. Jörg Rothenpieler

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

Aktuelle Informationen können dem Veranstaltungsverzeichnis (Vorlesungsverzeichnis, LSF, ILIAS, etc.) entnommen werden.

1 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Gestaltung 4	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2 2.1 Modulturnus: Angebot in x jedem SoSe, x jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: x 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
Bachelor Design	Wpfl	4
Lehramt Mediendesign und Designtechnik	Wpfl	4

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form <small>1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen</small>	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) <small>Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.</small>	Leistungspunkte (Credits) <small>i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!</small>
Kontaktzeit <small>(z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)</small>	Projektarbeit	8	120	270	9
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 8	Summe Kontaktzeit in Std. 120		
Selbststudium <small>(z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)</small>	Recherche,		30	270	9
	Erstellen von Artefakten		90		
	Vorbereitung von Zwischenpräsentationen		30		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 150		

<p>5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In den Designprojekten des vierten Semesters entwickeln Studierende Sicherheit beim reflektierten Anwenden bereits erworbener Gestaltungstechniken und gelernter gestalterischer Kompetenzen. - Durch eine systematische Ein- und Zuordnung von gestalterischen Positionen entwickeln die Studierenden eigene gestalterische Standpunkte. - Sie überprüfen, evaluieren und erweitern ihre Kenntnisse eigenständig unter Berücksichtigung zeitgemäßer, relevanter Entwicklungen im Design sowie der Projektvorgaben und -erfordernisse. - Die Studierenden entwickeln Entwurfs- und Konzeptionskompetenzen, vertiefen und priorisieren das Erlernete und erproben interdisziplinäres Denken. <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden entwickeln ihr methodisches, konzeptionelles und technisches Repertoire, sie evaluieren, diskutieren Bedeutungszusammenhänge, planen und entwickeln selbstständig gestalterisch Anwendungen anhand einer konkreten, schwerpunktübergreifenden Gestaltungsaufgabe. <p>Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden erkennen und wenden wirkungsorientierte, visuelle Formen an, schätzen deren Nutzen ein und verknüpfen gestalterische Theorie mit der Praxis. - Sie entwickeln Selbständigkeit im gestalterischen Ausdruck sowie im Projektmanagement und -organisation. <p>Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselkompetenzen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Befähigung zum kritischen, theoretisch-gestalterischen Diskurs wird weiterentwickelt und
--

- eigenständig eingeschätzt.
- Die Studierenden erproben erste beraterische Kompetenzen, wenden zuvor gelernte Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten an und reflektieren diese in der Gruppe.
- Die Studierenden entdecken und benennen Rollenmuster in Gruppenprozessen (z.B. Teamfähigkeit). Individuelle Leistungen innerhalb der Projektgruppen werden benannt, kritisiert und bewertet.

5.2 Lerninhalte

- Im vierten Semester vermittelt das Modul durch wöchentlichen oder geblockten seminaristischen Unterricht praxisnahe integrierte Gestaltung in Verbindung mit reflektierten konzeptionellen Lösungsansätzen (z.B. im Rahmen der Präsentation und Dokumentation).
- Die methodischen und gestalterischen Techniken werden professionalisiert und systematisiert.
- Die eigenständige Dynamik einer autonomen Designarbeit wird anhand iterativer Aspekte des Entwurfsprozesses versteh- und erlebbar.
- Im Fokus stehen dabei die Vertiefung von handwerklichen und technischen Fertigkeiten, die Verfeinerung individueller gestalterischer Ausdrucksmöglichkeiten. Die Entwicklung, Gestaltung, Realisation und Vermittlung von Visionen und Konzepten für komplexe Design-Aufgaben wird zugänglich gemacht.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Abgeschlossenes drittes Semester.

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Regelmäßige und aktive Teilnahme
Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Wissens- und kompetenzorientierte Modulprüfung mit Präsentation & Kolloquium

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Bestandene Modulklausuren bis zum dritten Semester.

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch Englisch Weitere, nämlich:

8.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Rüdiger Quass von Deyen

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Prof. Dipl.-Des. Felix Scheinberger, Prof. Dipl.-Des. Cordula Hesselbarth, Prof. Dipl.-Des. Cornelia Haas, Prof. Dipl.-Des. Steffen Schulz, Prof. Dipl.-Des. Torsten Wittenberg, Prof. Dipl.-Des. Hermann Dornhege, Prof. Dipl.-Des. Tina Glückselig, Prof. Dipl.-Des. Wenzel Spingler, Prof. Dipl.-Des. Henning Tietz, Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Quass von Deyen, Prof. Dipl.-Des. Gisela Grosse, Prof. Dipl.-Des. Claudia Grönebaum, Prof. Dipl.-Des. Daniel Braun

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

2 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Praxismodul / Auslandssemester	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2 2.1 Modulturnus: Angebot in <input checked="" type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Wpfl.	3.3 Empfohlenes Fachsemester 5./6.

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)					
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS	Summe Kontaktzeit in Std.		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	<i>Individuelle Betreuung</i>			900	30
	<i>a) Externes Praxisprojekt</i>		800		
	<i>b) Auslands-semester</i>		800		
	Bericht		50		
	Präsentation		50		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 900		

<p>5 5.1 Lernziele</p> <p>Für a)</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Praxismodul vermittelt Studierenden Erfahrungswissen in täglichen und periodischen Arbeitsabläufen. ein fundiertes Verständnis ökonomischer, fachlicher und sozialer Rahmenbedingungen für Design am Beispiel eines im Markt tätigen Unternehmens/einer Agentur/einer Institution oder eines Ateliers im In-, bzw. Ausland. - Sie überprüfen, evaluieren und erweitern ihre Kenntnisse eigenständig in einem der Branchensegmente, wenden Fertigkeiten in speziellen Gestaltungsmethoden und –techniken an. - Die Studierenden entwickeln Entwurfs- Konzeptions- und Kriterienkompetenzen, priorisieren das Erlernete, erproben interdisziplinäres Denken und entwickeln marktfähige Umsetzungen <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden entwickeln ihr methodisches, konzeptionelles und technisches Repertoire, sie evaluieren, Bedeutungszusammenhänge, planen und entwickeln selbstständig gestalterische Anwendungen anhand einer konkreten, praxisorientierten Gestaltungsaufgabe. <p>Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden erkennen und wenden wirkungsorientierte, visuelle Formen an, schätzen deren Nutzen ein und verknüpfen gestalterische Theorie mit der Praxis. - Sie entwickeln Selbstständigkeit im gestalterischen Ausdruck sowie im Projektmanagement und -organisation. <p>Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselkompetenzen):</p>

- Die Befähigung zum kritischen, theoretisch-gestalterischen Diskurs wird im authentischen Arbeitskontext weiterentwickelt und praxisorientiert eingeschätzt.
- Die Studierenden erproben beraterische Kompetenzen, wenden zuvor gelernte Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten an.
- Die Studierenden entdecken Rollenmuster in Gruppenprozessen (z.B. Teamfähigkeit) und erweitern dadurch ihre Kommunikationskompetenz.

Für b)

Kernqualifikation:

- Das Praxismodul vermittelt Studierenden Erfahrungswissen in alternativen Studienabläufen an einer Institution im Ausland.
- Sie überprüfen, evaluieren und erweitern ihre Kenntnisse eigenständig, wenden Fertigkeiten in speziellen Gestaltungsmethoden und –techniken an und gleichen diese Aspekte mit einer neuen gestalterischen und kulturellen Position ab.
- Die Studierenden entwickeln ihre Entwurfs- Konzeptions- und Kriterienkompetenzen weiter, priorisieren das bisher Erlernte und erproben interkulturelles Denken.

Wissensverbreiterung:

- Die Studierenden entwickeln ihr methodisches, konzeptionelles und technisches Repertoire, sie evaluieren, Bedeutungszusammenhänge, planen und entwickeln selbstständig gestalterische Anwendungen in einem neuen Studienkontext.

Instrumentale und systemische Fähigkeiten/ Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:

- Die Studierenden erkennen und wenden wirkungsorientierte, visuelle Formen an, schätzen deren Nutzen in einem neuen kulturellen Kontext ein und verknüpfen gestalterische Theorie mit der Praxis.
- Sie entwickeln Selbständigkeit im gestalterischen Ausdruck sowie im Projektmanagement und -organisation.

Kommunikative Kompetenzen (einschließlich Schlüsselkompetenzen):

- Die Befähigung zum kritischen, theoretisch-gestalterischen Diskurs wird im interkulturellen gestalterischen Kontext weiterentwickelt und praxisorientiert eingeschätzt.
- Die Studierenden erproben beraterische Kompetenzen, wenden zuvor gelernte Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten an.
- Die Studierenden entdecken Rollenmuster in interkulturellen Gruppenprozessen (z.B. Teamfähigkeit) und erweitern dadurch ihre Kommunikationskompetenz.

Selbstkompetenzen:

- Die Studierenden entwickeln durch den Auslandsaufenthalt und das Studium an einer fremden Institution insbesondere Selbstorganisations- und -motivationskompetenzen.
- Mit dem Eintauchen in eine neue Lebens- und Studienkultur erweitern sie ihren Horizont. Durch die Interaktion mit der fremden Kultur und Sprache werden der persönliche Blickwinkel und gestalterische Kompetenzen geschärft und weiterentwickelt.
- Die Studierenden verbessern ihre Fremdsprachenkenntnisse durch das Studium im Ausland.

5.2 Lerninhalte

Das Auslandssemester kann wahlweise anstelle des externen Praxismoduls belegt werden.

Es kann in Partnerhochschulen der MSD sowie in weiteren Design- und Kunsthochschulen im europäischen sowie nicht europäischen Ausland abgeleistet werden.

- Im Fokus steht Wissen, Verstehen und Anwenden konzeptioneller, handwerklichen und technischer Fertigkeiten. Die Studierenden verfeinern ihre gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten, professionalisieren die Entwicklung, Gestaltung und Realisation komplexer Design-Aufgaben.
- Die Studierenden analysieren die relevanten Einflussfaktoren und für komplexe Gestaltungsprojekte und reflektieren eigene Design- und Kommunikationslösungen.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6	<p>Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal</i>: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich</i>: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...) 110 cp</p>
7	<p>7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme) Bestandene Modulprüfung (a. Arbeitszeugnis + b. Transcript of Records)</p> <hr/> <p>7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.) Die Ergebnisse werden in einem Bericht von etwa 20 Seiten dargestellt, der den Wissens- und Kompetenzzuwachs belegt sowie in einer Modulprüfung den betreuenden Professorinnen und Professoren präsentiert.</p> <hr/> <p>7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung Bescheinigung der jeweiligen Hochschule bzw. des Unternehmens, in dem die Praxisphase absolviert wurde.</p> <hr/> <p>7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge* Unbenotete Prüfungsleistung: bestanden/nicht-bestanden</p> <p>*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2.7</p>
8	<p>8.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:</p> <hr/> <p>8.2 Modulverantwortliche/r Prof. Felix Scheinberger</p> <hr/> <p>8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Dipl.-Des. Felix Scheinberger, Prof. Dipl.-Des. Cordula Hesselbarth, Prof. Dipl.-Des. Cornelia Haas, Prof. Dipl.-Des. Steffen Schulz, Prof. Dipl.-Des. Torsten Wittenberg, Prof. Dipl.-Des. Hermann Dornhege, Prof. Dipl.-Des. Tina Glückselig, Prof. Dipl.-Des. Wenzel Spingler, Prof. Dipl.-Des. Henning Tietz, Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Quass von Deyen, Prof. Dipl.-Des. Gisela Grosse, Prof. Dipl.-Des. Claudia Grönebaum, Prof. Dipl.-Des. Daniel Braun</p> <hr/> <p>8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)</p> <hr/> <p>8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)</p>

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Konzeptmodul	1.2 Kurzbezeichnung (optional) BA-K	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in x jedem SoSe, x jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: x 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 7

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Konzeptberatung (durch jeweilige/n Betreuer/in)	1	15	360	12
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 1	Summe Kontaktzeit in Std. 15		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Recherche, Analyse und Entwicklung eines Designthemas zu einer Designaufgabe			360	12
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 345		

<p>5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Rahmen dieses Moduls entwickeln Studierende eigenständig (allein oder im Team) ein komplexes Designprojekt, das sich am realen Arbeitsmarkt orientiert. - Sie reflektieren ihr kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden des Designs und wenden diese auf ein vielschichtiges designbezogenes Thema an. <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um ihr Designkonzept zu entwickeln nutzen die Studierenden ihr im Studium erlerntes Wissen mit dem Stand der aktuellen Fachliteratur und experimenteller Designansätze und vertiefen dies selbständig – auch über die eigene Disziplin hinaus. <p>Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden entwickeln ein Designkonzept und erste Lösungsansätze für die Designaufgabe mittels gestalterischer und wissenschaftlicher Methoden. - Das Konzept wird in Bezug zum komplexen Kontext gesehen und bezüglich seiner Relevanz kritisch

abgewogen. Dabei entwickeln die Studierenden die Grundlagen zur Lösung ihrer Bachelor Thesis.

- Sie zeigen, dass sie über Bewertungskriterien für die konzeptionelle Entwicklung von Designprojekten verfügen, indem sie ihre Vorgehensweise und die angewandten gestalterischen und wissenschaftlichen Methoden reflektieren.

Kommunikative Kompetenzen und Selbstkompetenzen:

- Der kritische, gestalterische Diskurs zur Entwicklung des Konzeptes wird eigeninitiativ mit den Betreuerinnen und Betreuern der Abschlussarbeit geführt und zielorientiert für die individuelle gestalterische Arbeit eingesetzt.
- Die Studierenden reflektieren und steuern ihre Ergebnisse und ihre Vorgehensweise in professioneller Weise und kommunizieren ihre konzeptionellen Überlegungen zur Lösung eines Designproblems in einer angemessen gestalteten sowie nachvollziehbaren schriftlichen Form – auch in Bezug auf das spätere Berufsleben.

5.2 Lerninhalte

- Ein vom Prüfer oder der Prüferin gestelltes oder vom Bachelorkandidaten bzw. der Bachelorkandidatin vorgeschlagenes designrelevantes Thema wird eigenständig nach fachtheoretischen und -praktischen Methoden hinterfragt und bearbeitet.
- Aus der Analyse der Anforderungen, beispielsweise an die Komplexität und Realisierbarkeit, wird ein gestalterischer Lösungsansatz entwickelt und begründet.
- Studierende wägen dabei unterschiedliche Lösungsansätze gegeneinander ab und bewerten sie hinsichtlich ihrer Angemessenheit, um diese Erkenntnisse auf die eigentliche Gestaltungsaufgabe im Modul Bachelor Thesis zu übertragen.
- Die Anforderungen an die Komplexität des Gestaltungsprojektes gehen über das gewohnte Maß im Rahmen der Module »Designprojekte« hinaus.
- Die bearbeitete Aufgabe spiegelt die Realität des zukünftigen Designberufes wider und kann auch in einer konkreten Kooperation mit Auftraggebern aus der Wirtschaft bearbeitet werden.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Nachweis von 167 Leistungspunkten aus den Modulprüfungen. Vorlage des Berichts zum Praxis-/Auslandssemester. Zulassung zur Bachelorprüfung.“

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Dokumentation des Konzeptes in schriftlicher Form und Präsentation (zusammen mit der BA Thesis) im BA Kolloquium

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

Mindestens 167 LP, Bericht zum Praxis-/Auslandssemester (gemäß §6 der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung)

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8	8.1 Veranstaltungssprache/n xDeutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:
	8.2 Modulverantwortliche/r Prof. Gisela Grosse
	8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Jede hauptamtlich lehrende Person, die gemäß § 5 Abs. 1 prüfungsberechtigt ist. Auf Antrag der Kandidatin oder des Kandidaten auch eine Honorarprofessorin oder ein Honorarprofessor.
	8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)
	8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Bachelorthesis	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in X jedem SoSe, X jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: x 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 7

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Projektberatung (durch jeweilige/n Betreuer/in)	1	15	360	12
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 1	Summe Kontaktzeit in Std. 15		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Entwurf, Gestaltung, Ausführung			360	12
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 345		

5	5.1 Lernziele
	<p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Rahmen dieses Moduls gestalten Studierende eigenständig (alleine oder im Team) ein komplexes Designprojekt, das sich am realen Arbeitsmarkt orientiert. - Studierende wenden hierfür gelernte gestalterische Kompetenzen und erworbene Gestaltungstechniken sicher an und nutzen zur Lösung der Designaufgabe auch ihr im Studium erworbenes Faktenwissen sowie ihre konzeptionellen Kompetenzen. Sie vertiefen und priorisieren das Erlernte und denken interdisziplinär. - Die Studierenden evaluieren, vertiefen und beweisen ihre Entwurfs- und Konzeptionskompetenzen eigenständig unter Berücksichtigung zeitgemäßer, relevanter Entwicklungen im Design sowie der Projektvorgaben und -erfordernisse. - Die Studierenden beziehen einen eigenen gestalterischen Standpunkt und können diesen kritisch hinterfragen, diskutieren und begründen. <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden belegen ihr methodisches, konzeptionelles und technisches Repertoire, das sich auch auf Schnittstellen zu anderen Bereichen erstreckt. - Sie evaluieren und diskutieren Bedeutungszusammenhänge kritisch, planen und entwickeln selbstständig gestalterisch strategische Anwendungen anhand einer konkreten, am beruflichen Arbeitsfeld orientierten Gestaltungsaufgabe. Sie verknüpfen gestalterische Theorie mit der Praxis.

Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:

- Die Studierenden zeigen, dass sie über Bewertungskriterien für die Lösung von Designproblemen verfügen, indem sie ihre Vorgehensweise und die angewandten Methoden im Design reflektieren.
- Studierende zeigen eine eigene visuelle Sprache, die sich wirkungsorientiert auf die Gestaltungsaufgabe bezieht, und sie bewerten den aus ihrer Gestaltung resultierenden gesellschaftlichen Nutzen.
- Sie beweisen Selbständigkeit im gestalterischen Ausdruck sowie in Projektmanagement und -organisation.

Kommunikative Kompetenzen und Selbstkompetenzen:

- Der kritische, gestalterische Diskurs wird eigeninitiativ mit den Betreuern der Abschlussarbeit geführt und zielorientiert für die individuelle gestalterische Arbeit eingesetzt.
- Studierende kommunizieren ihre Lösungen mit den jeweils relevanten zwei- drei- oder vierdimensionalen Präsentationsmitteln, um im späteren Berufsleben eigenständige Designprojekte entwickeln und umsetzen zu können. Sie reflektieren die dabei erzielten Ergebnisse in professioneller Weise.
- Die Studierenden definieren Ziele für ihren Arbeitsprozess, reflektieren und bewerten diese eigenständig und steuern ihren Projektfortschritt nachhaltig.

5.2 Lerninhalte

- Ein vom Prüfer oder der Prüferin gestelltes oder vom Bachelorkandidaten bzw. der Bachelorkandidatin vorgeschlagenes designrelevantes Thema wird eigenständig nach fachpraktischen Methoden entwickelt.
- Aus dem analytischen Prozess, der im Modul Bachelor-Konzept durchlaufen wird, werden in einem iterativen Entwurfsprozess mögliche Lösungsvarianten für das Designprojekt entwickelt und hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Relevanz und ihrer gestalterischen Umsetzbarkeit bewertet, um daraus eine eigenständige Designlösung zu gestalten. Dazu werden die im Studium erworbenen gestalterischen Fähigkeiten angewandt.
- Die Anforderungen an die Komplexität und an die Realisierung des Lösungsansatzes gehen über das gewohnte Maß im Rahmen der Module »Designprojekte« hinaus. Die Projekte spiegeln die Realität des zukünftigen Designberufes wider und können auch in konkreten Kooperationen mit Auftraggebern aus der Wirtschaft bearbeitet werden.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

6	<p>Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal</i>: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich</i>: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)</p> <p>Nachweis von 167 Leistungspunkten aus den Modulprüfungen. Vorlage des Berichts zum Praxis-/Auslandssemester. Zulassung zur Bachelorprüfung.</p>
7	<p>7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)</p> <p>Bestehen der Prüfung</p> <p>7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)</p> <p>Erstellen des zwei-, drei- oder vierdimensionalen Designartefakts, welches im Rahmen des Moduls Bachelor Kolloquium präsentiert und verteidigt wird.</p> <p>7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung</p> <p>Mindestens 167 LP, Bericht zum Praxis-/Auslandssemester (gemäß §6 der Besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung)</p> <p>7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*</p> <p>*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7</p>
8	<p>8.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:</p> <p>8.2 Modulverantwortliche/r</p> <p>Prof. Gisela Grosse</p> <p>8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Jede hauptamtlich lehrende Person, die gemäß § 5 Abs. 1 prüfungsberechtigt ist. Auf Antrag der Kandidatin oder des Kandidaten auch eine Honorarprofessorin oder ein Honorarprofessor.</p> <p>8.4 Maximale Teilnehmerzahl (option)</p> <p>8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)</p>

1 1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Bachelor Kolloquium	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2 2.1 Modulturnus: Angebot in x jedem SoSe, X jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: X 1 Semester <input checked="" type="checkbox"/> 2 Semester	
3 3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Bachelor Design	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht	3.3 Empfohlenes Fachsemester 7

4 Workload				Workload insgesamt	
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 1 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)				90	3
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS	Summe Kontaktzeit in Std.		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Prüfungsvorbereitung insbesondere der Präsentation und der Verteidigung			90	3
	Summen		Summe Selbststudium in Std.		

<p>5.1 Lernziele</p> <p>Kernqualifikation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Rahmen dieses Moduls erstellen Studierende eigenständig (allein oder im Team) die Präsentation ihres Bachelor Konzepts sowie der Bachelor Thesis, die sich in ihrer Komplexität am realen Arbeitsmarkt orientiert. - Die Präsentation dokumentiert die inhaltlichen und gestalterischen Zusammenhänge des vorgestellten Designprojektes, reflektiert diese unter Berücksichtigung unterschiedlicher Perspektiven (auch im Hinblick auf künftige Auftraggeber/Anwender im späteren Berufsleben). <p>Wissensverbreiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Studierenden nutzen ihr im Studium erlerntes Wissen mit dem Stand der aktuellen Fachliteratur und experimenteller Designansätze und ihr im Rahmen des Moduls Bachelor Konzept vertieftes Wissen, um ihr Designkonzept und die Lösung der Designaufgabe zu präsentieren, zu evaluieren und zu verteidigen. <p>Handlungs-, Methoden- und Lernkompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Präsentation wird in Bezug zum komplexen Kontext gesehen und die gestalterische Lösung bezüglich ihrer Relevanz kritisch abgewogen. - Die Studierenden beweisen, dass sie über Bewertungskriterien für gestalterische Konzepte und Lösungen von
--

Designprojekten verfügen, indem sie ihre Vorgehensweise, die angewandten gestalterischen und wissenschaftlichen Methoden und die fertige Lösung reflektieren.

Kommunikative Kompetenzen und Selbstkompetenzen:

- Die Studierenden präsentieren (allein oder im Team) ihre entwickelten Designlösungen und -konzepte in angemessener, strukturierter und zielgerichteter Form.
- Sie formulieren die theoretischen und gestalterischen Problemlösungen und können diese im Diskurs durch fundierte Argumentationen verteidigen.

5.2 Lerninhalte

- Das in den Modulen Bachelor Konzept und Bachelor Thesis bearbeitete Designprojekt wird vom Bachelorkandidaten bzw. der Bachelorkandidatin eigenständig (allein oder im Team) in einer aussagekräftigen und nachvollziehbaren Präsentation dokumentiert und präsentiert.
- Die Präsentation beinhaltet sowohl die konzeptionellen, theoretischen und fachpraktischen Ergebnisse, als auch das gestaltete Designwerk.
- Es werden nicht nur der Präsentationsstil und die rhetorischen Kompetenzen bewertet, sondern auch der Grad der Reflektion des professionellen Handelns hinsichtlich der autonomen gestalterischen Entscheidungsfreiheit sowie verantwortungsethischer Entscheidungen.

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

Modulbeschreibung

6 Teilnahmevoraussetzungen (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Zulassung zur Bachelorthesis

7 7.1 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

Bestehen der Prüfung

7.2 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

Kolloquium, ca. 45 Min.

7.3 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

180 CP

7.4 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link

https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7

8 8.1 Veranstaltungssprache/n

Deutsch **Englisch** **Weitere, nämlich:**

8.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Gisela Grosse

8.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

Jede hauptamtlich lehrende Person, die gemäß § 5 Abs.1 prüfungsberechtigt ist. Auf Antrag der Kandidatin oder des Kandidaten auch eine Honorarprofessorin oder ein

Honorarprofessor.

8.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

8.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)