



HOCHSCHULE OSNABRÜCK
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

MODULHANDBUCH

**BACHELORSTUDIENGANG
MEDIA & INTERACTION DESIGN**

Prüfungsordnung 01.09.2024
Stand: 09.03.2026

HOCHSCHULE OSNABRÜCK

Inhaltsverzeichnis

3D Anwendungen
Anwendung Usability & Psychologie
Application Design
Applied AI for Non-Programmers
Bachelorarbeit und Kolloquium
Creative Coding
Creative Writing
Designkonzept
Design Project in Context
Design – Wissenschaft und Forschung
Fotografie
Geschichte der Medien
Graphic Design Project
Grundlagen der Gestaltung – Form und Zeichen
Grundlagen der Gestaltung – Layout und System
Grundlagen der Gestaltung – Prozesse
Grundlagen der Programmierung
Grundlagen der zeichnerischen Darstellung
Grundlagen des Gründens – Selbstständigkeit und Unternehmertum
Grundlagen Usability & Psychologie
Illustration für Fortgeschrittene
Information Visualization
Interaction with Things
Interdisciplinary Media Project
Kommunikations- und Medientheorien
Light Design
Mechatronics for Designers
Methoden Usability & Psychologie
Motion Design – Animation
Motion Design – Film
Physical Computing
Praxissemester
Self inspired Project
Seminar Usability & Psychologie
Service Design
Social Media Communication
Sound Design
Transmedialer Raum
Type Design
Webtechnologien
Wissenschaftliches Praxisprojekt – Design

Hinweise zum Modulhandbuch

Niedersächsische Studienakkreditierungsverordnung (Nds. StudAkkVO)

Die im Modulhandbuch aufgeführten Rahmendaten, insbesondere auch zum Prüfungskonzept, sind mit den Regularien der Musterrechtsverordnung (MRVO) bzw. der Nds. StudAkkVO konform.

Weitere Hinweise ECTS

Für das erfolgreiche Bestehen des Moduls gelten die in dem ATPO aufgeführten Kriterien. Details zur Notenbildung für das Modul sind der jeweils gültigen Studienordnung und dem Besonderen Teil der Prüfungsordnung (BTPO) zu entnehmen. Zur Benotung der Prüfungsleistung(en) wird die an deutschen Hochschulen übliche Notenskala von 1 bis 5 herangezogen (vgl. ATPO).

3D ANWENDUNGEN

3D applications

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1010 (Version 1) vom 11.06.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1010
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Media & Interaction DesignerInnen müssen in der Lage sein dreidimensionale Objekte und Welten zu erstellen und diese zeitgemäß darzustellen und zu nutzen. Dazu gehört das Modellieren, Animieren und Rendern von Objekten im Raum, sowie die Darstellung in virtuellen Welten.

Lehr-Lerninhalte

1. Grundlagen 3D-Modelling
 - Box-, Polygon- und Spline-Modelling
 - Modifikatoren, Generatoren und Deformer
2. Unterschiede Oberflächen-/Volumen-Modelling
 - Vorstellung diverser Modellierungs-Tools
 - Einführung Volumen-Modelling
3. Texturierung, Animation, Rendering
 - Texturierungsmethoden
 - Materialien
 - Licht
 - Keyframe-Animationen
 - Rendermethoden
4. 3D-Anwendungen im Web
 - WebGL
 - WebGPU
5. VR-/AR-Applikationen
 - Grundlagen VR-/AR
 - Vorstellung wichtiger Entwicklungstools und -plattformen
 - Entwicklung von VR-/AR-Anwendungen

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: 10 Minuten; dazugehöriger Projektbericht (schriftlich): 10 Seiten pro Person

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistungen:

Experimentelle Arbeit: Abgabe von ca. 5 Meilensteinen; Bestehen bei Erfüllung von 85% der Aufgaben

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Programmierung, Webtechnologien

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, kennen die Techniken der Modellierung, Texturierung, Animation und Darstellung dreidimensionaler Objekte. Weiterhin können sie Anwendung entwickeln um diese Objekte in Virtual Reality sowie Augmented Reality darzustellen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage Virtual Reality- sowie Augmented Reality Applikationen mit eigens erstellten dreidimensionalen Inhalten zu erstellen.

Wissensverständnis

Die Studierenden können durch Virtual Reality lösbare Aufgaben und Probleme erkennen und Lösungsansätze finden.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden wenden das erworbene Wissen in Form von 3D-Anwendungen an. Sie lösen Detailprobleme, indem sie mit möglichen Herangehensweisen und technischen Lösungen experimentieren.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden erstellen selbständig neuartige dreidimensionale Objekte und Welten und zugehörige Applikationen, um diese in virtuellen Welten darzustellen.

Kommunikation und Kooperation

Im Rahmen einer Abschlusarbeit, die in Kleingruppen realisiert wird, entwickeln die Studenten Kompetenzen in den Bereichen Teamfähigkeit und Projektmanagement. Sie müssen gemeinsam ein abgeschlossenes inhaltliches und technisches Konzept erarbeiten und die Teamaufgaben sinnvoll aufeinander abstimmen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind in der Lage professionell 3D-Objekte und -Welten am Computer zu erschaffen und diese für wissenschaftliche Zwecke zu nutzen.

Literatur

Aktuelle Dokumentationen von 3D-Software und 3D-Entwicklungsplattformen

Andreas Asanger: Blender 3: Das umfassende Handbuch zu Blender 3. Mit Praxisbeispielen und Techniken zu Modelling, Rendering, Animation und mehr, Rheinwerk Design, ISBN: 978-3836271561

Robert Wells: Unity 2020 By Example: A project-based guide to building 2D, 3D, augmented reality, and virtual reality games from scratch, 3rd Edition, Packt Publishing, 978-1800203389

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Plutka, Björn

Lehrende

- Plutka, Björn
- Lensing, Philipp
- Tassemeier, Uwe

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

ANWENDUNG USABILITY & PSYCHOLOGIE

Practice Usability & Psychology

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1053 (Version 1) vom 04.03.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1053
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Durchführung einer professionellen Untersuchung im Rahmen der menschenzentrierten Anforderungsanalyse oder der Usability-/User-Experience-Evaluation wird in der Praxis oft unterschätzt. Um die konzeptionellen und organisatorischen Dimensionen und Herausforderungen kennenzulernen und einschätzen zu können, wird eine komplette Untersuchung inklusive Methodenwahl, Akquise, Durchführung, Auswertung, Berichtlegung und Ergebnispräsentation durchgeführt.

Lehr-Lerninhalte

1. Klärung und Definition der Fragestellung
2. Konzeption (z. B. Methodenwahl, -anpassung und -kombination)
3. Vorbereitung (z. B. Rekrutierung von Teilnehmenden)
4. Durchführung (z. B. Moderation)
5. Auswertung (z. B. Inhaltsanalyse)
6. Berichtlegung (z. B. Formulierung von UX-Problemen)
7. Ergebnispräsentation

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung	Präsenz oder Online	-
30	betreute Kleingruppen	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
50	Arbeit in Kleingruppen		-
20	Literaturstudium		-
20	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung:

- Experimentelle Arbeit: ca. 20 bis 30 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse der verschiedenen gängigen Methoden menschzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsmodelle werden empfohlen.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden erweitern ihr Wissen um Aspekte, die für die praktische Anwendung einer Usability-/User-Experience-Methode erforderlich sind.

Wissensvertiefung

Die Studierenden gelangen zu einem vertieften Verständnis der Zusammenhänge zwischen psychologischen Grundlagen, Konzepten und Modellen des Human-centered Designs sowie konkreten Mechanismen in einer ausgewählten Usability-/User-Experience-Untersuchung.

Wissensverständnis

Die Studierenden können die praktische Anwendbarkeit der gewählten Methoden einschätzen, und begründete methodische Entscheidungen treffen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind in der Lage, eine komplette Usability-/User-Experience-Untersuchung auf Basis professioneller Methoden zu planen, durchzuführen und auszuwerten sowie die Ergebnisse angemessen darzustellen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können eine Fragestellung für die von ihnen durchzuführende Untersuchung formulieren und auf dieser Basis begründete methodische Entscheidungen treffen sowie die von ihnen erzielten Ergebnisse schriftlich und mündlich darstellen. Sie können mögliche Einschränkungen in der Aussagekraft ihrer Ergebnisse identifizieren und erklären.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können bei ihrer Arbeit in Teams die bei deren Mitgliedern unterschiedlich vorhandenen Kompetenzen identifizieren und zielführend einsetzen, um zu einem optimalen Arbeitsergebnis zu kommen. Sie können in ihrer Rolle als Versuchsleiter:innen angemessen mit ihnen fremden Untersuchungsteilnehmenden umgehen. Sie können die erzielten Ergebnisse vor Auftraggeber:innen darstellen und begründen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden übernehmen Verantwortung für die von ihnen im Rahmen der Projektarbeit getroffenen Entscheidungen sowie für die Qualität der von ihnen erzielten Ergebnisse und können beides auf der Basis ihrer methodischen und theoretischen Kenntnisse begründen. Bei Schwierigkeiten in der praktischen Methodenanwendung können sie die Ursachen identifizieren und zielgenaue Lösungen entwickeln und einsetzen.

Literatur

Richter, M. & Flückiger, M. (2023). Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen (5. Aufl.). Berlin, Heidelberg: Springer Vieweg.

Baxter, K., Courage, C. & Caine, K. (2015). Understanding your users. A practical guide to user research methods (2nd Ed.). Waltham, MA: Morgan Kaufmann.

Sarodnick, F. & Brau, H. (2016). Methoden der Usability Evaluation. Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung (3. Aufl.). Bern: Hogrefe.

Barnum, C. M. (2010). Usability testing essentials. Ready, set ... test! Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ollermann, Frank

Lehrende

- Ollermann, Frank
- Ramm, Michaela

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

APPLICATION DESIGN

Application Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1057 (Version 1) vom 23.06.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1057
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	10.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Design ist (weitgehend) unsichtbar. Dennoch hat gerade das grafische Visualisieren der digitalen Prozesse von Computern auf einem Display dazu geführt, dass digitale Produkte unseren Alltag so nachhaltig durchdrungen haben. Von Beginn an bediente sich die Ästhetik von Graphical User Interfaces (GUIs) sozio-kultureller Assoziationen und Transfers. Die zunehmende Darstellungsqualität von Displays, ihre Miniaturisierung und das Integrieren von Sensorik haben dazu beigetragen, dass auf Displays dargestellte GUIs heute die zentrale Schnittstelle zwischen zahlreichen ganz unterschiedlichen Produkten und ihren Nutzer sind. Im Rahmen des Moduls untersuchen die Studierenden die ästhetischen Aspekte der GUI-basierten Interaktion mit Software-Applikationen und -produkten. Ausgehend von unterschiedlichen Gestaltungsansätzen setzen sie ihre seminaristisch und in Übungen erworbenen Kompetenzen praktisch und prototypisch in mehreren Stegreifentwürfen um und präsentieren und diskutieren schließlich ihre Entwürfe. Die teilweise ungewohnten Perspektiven fördern dabei die Entwicklung innovativer Lösungen. Die Studierenden erarbeiten sich, ergänzt durch die in den Modulen des Themenbereichs »Usability und Psychologie« vermittelten Gestaltungsaspekte der praktischen Nutzbarkeit, eine ganzheitlichen Gestaltungsauffassung.

Lehr-Lerninhalte

Geschichte des Application Designs

Methoden des Application Designs

- User Experience Architecture
- Wireframing
- Graphical User Interface Design
- Design Systems
- Prototyping

Gestaltungsansätze des Application Designs

- Metaphorical Design
- Transfer ästhetischer Attribute
- Gamification
- Storytelling
- Situational Interactions, Ambient Interactions
- Critical Design, Radical Design

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 300 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
30	Übung		-
60	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
80	Arbeit in Kleingruppen		-
80	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Portfolio-Prüfungsleistung

Bemerkung zur Prüfungsart

Portfolio-Prüfungsleistung, wie in der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design definiert

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht, medial im Rahmen der Portfolio-Prüfung: ca. 8 - 10 interaktive Screens, dazugehörige Erläuterung: ca. 10 Minuten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Gestaltung

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können die Geschichte und Entwicklung der Gestaltung GUI-basierter Software-Applikationen darstellen. Sie können die gängigen Methoden des Application Designs erklären. Sie können unterschiedliche Gestaltungsansätze definieren und Beispiele geben.

Wissensvertiefung

Die Studierenden können die Geschichte und Entwicklung der Gestaltung GUI-basierter Software-Applikationen technischen und gestalterischen Entwicklungen zuordnen und in Beziehung zur Gestaltung aktueller Application Design-Lösungen setzen. Sie können die gängigen Methoden des Application Designs hinsichtlich ihrer Anwendungsmöglichkeiten erklären. Sie können verschiedenen Gestaltungsansätze charakterisieren und deren Unterschiede erörtern.

Wissensverständnis

Die Studierenden können historische Application Design-Entwürfe in den jeweiligen gesellschaftlichen und kulturellen Kontext einordnen und kritisch würdigen. Sie können die Auswirkungen unterschiedlicher Gestaltungsansätze auf Art und Qualität von Application Design-Lösungen einschätzen und bewerten. Sie können die Methoden des Application Designs in Bezug auf konkrete verschiedenartige Designaufgaben reflektieren und in einen Entwicklungsprozess einordnen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Software-Applikationen für berufstypische Problemstellungen methodisch und strukturiert entwerfen, gestalten und als interaktiven Prototypen umsetzen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können für unterschiedliche Problemstellungen geeignete Gestaltungsansätze auswählen, mit denen sie innovative und unique Application Designs erzeugen. Sie können dazu die gängigen Methoden des Interaction Designs problembezogen modifizieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können die von ihnen getroffenen Gestaltungsentscheidungen vor unterschiedlichen Zielgruppen strukturiert und sicher kommunizieren und fundiert begründen und von ihnen entworfene und gestaltete Application Design-Lösungen anschaulich und nachvollziehbar präsentieren und demonstrieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre berufliche Rolle im Softwareentwicklungsprozess sowie in Design- und Entwicklungs-Teams einschätzen. Sie können die Auswirkungen ihrer Tätigkeit und ihre Verantwortung in Bezug auf die Gesamtlösung bewerten.

Literatur

- Armstrong, Helen (Ed.) (2016): Digital Design Theory – Readings from the Field (Design Briefs), Princeton Architectural Press
- Burckhardt, Lucius (2012): Design ist unsichtbar – Entwurf, Gesellschaft und Pädagogik, Martin Schmitz
- Dunne, Anthony (2006): Hertzian Tales – Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design, MIT Press
- Ford, Rob (2019): Web Design – The Evolution of the Digital World 1990 - Today, Taschen
- Perez-Cruz, Yesenia (2019): Expressive Design Systems, A Book Apart
- Spies, Marco & Wenger, Katja (2018): Branded Interactions: Lebendige Markenerlebnisse für eine neue Zeit, Hermann Schmidt
- Tidwell, Jenifer et al. (2020): Designing Interfaces – Patterns for Effective Interaction Design (3rd Ed.) , O'Reilly
- Vesselov, Sarrah & Davis, Taurie (2019): Building Design Systems – Unify User Experiences through a Shared Design Language, O'Reilly

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Arndt, Henrik

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

APPLIED AI FOR NON-PROGRAMMERS

Applied AI for Non-Programmers

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1055 (Version 2) vom 27.11.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1055
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	unregelmäßig
Weitere Hinweise zur Frequenz	Dieses Modul wird als Blockkurs im Rahmen der International Summer University (ISU) angeboten.
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

As three week block seminar, this course will provide an overview of Artificial Intelligence (AI)-based on artificial neural networks (ANNs), i.e., feedforward neural networks, convolutional neural networks (CNNs), long short-term memory (LSTM) networks, and generative adversarial networks (GANs). In addition to theoretical concepts, the course covers practical aspects, including dataset design, evaluation metrics, programming languages, and common ANN frameworks. The students will perform a small ANN case study and present their results at the end of the course.

Lehr-Lerninhalte

- main concepts of artificial intelligence (AI) focusing on artificial neural network (ANN)
- ANN zoo – discover the different neural network architectures
- ANN pipeline from data sets to applied ANNs via training of the ANNs
- ANN for classification tasks, time-series prediction, and continuous learning
- dataset creation
- pros and cons of AI and ANN
- evaluations figures of AI
- implementation of ANN with frameworks

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung	Präsenz	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz	-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
40	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Peer-Feedback		-
10	Prüfungsvorbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

The oral presentation of the project is done on-site during the block seminar. Approx. 3 weeks after the block seminar, the written seminar paper needs to be hand in digitally.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Project report (written): 20 pages on a completed practical project

experimental work: 4 task sheets, one each on feedforward neural networks, convolutional neural networks (CNNs), long short-term memory (LSTM) networks, and generative adversarial networks (GANs)

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

keine

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Students who attend the course can know and understand different AI methods. With a focus on artificial neural networks, they can implement these methods with existing frameworks. Further, students should be able to:

- summarize the main concepts of artificial intelligence (AI) focusing on artificial neural network (ANN)
- describe the implementation pipeline from data sets to applied ANNs via training of the ANNs
- implement ANNs for classification tasks, time-series prediction, and continuous learning
- create datasets (from real data) fitting the needs of AI
- know the challenges and limitations of ANNs
- understand the potential effects of AI on everyday life
- understand evaluation figures of AI
- distinguish whether or not the use of AI might outperform classical methods
- grasp issues based on unbalanced data set design, overfitting, underfitting as well as overgeneralization

Wissensvertiefung

Existing knowledge in the areas of designing algorithms and programming skills will be increased.

Wissensverständnis

Students can (re) implement AI based on artificial neural networks in Python by frameworks such as TensorFlow, Pandas, and Numpy. They can also design and train superficial/shallow neural networks on existing data sets as a starting point for their own data sets and tasks.

Nutzung und Transfer

Students are capable of applying AI-based techniques and can estimate the training cost on existing datasets. They are also capable of selecting or combining suitable AI methods to prototype a specific task.

Wissenschaftliche Innovation

Students can (re) implement AI based on published code of artificial neural networks in Python by frameworks such as TensorFlow, Pandas, and Numpy.

Kommunikation und Kooperation

Students are capable of estimating the complexity and the applicability of AI methods and are capable of discussing these methods with peers. Further, they can give a summary of AI techniques to people from outside the field.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Students are capable of estimating the complexity and the applicability of AI methods and are capable of discussing these methods with peers.

Literatur

Corea, F. (2019). Applied artificial intelligence: Where AI can be used in business (Vol. 1). Springer International Publishing. Géron, A. (2019). Hands-on machine learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow: Concepts, tools, and techniques to build intelligent systems. O'Reilly Media. Yalçın, O. G. Applied Neural Networks with TensorFlow 2: API Oriented Deep Learning with Python. Apress, Berkeley, CA, 2021 Capelo, L. (2018). Beginning Application Development with TensorFlow and Keras: Learn to design, develop, train, and deploy TensorFlow and Keras models as real-world applications. Packt Publishing Ltd.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Elektrotechnik im Praxisverbund
 - Elektrotechnik im Praxisverbund B.Sc. (01.03.2026)
- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)
- Elektrotechnik (Bachelor)
 - Elektrotechnik B.Sc. (01.09.2025)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Schöning, Julius

Lehrende

- Schöning, Julius
- Tapken, Heiko
- Stiene, Stefan

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

BACHELORARBEIT UND KOLLOQUIUM

Bachelor Thesis and Colloquium

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0700 (Version 1) vom 31.03.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0700
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	15.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	Winter- und Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Bachelorarbeit soll zeigen, dass Studierende in der Lage sind, ihr bisher erworbenes theoretisches und praktisches Wissen so zu nutzen und umzusetzen, dass sie ein konkretes komplexes Problem aus ihrer Fachrichtung anwendungsbezogen auf wissenschaftlicher Basis selbstständig bearbeiten können.

Lehr-Lerninhalte

1. Konkretisieren der Aufgabenstellung
2. Erstellung eines Zeitplans
3. Erfassung des aktuellen Entwicklungsstands (z.B. Technik, Markt, Nutzerverhalten)
4. Erstellung von Konzepten zur Lösung der Aufgabe
5. Erarbeitung von Teillösungen und Zusammenfügen zu einem Gesamtkonzept
6. Gesamtbetrachtung und Bewertung der Lösung
7. Darstellung der Lösung in Form der Bachelor-Arbeit und eines Kolloquiums

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 450 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
6	individuelle Betreuung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
354	Sonstiges		Bearbeitung der Bachelorarbeit
90	Sonstiges		Kolloquium

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Studienabschlussarbeit und Kolloquium

Bemerkung zur Prüfungsart

Leistungspunkte: 12 LP für die Bachelorarbeit und 3 LP für das Kolloquium

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Bachelorarbeit: 50 - 100 Seiten

Kolloquium: 15 - 45 Minuten pro Prüfling

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse in der Breite des studierten Faches

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Studierende wissen wie eine Aufgabe methodisch bearbeitet und in einem vorgegebenen Zeitrahmen mit einem klar strukturierten Ergebnis dargestellt wird.

Wissensvertiefung

Studierende verfügen aus ihrem Studium über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden, können sich auf dieser Basis in eine neue Aufgabenstellung einarbeiten und das Wissen in einem speziellen Gebiet selbstständig vertiefen.

Wissensverständnis

Studierende reflektieren die begründete Richtigkeit fachlicher und praxisrelevanter Aussagen in Bezug auf das Thema der Abschlussarbeit. Sie wägen wissenschaftliche Ansätze kritisch gegeneinander ab, analysieren die Wirksamkeit des gewählten Ansatzes und schlussfolgern in Bezug auf den komplexen Kontext der Aufgabenstellung, ob ihre Annahmen zutreffen.

Nutzung und Transfer

Studierende setzen die im Verlauf des Studiums erlernten und erarbeiteten Werkzeuge und Methoden zur Arbeitsunterstützung ein. Sie entwickeln auf deren Basis Lösungsansätze und realisieren damit dem Stand der Wissenschaft entsprechende Lösungen.

Wissenschaftliche Innovation

Studierende recherchieren den Stand der Technik und Wissenschaft und leiten davon innovative Herangehensweisen an die konkrete wissenschaftliche Aufgabenstellung ihrer Abschlussarbeit ab. In ihren Ausführungen legen sie die zugrundegelegten Forschungsergebnisse und ihre Innovationen dar.

Kommunikation und Kooperation

Studierende formulieren gefundene fachliche Herausforderungen und Lösungen und stellen diese im Diskurs mit Fachvertreterinnen und Fachvertretern dar. Sie kommunizieren mit Beteiligten und berücksichtigen dabei deren diverse Sichtweisen und Interessensgebiete.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende entwickeln in der Abschlussarbeit ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns in vorwiegend außerhalb der Wissenschaft liegenden Berufsfeldern orientiert. Sie erkennen situationsadäquat Rahmenbedingungen beruflichen Handelns in Bezug auf die Aufgabenstellung und den Kontext ihrer Abschlussarbeit und begründen ihre Entscheidungen verantwortungsethisch.

Literatur

Individuell entsprechend der Aufgabenstellung / Individually according to the task

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Mechlinski, Thomas

Weitere Lehrende

Alle im Studiengang eingebundene Professorinnen und Professoren

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

CREATIVE CODING

Creative Coding

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0076 (Version 2) vom 25.11.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0076
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Creative Coding verbindet Programmieren mit Designprozessen und erschließt dadurch etliche neue Möglichkeiten in den unterschiedlichsten multimedialen Anwendungsbereichen. Die Grenzen zwischen digitaler Gestaltung, digitaler Produktion und Output werden in einem iterativen Prozess aufgehoben.

Lehr-Lerninhalte

- theoretische Grundlagen der objektorientierten Programmierung, sowie der Methoden und Strategien generativer Gestaltung
- praktische Vertiefung im Kontext individueller, freier, generativer Gestaltungsaufgaben
- Vorstellung von angemessenen Entwicklungsumgebungen, deren Anwendung sowie deren typisches Anwendungsspektrum

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Programmierung und Gestaltung.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage, generative Gestaltungsprojekte eigenständig unter Bezugnahme von Konzepten der objektorientierten Programmierung zu realisieren.

Wissensvertiefung

Die Studierenden sind in der Lage, durch die sich ständig wiederholende Anwendung programmiertechnischer Grundlagen und Konzepte, diese in die Praxis generativer Gestaltung zu integrieren und eine intuitive Handhabung zu erlernen.

Wissensverständnis

Die Studierende sind in der Lage, komplexe generative Gestaltung unter Verwendung diverser, sich ständig wandelnder, technischer Werkzeuge zu gestalten und zu realisieren. Sie verfügen über eine ausgeprägte methodische Kompetenz sich den Umgang mit diesen kurzfristig anzueignen, hierbei ist die solide Kenntnis von programmiertechnischen Konzepten von prominenter Bedeutung.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden haben ausgeprägte Fähigkeiten erworben, Anwendungsfelder generativer Gestaltung zu definieren und diese zu implementieren.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können innovative generative Gestaltungsmethoden und Verfahren konzipieren, die geeignet sind, ausgewählte Probleme der gestalterischen zielgruppenorientiert zu bearbeiten und zu lösen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt, Ideen, Konzepte und Arbeitsergebnisse in Schrift und Bild sowie rhetorisch differenziert und zielgruppengerecht darzustellen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind der Lage, der Verantwortung des Gestalters/der Gestalterin durch ständige Evaluation des individuellen gestalterischen Handelns gerecht zu werden.

Literatur

Maeda: Creative Code: Ästhetik und Programmierung am MIT Media Lab, 2007

Bohnacker, Groß, Laub, Lazzeroni (Hrsg.): Generative Gestaltung, 2009

R. Klanten: A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences, Gestalten, 2011

Matt Pearson: Generative Art, Manning, 2011

Erik Bartmann: Processing. oreilys basics, o'reilys, 2010

Casey Reas: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, Mit Press, 2011

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Informatik - Technische Informatik
 - Informatik - Technische Informatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte; Jens de Boer

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

CREATIVE WRITING

Creative Writing

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1125 (Version 2) vom 27.11.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1125
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	unregelmäßig
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Content is King. Media & Interaction Designer*innen benötigen texterische Kompetenzen, um der formalen Gestaltung auch einen ansprechenden und wirkungsvollen Inhalt zu geben. Dabei folgt die Form nicht dem Inhalt oder umgekehrt, sondern Form und Inhalt entstehen aus der Interaktion von Gestaltung und Text. Nicht nur, wenn Designer*innen die Worte fehlen, ist Creative Writing gefragt, sondern beginnend mit der ersten Idee über das fertige Konzept bis zu dessen finaler Umsetzung.

Lehr-Lerninhalte

1. Einführung in das Creative Writing von Gebrauchstexten – Einordnung und Abgrenzung vom literarischen und journalistischen Schreiben.
2. Relevante Theorien zu unterschiedlichen Genres des Creative Writing.
3. Einblick in Berufsfelder für Creative Writer – vom Drehbuchautor über den Blogger bis zum Werbetexter.
4. Individuelle Übungen am Beispiel praxisnaher Aufgabenstellungen zur Interpretation fremder und Reflexion eigener Texte.
5. Konkrete, praktische Projekte zum Zusammenspiel von Creative Writing und Media/Interaction Design.

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
25	Literaturstudium		-
15	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
30	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Arbeit in Kleingruppen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich) oder
- Präsentation

Unbenotete Prüfungsleistung

- Referat (mit schriftlicher Ausarbeitung) oder
- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

Experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Referat: 10 Minuten; dazugehörige Ausarbeitung: 10-15 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

- Erfahrungen mit Konzeption und Gestaltung medialer Produkte
- Spaß am Schreiben eigener Texte

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über ein umfassendes Grundlagenwissen im Creative Writing von Gebrauchstexten. Sie kennen die gängigen Theorien, Methoden und Gestaltungsprinzipien und erkennen bedeutende Entwicklungen und Anforderungen.

Wissensvertiefung

Durch makrostrukturelle Analysen erwerben die Studierenden detailliertes Wissen in ausgewählten Gebieten des Creative Writing wie Storyboards, Weblogs oder Body Cops.

Wissensverständnis

Im Rahmen von Kurzreferaten stellen die Studierenden Wirkungsanalysen in einer gut strukturierten und stark medial unterstützten Form vor. Während der Präsentation unterziehen sie ein ausgewähltes Werk den Regeln, Konzepten und Diskussionsergebnissen, die im Kurs erarbeitet wurden. Die individuelle Präsentationskompetenz wird im Anschluss an die Referate gemeinsam beurteilt und verbessert.

Nutzung und Transfer

Die erworbenen Kenntnisse wenden die Studierenden bei der Produktion und Bewertung eigener praktischer Arbeiten an. Die experimentellen Projekte werden in Kleingruppen durchgeführt. Die Studierenden erweitern ihre Designkompetenz um die professionelle Erstellung von Gebrauchstexten zu einer ganzheitlichen Contentkompetenz.

Kommunikation und Kooperation

Im Rahmen der Praktika entwickeln die Studierenden starke Teamkompetenz durch Konzeptionsarbeit und Produktion in Kleingruppen.

Literatur

Sol Stein, Waltraud Götting: Über das Schreiben, Autorenhaus Verlag GmbH 2015

Jesse Falzoi: Creative Writing: Texte und Bücher schreiben: Der neue Kreativ-Schreiben-Kurs in sechzehn Lektionen, Autorenhaus Verlag GmbH, 2017

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

DESIGNKONZEPT

Design Concept

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0564 (Version 1) vom 10.03.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0564
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Designer/innen formen die Zukunft. Nicht nur durch die Gestaltung direkt umsetzbarer Lösungen für die konkreten Probleme von heute, sondern immer mehr auch durch die Entwicklung von Designkonzepten, die den technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen voraussehen und so den Weg für zukünftige Produktinnovationen bereiten.

In dem Modul Designkonzept werden Vorgehensmodelle und Methoden für die Entwicklung eines thematischen und gestalterischen Konzepts eines interaktiven Produkts, das in unmittelbarer Zukunft realisierbar sein wird, vermittelt und im Rahmen eines Entwurfsprojekts praktisch angewandt.

Lehr-Lerninhalte

Vorgehensmodelle in der Designkonzeptentwicklung

- Phasenmodelle
- zyklische Modelle
- iterative Modelle
- agile Modelle

Methoden in der Designkonzeptentwicklung

- Zielgruppen- und Milieuanalyse
- Anforderungsanalyse
- Idee- und Konzeptentwicklung
- Informationsstrukturierung
- Konzeptvisualisierung
- Präsentation und Vermittlung

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar		-
15	Übung		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
10	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
40	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als unterstützendes Instrument zur Vorbereitung auf die benotete Prüfungsleistung verstanden.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit: semesterbegleitendes Gestaltungsexperiment mit Darstellung im Umfang von 10 Seiten

Benotete Prüfungsleistung:

Projektbericht (medial): 10 Seiten einer Kombination von Text- sowie Bild- und/oder Illustrationselementen in zwei Formaten, einem, das zur medialen Präsentation geeignet ist und einem, das als Druckvorlage geeignet ist, sowie einen ergänzenden Animationsfilm oder eine Kombination aus Real- und Animationsfilm mit einer Länge zwischen 180 und 360 Sekunden.

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Gestaltung

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verstehen die gängigen Vorgehensmodelle für die Designkonzeptentwicklung. Sie kennen die in zielgruppenorientierten Designprojekten regelmäßig angewandten Methoden.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über detailliertes Wissen über die Prinzipien und die konkreten Formen der Durchführung zu ausgewählten Vorgehensmodellen und Methoden für die Entwicklung von Designkonzepten.

Wissensverständnis

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, analysieren und bewerten Vorgehensmodelle und Methoden für die Entwicklung von Designkonzepten in Bezug auf ihre Eignung für spezifische Designprojekte.

Nutzung und Transfer

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, führen komplexe Designprojekte anhand definierter Vorgehensmodelle durch. Sie entwickeln innerhalb der Abschnitte eines Designprojekts mittels gängiger Designmethoden erfolgreich Designkonzepte. Sie entwickeln eigene Designmethoden und passen Vorgehensmodelle an konkrete Anforderungen von Gestaltungsaufträgen an.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich absolviert haben, entwickeln innovative Designkonzepte unter Anwendung einer geeigneten Auswahl an Methoden. Sie passen Methoden an die spezifischen Anforderungen an und integrieren sie in gängige Vorgehensmodelle.

Kommunikation und Kooperation

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, vermitteln Charakteristika und Eignung von Vorgehensmodellen und Designmethoden in nachvollziehbarer Form. Sie können damit entwickelte Designkonzepte an unterschiedliche Zielgruppen verbalisieren und visuell kommunizieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, können ihre methodische Kompetenz und ihre konzeptionellen und gestalterischen Fähigkeiten einschätzen.

Literatur

- Bussian, Kim Naike et al. (2019): Future Products, Zukunftsinstitut
- Cockburn, Alistair (2000): Writing Effective Use Cases, Addison Wesley
- Cooper, Alan et al. (2014): About Face – The Essentials of Interaction Design (4th Ed.), John Wiley & Sons
- Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2013): Speculative Everything, MIT Press
- Gothelf, Jeff & Seiden, Josh (2021): Lean UX – Designing Great Products with Agile Teams (3rd Ed.), O'Reilly
- IDEO (2015): The Field Guide to Human-Centered Design, IDEO
- Kalbach, James (2020): Mapping Experiences (2nd Ed.), O'Reilly
- Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods – A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization, John Wiley & Sons
- Kunkel, Paul: (1999): Digital Dreams – The Work of the Sony Design Center, Universe
- Moggridge, Bill (2007): Designing Interactions, MIT Press
- Philips Design (1998): Creating Value by Design – Facts, V + K Publishing
- Tharp, Stephanie M. & Tharp, Bruce M. (2019): Discursive Design, MIT Press

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Arndt, Henrik

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

DESIGN PROJECT IN CONTEXT

Design Project in Context

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Modul 11B1165 (Version 1) vom 23.02.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1165
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	10.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Besonderheiten des Moduls

Das Modul soll interdisziplinäre und internationale Projektarbeiten fördern und ermöglichen und als strukturelle Schnittstelle für interne und externe Kooperationen dienen.

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Media & Interaction Designerinnen arbeiten im Berufsleben an unterschiedlich komplexen Projekten im Spannungsfeld zwischen Design und Technik innerhalb von interdisziplinären Teams. Die Kompetenz Projekte dabei – oftmals in internationalen Kollaborationen – ganzheitlich zu planen und zu gestalten beschreiben eine der Schlüsselkompetenzen von Media & Interaction Designerinnen.

Lehr-Lerninhalte

- Praktische Vertiefung von Projektplanung und management im Kontext gestalterischen Arbeitens
- Praktische Vertiefung der gestalterischen Konzept- und Entwurfskompetenz
- Praktische Vertiefung des iterativen Designprozesses
- Praktische Vertiefung der Kommunikationskompetenz in Präsentation, Dokumentation und dialogischem Arbeiten im interdisziplinären und internationalen Gruppenkontext

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 300 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
4	individuelle Betreuung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
130	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
146	Arbeit in Kleingruppen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 25 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Alle Module aus den Semestern 1 bis 4

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage, an sie gestellte gestalterische Aufgaben aus dem Kontext der HCI (Human Computer Interaction) und der Gestaltung zeitbasierter Medien auf der Basis eines nutzerorientierten Designanspruchs methodisch nachvollziehbar zu lösen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden sind befähigt, aufbauend auf bereits angelegte breite technologische und gestalterische Grundlagen, eigenständig sich zur Lösung der an sie herangetragene Aufgabe notwendiges Spezialwissen ad hoc anzueignen. Diese Kompetenz befähigt sie zur gestalterischen und technologischen Lösung der an sie gerichteten Aufgabe.

Wissensverständnis

Die Teilnehmer/-innen sind in der Lage, an Sie herangetragene Aufgaben, konzeptionell methodisch, sowie in Anwendung verschiedener Technologien in entwickelten Gestaltungslösungen aufzulösen. Sie erkennen die für den speziellen Anwendungsfall optimale Technologie und setzen diese ein.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind in der Lage, im Kontext eines iterativen Designprozesses ihre Gestaltungskompetenz in interdisziplinären Gruppen einzubringen. Sie sind befähigt, diesen Entwicklungsprozess zu koordinieren und ergebnisorientiert abzuschließen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können auf der Basis von Nutzeranforderungen sowie technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen Produkte, Dienstleistungen und Systeme entwickeln, prototypisieren und bewerten

.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind in der Lage, die argumentative Herleitung ihrer Gestaltung in Abhängigkeit diverser kommunikativer Situationen wissenschaftlich, künstlerisch und ökonomisch korrekt und angemessen vorzunehmen. Sie können ihre Gestaltung argumentativ herleiten und professionell präsentieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind sich über die ethische Dimension Ihrer Gestaltung bewusst und evaluieren ihr Handeln ständig innerhalb des Gestaltungsprozess.

Literatur

- William Lidwell: Universal Principles of Design, Revised and Updated, Rockport, 2010
- Adrian Frutiger: Der Mensch und seine Zeichen, marix wissen, 2006
- Jaques Bertin: Semiology of Graphics: Diagrams, Networks, Maps, Esri, 2011
- Don Norman: The Design of Everyday Things, Perseus Books, 2002
- Thomas Biedermann: Ratgeber für Design-Aufträge, 2011
- Tom de Marco: Der Termin. Ein Roman über Projektmanagement. 1998

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Mett, Christoph
- Nehls, Johannes
- Ramm, Michaela
- Arndt, Henrik
- Plutka, Björn

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

DESIGN – WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG

Design - Science and research

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Modul 11B1151 (Version 1) vom 03.07.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1151
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Media & Interaction Design unterliegt in der globalisierten, digitalisierten und medialisierten Welt des 21. Jahrhunderts einem steten Wandel und treibt diesen gleichzeitig mit an. Unter Einbeziehung von Erkenntnissen und Überlegungen der vornehmlichen Bezugswissenschaften Medienwissenschaft, Kulturwissenschaften sowie Informationstechnologie werden aktuelle, für Media & Interaction Design relevante Phänomene aufgegriffen, analysiert und kritisch reflektiert.

Lehr-Lerninhalte

Die Lehrinhalte orientieren sich an Phänomenen, Fragestellungen und Themen, die je aktuell sind für das Media & Interaction Design und seine relevanten gesellschaftlichen Kontexte. Der inhaltliche Fokus liegt auf designwissenschaftlichen Fragen zu Themen wie social media, digitale Nomaden, Netzwerkgesellschaft, Self-tracking, Privacy. Daneben liegt ein weiterer Fokus auf der vertiefenden Anwendung wissenschaftlicher Arbeitstechniken.

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung		-
30	Exkursion		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
90	Referatsvorbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- mündliche Prüfung

Unbenotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung:

- Mündliche Prüfung: siehe Allgemeiner Teil der Prüfungsordnung

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistungen:

- Präsentation: 20 min.
- Projektbericht, schriftlich: 20 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse der Begriffsfelder Design, Medien und Kommunikation und ihrer soziokulturellen Zusammenhänge werden vorausgesetzt.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden verfügen über ein breit angelegtes Wissen über je aktuelle Probleme und Fragestellungen der Gegenwart, die für das Media & Interaction Design relevant sind.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über ein sehr detailliertes und integriertes Wissen in ausgewählten Themengebieten der Gegenwart.

Wissensverständnis

Die Studierenden kennen die Grundzüge der Erkenntnisprozesse der Designwissenschaft und sie können sozio-kulturelle Entwicklungen kritisch reflektieren.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Fragestellungen entwickeln und situationsbezogen im Designkontext nutzen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können selbständig weiterführende Forschungsprozesse gestalten unter besonderer Berücksichtigung gesellschaftlicher Entwicklungen und ethischer Erkenntnisse.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können ihre Arbeitsergebnisse einzeln und im Team mündlich und schriftlich in klar strukturierter Form präsentieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre eigene Rolle als Designer*in kritisch reflektieren.

Literatur

Je nach aktuellem Thema angepasst sowie:

Marcus Burkhardt, Digitale Datenbanken. Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data, Bielefeld 2015; Caroline Criado-Perez, Unsichtbare Frauen. Wie eine von Daten beherrschte Welt die Hälfte der Bevölkerung ignoriert, München 2020; Manfred Faßler, Erdachte Welten. Die mediale Evolution globaler Kulturen, Wien/New York 2005; Marshall McLuhan, Die magischen Kanäle - Understanding Media, Dresden/Basel 1994 (engl. Original 1964); ders.: Das Medium ist die Massage: ein Inventar medialer Effekte, Stuttgart 2011 (engl. Original 1967); Armin Nasseschi, Theorie der digitalen Gesellschaft, München 2019; Philip Specht, Die 50 wichtigsten Themen der Digitalisierung, München 2018.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen**Modulpromotor*in**

- Düchting, Susanne

Lehrende

- Düchting, Susanne

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

FOTOGRAFIE

Photography

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1263 (Version 1) vom 02.10.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1263
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Kompetenz zur Erstellung und der Wirkung von fotografischen Abbildungen zählt zu den fundamental wichtigen Kompetenzen eines Designers. Die Darstellung eines Objektes, dessen Wirkung auf den Betrachter und die dafür zuständigen Aspekte sind essentielle Kompetenzen des Designs. Nur wer das Wissen besitzt, wie ein Objekt auf den Betrachter wirkt, bzw. wie es entsprechend zu inszenieren ist - welche Aspekte für eine eindeutige Wahrnehmung verantwortlich sind, kann sein/ihr gestaltetes, physikalisches Produkt überzeugend darstellen und zielgerichtet ausformulieren. Fotografische Darstellungen müssen den Kommunikationspartnern verständlich sein. Das Wissen um die bekannten physikalische Grundparameter, grundlegender Aspekte der Wahrnehmung, gesellschaftlichen und historische Zusammenhänge und deren fotografische Ausformulierung sind die Basis zur Entwicklung verständlichen Designs.

Lehr-Lerninhalte

Einführung in die Physik der Fotografie, historische Entwicklung der Fotografie, Einführung in die Erstellung analoger Fotos, Entwicklung analoger Filme, Erstellung von Papier-Abzügen, Unterscheide und Analogien zur digitalen Fotografie, Umgang mit digitalem Bildmaterial

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
50	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
50	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
50	Hausaufgaben		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Arbeitsprobe (praktisch)

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung: min. 20 fotografische Arbeiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

keine

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden weisen fundierte Kenntnisse zur Physik der optischen Bilderstellung, Umgang mit den Medien der analogen Photographie vor. Sie können mit analogen, als auch digitalen Fotoapparaten umgehen und sind in der Lage, bewusst die Darstellungen zu erzeugen, die sie wünschen. Die Studierenden wissen um die Analogien und Unterschiede analoger und digitaler Photographie. Sie können beide Formen der Photographie zielgerichtet einsetzen und damit auch den Gestaltungsprozess im Design lenken.

Wissensvertiefung

Sie vertiefen methodische Kompetenzen zur Produktgestaltung und Darstellung durch das Wissen und die Fähigkeiten der Photographie. Sie sind in der Lage fotografische Darstellungen kompetent zu bewerten und handwerkliche, die suggestive Wirkungen zu beurteilen.

Wissensverständnis

Die Studierenden weisen fundierte Kenntnisse zur Physik der optischen Bilderstellung, Umgang mit den Medien der analogen Photographie vor. Sie können mit analogen, als auch digitalen Fotoapparaten umgehen und sind in der Lage, bewusst die Darstellungen zu erzeugen, die sie wünschen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit, unterschiedliche Werkzeuge der Fotografie zielgerichtet anzuwenden und in Bezug zu ihrem theoretischem Wissen transformieren (eigene Methoden und Werkzeuge zu entwickeln).

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden reflektieren das bekannte Wissen und entwickeln eigene Methoden, Ansätze und Vorgehen in der fotografischen Gestaltung und Umsetzung.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage, überzeugende photographische Darstellungen unter Berücksichtigung der menschlichen Wahrnehmung zu erzeugen und diese zu Präsentationszwecken, Diskussionen und interdisziplinären Entwicklungsteams zielführend einzusetzen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Sie besitzen die Fähigkeit zur photographischen Kommunikation im Fach Design und in interdisziplinären Teams. Sie können die unterschiedlichen Aspekte der Photographie interpretieren und erläutern.

Literatur

Street Photography Now: with 301 photographs in color and black-and-white von Sophie Howarth und Stephen McLaren von Thames & Hudson

Fashion Photography: A Complete Guide to the Tools and Techniques of the Trade von Bruce Smith von Amphoto Books

Digitale Fotografie: Grundlagen und Fotopraxis, Jacqueline Esen

Die große Fotoschule: Das Handbuch zur digitalen Fotografie, Christian Westphalen

Fotografieren für Einsteiger: Richtig fotografieren lernen. Der Fotokurs für Anfänger mit der Spiegelreflex-, System- und Kompaktkamera, Kyra Sängler

Fotografieren im Studio: Technik und Licht perfekt beherrschen, Oliver Gietl

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Hofmann, Thomas



Weitere Lehrende

Simon Erath

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GESCHICHTE DER MEDIEN

History of Media

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Modul 11B1277 (Version 1) vom 12.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1277
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Ein Designentwurf kann nicht getrennt von dem Prozess seiner Entstehung verstanden werden. Vorausgegangene Ideen, der jeweilige Stand der Technologie und nicht zuletzt der sozio-kulturelle Kontext bestimmen Konzept und Gestaltung eines Entwurfs ebenso maßgeblich wie die praktischen Anforderungen potentieller oder tatsächlicher Nutzer.

Im Modul Geschichte der Medien wird die Fähigkeit vermittelt, konzeptionelle, ästhetische und auch technologische Aspekte des Designs von Bewegtbildmedien (u.a. Film, Animation) und digitalen Medien (u.a. Betriebssysteme, Websites, Apps) der vergangenen Jahrzehnte nachzuvollziehen, ihre Wechselwirkung untereinander zu erkennen sowie ihre Auswirkungen auf aktuelle und zukünftige Designentwürfe einzuschätzen.

Lehr-Lerninhalte

1. Geschichte des bewegten Bildes
2. Geschichte nichtlinearer Dramaturgien und Computer Games
3. Geschichte GUI-basierter Computer-Betriebssysteme
4. Geschichte der mobilen Kommunikation
5. Geschichte des digitalen Layouts
6. Geschichte der digitalen Typographie
7. Geschichte der Medientheorie

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
60	Vorlesung		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Literaturstudium		-
45	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
15	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- Referat (mit schriftlicher Ausarbeitung)

Bemerkung zur Prüfungsart

Die Auswahl der benoteten und unbenoteten Prüfungsarten aus den vorgegebenen Optionen obliegt der jeweiligen Lehrperson. Diese hält sich dabei an die jeweils gültige Studienordnung.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

Referat (mit schriftlicher Ausarbeitung): 15 Minuten; dazugehörige Ausarbeitung: 8-10 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Interesse an Medien und deren Entstehungsgeschichte

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden lernen konzeptionelle, ästhetische und auch technologische Aspekte des Designs von Bewegtbildmedien und digitalen Medien der vergangenen Jahrzehnte kennen. Weiterhin beschäftigen sie sich mit bedeutenden Persönlichkeiten und historischen Meilensteinen durch technologische Neuerungen.

Wissensverständnis

Die Studierenden erkennen Wechselwirkungen von Bewegtbildmedien und digitalen Medien untereinander. Sie entwickeln ein geschichtliches Grundlagenwissen und können Bezüge zu eigenen oder anderen aktuellen Projekten herstellen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können die Auswirkungen von existierenden und historischen Konzepten auf aktuelle und zukünftige Designentwürfe einschätzen.

Literatur

Fahlenbrach, Kathrin (2019): Medien, Geschichte und Wahrnehmung – Eine Einführung in die Mediengeschichte, Springer

Jürgen, Felix (2014): Moderne Film Theorie: Eine Einführung, Bender, 4. Aufl.

Groß, Bernhard u. Morsch, Thomas (2021): Handbuch Filmtheorie, Springer

Moggridge, Bill (2006): Designing Interactions, MIT

Rendgen, Sandra (2022): History of Information Graphics, Taschen

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Ramm, Michaela
- Arndt, Henrik
- Nehls, Johannes
- Mett, Christoph

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRAPHIC DESIGN PROJECT

Graphic Design Project

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1283 (Version 1) vom 11.06.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1283
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

In diesem Modul wird im Rahmen eines seminaristisch begleiteten praktischen Projekts ein Druckmedium zu einem spezifischen inhaltlichen Thema konzipiert, gestaltet und umgesetzt. Das Format (z.B. Magazin, Plakatserie), die Drucktechnik und der Inhalt des Mediums werden zu Beginn des Moduls festgelegt. Es sollen insbesondere innovative und experimentelle Gestaltungsmethoden und Kommunikationsformen praktisch erforscht werden.

Lehr-Lerninhalte

- Magazingestaltung, Plakatgestaltung
- Layoutsysteme, Rastersysteme
- Auswahl und Einsatz von Gestaltungsmitteln (Farben, Formen, Strukturen, Muster), Bildern (Grafiken, Illustrationen, Fotos) und Schriften
- technische Anforderungen an Vorlagen für die Erstellung von Printprodukten

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar		-
15	Übung		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
10	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
40	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Arbeitsprobe (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als unterstützendes Instrument zur Vorbereitung auf die benotete Prüfungsleistung verstanden.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit: semesterbegleitendes Gestaltungsexperiment mit Darstellung im Umfang von 10 Seiten

benotete Prüfungsleistung:

Arbeitsprobe (medial): grafisches Werk im Umfang von 5 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Gestaltung

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über umfangreiches Wissen über die Prinzipien des Editorial Design und der Plakatgestaltung. Sie verfügen über ein grundlegendes Wissen über die technischen Anforderungen an Vorlagen für die Erstellung von Printmedien.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verstehen die Konstruktion von Layout- und Rastersystemen. Sie kennen die Elemente des Editorial Design und erkennen deren Funktionen. Sie sind sich der kognitionspsychologischen Wirkung der Gestaltungselemente von Druckmedien bewusst.

Wissensverständnis

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, analysieren und bewerten Stil, Charakter und Qualität von Editorial Designs und Plakatgestaltungen. Sie erstellen selbstständig Layout- und Rastersysteme für Broschüren und Magazine. Sie gestalten Beiträge und Kapitel mit Bild- und Textelementen. Sie entwickeln Kommunikationskonzepte für Plakate und setzen diese um. Sie entwickeln technisch einwandfreie Vorlagen für die Erstellung von Printprodukten.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, entwickeln selbstständig mit berufstypischen Gestaltungsmethoden Broschüren, Magazine und Plakaten. Sie passen die Gestaltungsmethoden den Anforderungen der Entwurfsaufgabe an.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, entwickeln innovative Gestaltungslösungen für Broschüren, Magazine und Plakaten, indem sie ihr methodisches Repertoire zielgruppenorientiert und vielfältig einsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, analysieren und bewerten die Wirkung von Editorial Designs und Plakatgestaltungen. Sie begründen wissenschaftlich fundiert ihre eigenen Entscheidungen bei der Gestaltung von Broschüren, Magazine und Plakaten. Sie präsentieren selbstständig entwickelte Gestaltungslösungen des Editorial Design und der Plakatgestaltung für unterschiedliche Zielgruppen verständlich und nachvollziehbar.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich absolviert haben, erkennen den Einfluss ihrer gestalterischen Tätigkeit auf Gesellschaft und Kultur und reflektieren ihre persönliche Verantwortung.

Literatur

- Beirut, Michal (2021): How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world (Rev. Ed.), Thames & Hudson
- Tondreau, Beth (2019): Layout Essentials – 100 Design Principles for Using Grids (Rev. Ed.), Rockport Publishers
- VanderLans, Rudy (2009): Emigre No. 70 - The Look Back Issue: 1984–2009, Gingko

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Arndt, Henrik
- Mett, Christoph

Weitere Lehrende

Kuhlmann, Bettina

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DER GESTALTUNG – FORM UND ZEICHEN

Design basics – form and signs

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1315 (Version 1) vom 02.07.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1315
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Das Modul vermittelt die Grundlagen der Gestaltung von interaktiven Anwendungen und Produkten mit besonderem Fokus auf die formalästhetischen und semiotischen Aspekte des Designs. Auf Basis von zeichentheoretischen, gestalttheoretischen und designtheoretischen Modellen erarbeiten sich die Studierenden einen umfassenden Überblick über ihnen zur Verfügung stehende Gestaltungsmittel und deren Funktionen und wenden diese zielgerichtet in mehreren praktischen Entwurfsaufgaben an. Im Rahmen der Bearbeitung und der Präsentation ihrer Entwürfe reflektieren, kommunizieren und diskutieren die Studierenden ihre Gestaltungsentscheidungen.

Lehr-Lerninhalte

- grundlegende Modelle und Theorien der Gestaltung
Formalästhetik
Gestalttheorie
Produktsprache und Produktsemiotik
- Gestaltungsmittel
Linie, Form
Symmetrie, Proportion
Perspektive, Richtung
Helligkeit, Farbe, Kontrast
Struktur
- grundlegende Gestaltungsmethoden
Positionierung, Anordnung, Ausrichtung
Kombination, Komposition
Inszenierung
Transformation
Zufall
- Grundlagen des Entwurfsprozesses
Analyse
Problemdefinition
Ideenfindung
Konzeptentwicklung
Variantenbildung
Ausarbeitung
Kommunikation

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als unterstützendes Instrument zur Vorbereitung auf die benotete Prüfungsleistung verstanden.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit im Umfang von 5 Seiten

Benotete Prüfungsleistung:

Projektbericht (medial): 15 Seiten einer Kombination von Text- sowie Bild- und/oder Illustrationselementen

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Voraussetzung ist eine besondere künstlerische Befähigung entsprechend der »Ordnung über Feststellung einer besonderen künstlerischen Befähigung und Auswahlordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design«.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können die grundlegenden Gestaltungstheorien darstellen, voneinander abgrenzen und in den allgemeinen Fachkontext einordnen. Sie verfügen über ein umfangreiches Repertoire an Gestaltungsmitteln, das sie bewusst benennen und klassifizieren können. Die Studierenden können die Phasen eines typischen Entwurfsprozesses beschreiben.

Wissensvertiefung

Die Studierenden können die grundlegenden gestalttheoretischen und designtheoretischen Modelle erläutern und aufeinander beziehen. Sie können die wesentlichen Gestaltungsmittel mit gängigen Gestaltungsmethoden verbinden und ihre Wirkung in einfachen Designentwürfen abschätzen.

Wissensverständnis

Die Studierenden können die Auswirkungen unterschiedlicher Modelle und Theorien der Gestaltung auf den konkreten Entwurfsprozess einschätzen und kritisch beurteilen. Sie können die Funktion und Wirkung von Gestaltungsmitteln und -methoden anhand praktischer Designentwürfe hinterfragen und bewerten.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können formale Gestaltungslösungen für verschiedenartige einfache anwendungsbezogene Problemstellungen entwickeln und praktisch umsetzen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können mithilfe ihres persönlichen Gestaltungsmittel-Repertoires in individueller Vorgehensweise innovative Designlösungen in vielfältiger Form entwerfen und praktisch umsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können Ideen, Konzepte und Lösungen zu Gestaltungsaufgaben strukturiert und nachvollziehbar darstellen und erklären. Sie beherrschen berufstypische Formen der Präsentation und sind in der Lage, dazu geeignete Medien auszuwählen und einzusetzen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre individuellen formalgestalterischen Fähigkeiten und Ausprägungen erkennen und in den Fachkontext einordnen. Sie können ihre persönlichen Stilistiken hinterfragen, bewerten und weiterentwickeln.

Literatur

- Anderson Feisner, Edith & Reed, Ron (2013): Color Studies (3rd Ed.), Fairchild Books
- Bense, Max (1971): Zeichen und Design – Semiotische Ästhetik, Agis
- Blackwell, Lewis (1995): David Carson – The end of print, Bangert
- Frutiger, Adrian (1998): Signs and Symbols – Their Design and Meaning, Watson-Guptill
- Gros, Jochen (1983): Grundlagen einer Theorie der Produktsprache, Heft 1 (Einführung), Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main
- Gros, Jochen (1987), Grundlagen einer Theorie der Produktsprache, Heft 4 (Symbolfunktionen), Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main
- Kapitzki, Herbert W. (1980): Programmiertes Gestalten – Grundlagen für das Visualisieren mit Zeichen, Dieter Gitzel
- Lowgren, Jonas & Stolterman, Erik (2007): Thoughtful Interaction Design, MIT Press
- Lupton, Ellen & Cole Phillips, Jennifer (2015): Graphic Design – The New Basics (2nd Ed.), Princeton Architectural Press
- Monö, Rune (1997): Design for Product Understanding – The Aesthetics of Design from a Semiotic Approach, Liber AB
- Norman, Donald (2004): Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things, Basic Books
- Vihma, Susann (1995): Products As Representations – A Semiotic and Aesthetic Study of Design Products, University of Art and Design Helsinki
- Wertheimer, Max (1923): Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. II., Psychologische Forschung, Vierter Band, Springer

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Arndt, Henrik
- Nehls, Johannes

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DER GESTALTUNG – LAYOUT UND SYSTEM

Design basics – layout and systems

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1316 (Version 1) vom 08.03.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1316
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

In diesem Modul werden die Module "Grundlagen der Gestaltung" aufgegriffen und in einer Reihe von praxisorientierten Übungseinheiten innerhalb von Kleingruppen vertieft.

Dabei steht der experimentelle Charakter der Veranstaltung im Vordergrund.

Diverse Medien dienen als Referenz, um einen eigenständigen Lösungsweg gestalterischer Probleme zu erarbeiten. Die kritische Auseinandersetzung mit dogmatischen Lösungsvorgaben soll in diesem Modul gefördert werden. Eigenständige Akzente gestalterischer Arbeit in den Fokus rücken.

Lehr-Lerninhalte

Dramaturgie, Storytelling und Formensprache sämtlicher Medien werden gestalterisch in Frage gestellt und beispielhaft neu konzipiert und überarbeitet.

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
15	Labor-Aktivität		-
15	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
20	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

Experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Gestaltungsmodul aus dem ersten Semester des Studiengangs Media & Interaction Design

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Ziel dieses Moduls ist es, ein Bewusstsein und die praktische Fähigkeit zu fördern, individuelle Lösungsansätze der Gestaltung medienübergreifend zu generieren.

Wissensvertiefung

Die Vertiefung der Modulinhalte erfolgt durch praktische Übungen, welche bisherige Prinzipien und Methoden der Gestaltung bewusst infrage stellt.

Nutzung und Transfer

Recherche diverser wissenschaftlich relevanter Quellen und Auswertung des gesammelten Materials. Kritische Hinterfragung/ Synthese der bisherigen Lösungswege. Diskursorientierte Gruppenarbeit.

Kommunikation und Kooperation

- individuelle Rücksprache für Einzelpersonen/ Gruppen möglich
- diskursorientierte Veranstaltung
- sonstige Kommunikationskanäle: persönlich in Präsenz/ online via Zoom

Literatur

1. Fundamentals of character design : how to create engaging characters for illustration, animation & visual development
/ Bishop, Randy Dale. - Worcester, United Kingdom : 3dtotal Publishing, [2020]
2. Jean-Michel Basquiat and the art of storytelling
/ Basquiat, Jean Michel *1960-1988*. - Köln : Taschen, [2020]
3. Alan Cooper: The Inmates are Running the Asylum, 1999, Verlag: Sams, 261 Seiten, englische Sprache
4. Henri Matisse : Scherenschnitte
/ Néret, Gilles *1933-2005*. - Köln : Taschen, [2018]
5. Das große Buch vom kleinen Nick : die 50 besten Abenteuer
/ Goscinny, René *1926-1977*. - [1. Auflage]. - Zürich : Diogenes, [2016]
6. Sunday Sketching
/ Niemann, Christoph *1970-*. - Deutsche Erstausgabe. - München : Knesebeck Verlag, [2016]
7. Plötzlich Funkstille
/ Courtault, Benjamin *1988-*. - Erste Auflage. - Mannheim : Kunstanstifter, [2016]
8. Faserland : Roman
/ Kracht, Christian *1966-*. - Frankfurt am Main : Fischer Taschenbuch, 2015
9. Die Verwandlung
/ Kafka, Franz *1883-1924*. - München : Beck, [2014]
10. Leute
/ Blexbolex *1966-*. - 4. Auflage. - Berlin : Jacoby & Stuart, 2012

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Mett, Christoph

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DER GESTALTUNG – PROZESSE

Design basics – processes

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1317 (Version 1) vom 02.07.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1317
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Studierende des Studiengangs Media & Interaction Design erlernen die Grundlagen des iterativen Designprozess zur Gestaltung zeitbasierter und interaktiver Prozesse.

Lehr-Lerninhalte

- Theorie und Geschichte der Prozessgestaltung,
- Grundlagen der Konzeption und des Entwurfs von Prozessen (Diagramme und Notationen)
- Grundlagen der Gestaltung zeitbasierter Prozesse (Iterationen, Konditionen, Parameter, Dynamik)
- Kreativitäts und Entwurfsmethoden

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul werden als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 5 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, kennen die theoretischen und praktischen Grundlagen der Gestaltung zeitbasierter Medien, von Prozessen und können einfache an Sie gestellte Aufgaben konzeptionell wie praktisch bearbeiten.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, erwerben Kompetenzen zur Konzeption und der experimentellen iterativen Gestaltung. Sie sind in der Lage einfache Entwurfsaufgaben eigenständig zu bearbeiten und können ihre Entwürfe kommunizieren und präsentieren.

Wissensverständnis

Die Studierenden können gestalterische Methoden unter Bezugnahme des zu bearbeitenden Problems auswählen und gestalterische Lösungen hinsichtlich Ihrer Wirksamkeit analysieren und würdigen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können eigenständig unter Verwendung gängiger Methoden und Werkzeuge Prozesse und Systeme beschreiben, konzipieren und entwerfen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden wählen die angemessenen Werkzeuge für die gestalterische Lösung der an Sie gestellten Aufgaben. Sie gehen mit gängigen Entwicklungsumgebungen fachgerecht und sind in der Lage einfache Entwürfe mit diesen zu realisieren.

Kommunikation und Kooperation

Im Rahmen von individuellen und Teamarbeiten entwickeln und erarbeiten Studierende mit Hilfe von Kreativitätstechniken Entwürfe. Gestalterische Probleme und Fragen werden in verschiedenen Konstellationen (kollaborativ und kompetitiv) diskutiert. Konzepte und Entwürfe werden regelmäßig präsentiert.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind in der Lage, die ethischen, ökologischen und ökonomischen Konsequenzen ihrer Entwürfe zu antizipieren.

Literatur

Bohnacker, Hartmut, et al. "Generative gestaltung." Verlag Hermann Schmidt, 2009.

Reas, Casey. Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Mit Press, 2007.

Chandler McWilliams. Form+ code: In design, art, and architecture. Princeton Press, 2010.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes
- Arndt, Henrik

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DER PROGRAMMIERUNG

Basic Programming

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0496 (Version 1) vom 17.09.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0496
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Studierende von Media & Interaction Design müssen in der Lage sein, die grundlegende Methodik und Technik der Programmierung von computertechnischen Anwendungen zu verstehen. Von ihnen wird erwartet, dass sie die technische Architektur einer Applikation nachvollziehen, Programme planen und dies in einen Designprozess einbeziehen können.

Lehr-Lerninhalte

1. Modellierung von Daten
2. Klassen, Objekte, Objektvariablen, Methoden
3. Visualisierung von Programmabläufen
4. Anweisungen, Alternativen, Kontrollstrukturen
5. iterativ-inkrementelle Entwicklung
6. Nutzung eines Debuggers
7. Grundideen des Testens
8. Datensammlungen

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Veranstaltungsvor- und - nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: 10 Minuten; dazugehöriger Projektbericht (schriftlich): 10 Seiten pro Person

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistungen:

Experimentelle Arbeit: Abgabe von ca. 5 Meilensteinen; Bestehen bei Erfüllung von 85% der Aufgaben

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

keine

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können den grundlegenden Aufbau und Ablauf von Programmen in Computern erklären.

Die Studierenden sind soweit mit einer Programmiersprache vertraut, dass sie selbstständig kleinere Programme erstellen bzw. Programme von anderen pflegen/erweitern können.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über Grundwissen über den Entwicklungsprozess und die Entwicklung von Software.

Wissensverständnis

Die Studierenden sind in der Lage kleinere Probleme in Computerprogrammen mittels Algorithmen zu lösen. Ebenso ist es ihnen möglich Fehler selbständig zu identifizieren und Lösungswege zu erarbeiten.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind in der Lage eine Reihe von Standard- und einige fortgeschrittene Verfahren und Methoden einzusetzen, um einfache Programme mit Hilfe einer Entwicklungsumgebung und eines Debuggers zu erstellen. Dazu gehört die Fähigkeit, Fehler in den Programmen zu erkennen und zu beheben.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können selbständig Computerprogramme erschaffen, die zur Lösung kleinerer Probleme beitragen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können Anforderungen an eine zu erstellende Software hinterfragen und im Team die Entwicklung der gewünschten Software planen und durchführen. Sie können sich mit Informatikern über die wesentlichen Schritte der Programmentwicklung unterhalten.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre Fähigkeiten im Bereich der Softwareentwicklung einschätzen und diese in Kombination mit anderen ProgrammiererInnen nutzen.

Literatur

Aktuelle Dokumentationen von Programmiersprachen und -umgebungen

Casey Reas, Ben Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Second Edition, The Mit Press 2014, ISBN: 978-0262028288

Claudius Lazzeroni, Hartmut Bohnacker: Generative Gestaltung: Entwerfen. Programmieren.

Visualisieren., Schmidt Hermann Verlag 2009, ISBN: 978-3874397599

Christian Ullenboom, Java ist auch eine Insel, Galileo Computing 2016, ISBN: 978-3836241199

Dietmar Abts, Grundkurs JAVA: Von den Grundlagen bis zu Datenbank und Netzanwendungen, Vieweg+Teubner 2015, ISBN: 978-3658079673

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen**Modulpromotor*in**

- Plutka, Björn

Lehrende

- Plutka, Björn



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DER ZEICHNERISCHEN DARSTELLUNG

Drawing and Sketching Basics

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0609 (Version 1) vom 05.11.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0609
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Freihandskizze ist ein wichtiges Werkzeug für Interaction Designer/innen. Mit wenig Aufwand lassen sich damit Gestaltungsideen entwickeln, überprüfen und anderen gegenüber kommunizieren. In dieser Veranstaltung werden die Grundlagen der Visualisierung von Gegenständen, Ideen und Prozessen mit zeichnerischen Mitteln entwickelt und praktisch angewandt.

Lehr-Lerninhalte

- Wahrnehmung von Proportionen
- Wahrnehmung von Perspektive
- Grundlagen des Freihandzeichens
- proportionales Zeichnen
- perspektivisches Zeichnen
- freihändiges Skizzieren von Gegenständen aus der Natur und aus der Imagination
- freihändiges Skizzieren von Bewegungen, Abläufen und Prozessen

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar		-
15	Übung		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
50	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Portfolio-Prüfungsleistung

Bemerkung zur Prüfungsart

Portfolio-Prüfungsleistung, wie in der Studienordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design definiert

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Arbeitsprobe, medial im Rahmen der Portfolio-Prüfung: Zeichnerisches Werk im Umfang von ca. 2 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Voraussetzung ist eine besondere künstlerische Befähigung entsprechend der »Ordnung über Feststellung einer besonderen künstlerischen Befähigung und Auswahlordnung für den Bachelorstudiengang Media & Interaction Design«.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über ein grundlegendes Wissen über die Methoden und Techniken der zeichnerischen Darstellung.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, nehmen Proportionen, Perspektive und Strukturen von physischen Gegenständen korrekt wahr und stellen sie zeichnerisch korrekt dar. Sie visualisieren Gegenstände aus der Imagination mit den Mitteln der Freihandzeichnung perspektivisch und proportional korrekt.

Wissensverständnis

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, identifizieren Anwendungsfälle für den Einsatz von Freihandskizzen im Verlauf eines Designprojekts.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, bilden Abläufe und Prozesse zeichnerisch in nachvollziehbarer Form ab.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, setzen zeichnerische Methoden und Techniken im Verlauf eines Designprozesses zielgruppenorientiert und fachgerecht ein.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, kommunizieren mittels Freihandzeichnungen die formale Erscheinung von physischen und imaginären Gegenständen, sowie von Bewegungen, Abläufen und Prozesse an unterschiedliche Zielgruppen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, können ihre individuellen Kompetenzen bezüglich des Einsatzes zeichnerischer Visualisierungsformen adäquat einschätzen.

Literatur

- Afflerbach, Florian (2014): Basics Freihandzeichnen, Birkhäuser
- Buxton, Bill et al. (2013): Sketching User Experiences, Morgan Kaufmann
- Eissen, Koos & Steur, Roselien (2019): Sketching – The Basics (7. Aufl.), BIS Publishers
- Viebahn, Ulrich (2017): Technisches Freihandzeichnen – Lehr- und Übungsbuch (9. Aufl.), Springer

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Mett, Christoph
- Goeden, Dorthé

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN DES GRÜNDENS – SELBSTSTÄNDIGKEIT UND UNTERNEHMERTUM

Starting Up – Self-Employment and Entrepreneurship

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1318 (Version 2) vom 22.10.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1318
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Gründung von Unternehmen erfordert gemeinhin diverse Kompetenzen aus verschiedenen Fachdisziplinen. Eine erfolgreiche Neugründung ergibt sich somit häufig durch effiziente Zusammenarbeit von Akteuren unterschiedlicher Disziplinen. Um diese Effizienz der Zusammenarbeit insbesondere interdisziplinärer Arbeitsgruppen für eine erfolgreiche Gründung herzustellen, bedarf es einen gemeinsamen Konsens über Begrifflichkeiten, Methoden und Ziele des unternehmerischen Handelns. In dem Modul sollen somit diese Voraussetzungen und Grundlagen fächerübergreifend vermittelt werden.

Lehr-Lerninhalte

- Theoretische Grundlagen der betriebswirtschaftlichen, rechtlichen und planerischen Voraussetzungen unternehmerischen Gründens (von interdisziplinären Arbeitsgruppen) - Lesen, Verstehen und Erstellen von Geschäftsplänen unternehmerischer Gründungen - Praktische Grundlagen interdisziplinärer Kommunikation im Kontext unternehmerischen Gründens

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse über die Entwicklungsmethoden der eigenen Fachdisziplin

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können betriebswirtschaftliche Problemfelder und Potentiale eines eigenen Unternehmertums wahrnehmen, benennen und diskutieren. Sie können im Rahmen interdisziplinärer Kollaborationen individuelle Kompetenzen und Defizite konstruktiv benennen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden sind in der Lage ihr erworbenes Wissen über Risiko und Potentialanalyse konstruktiv in die iterativen Erstellung von Geschäftsmodellen eigener Gründungen einzubringen. Sie können im Rahmen interdisziplinärer Kollaborationen effizient und ergebnisorientiert Kompetenzen planen und einsetzen.

Wissensverständnis

Die Studierenden können betriebswirtschaftliche und rechtliche Potentiale und Risiken unternehmerischen Handelns bewerten und nach einer positiven Bewertung Methoden für die Erstellung von Geschäftsmodellen anwenden.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind in der Lage, für ein im Rahmen des Studiums entstandenes Projekt im interdisziplinären Verbund ein Geschäftsmodell - speziell unter Verwendung der Business Modell Canvas und/oder der Blue Ocean-Strategie - zu entwerfen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden erstellen innovative Geschäftsmodelle, indem sie ihr didaktisches und methodisches Repertoire zielgruppenorientiert und dem Anwendungsfall angemessen einsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt Geschäftsmodelle schriftlich im Rahmen von Antragstellungen sowie rhetorisch zielgruppengerecht und überzeugend darzustellen. Sie können in interdisziplinären Gründungen kommunikative Problemfelder definieren und verschiedene Lösungsstrategien hierfür anwenden.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind der Lage, der gesellschaftlichen Verantwortung sowie der Verantwortung für sich selbst als Unternehmer*in durch ständige Evaluation des individuellen Handelns gerecht zu werden.

Literatur

Alexander Osterwalder, Business Model Generation, Campus Verlag, 2011 Eric Ries: Lean Startup: Schnell, risikolos und erfolgreich Unternehmen gründen, Redline Verlag, 2012 Patrick Stähler: Das Richtige gründen. Werkzeugkasten für Unternehmer, Murmann Verlag, 2017 W. Chan Kim: Der Blaue Ozean als Strategie, Carl Hanser Verlag, 2005

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Elektrotechnik im Praxisverbund
 - Elektrotechnik im Praxisverbund B.Sc. (01.03.2026)
- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Informatik - Technische Informatik
 - Informatik - Technische Informatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)
- Elektrotechnik (Bachelor)
 - Elektrotechnik B.Sc. (01.09.2025)
- Agrarsystemtechnologien
 - Agrarsystemtechnologien B.Sc. (01.09.2025)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Hoffmann, Reinhard
- Siebert, Tim

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

GRUNDLAGEN USABILITY & PSYCHOLOGIE

Basics Usability & Psychology

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0498 (Version 1) vom 17.09.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0498
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Der Erfolg interaktiver Systeme hängt maßgeblich davon ab, wie effektiv, effizient und zufriedenstellend Menschen mit ihnen ihre Ziele erreichen (Usability) und als wie angenehm sie insgesamt die Nutzung erleben (User Experience). Um gute und erfolgreiche interaktive Systeme gestalten zu können, müssen Interaktionsdesignerinnen und -designer daher über fundierte Kenntnisse über Konzepte und Modelle aus dem Forschungs- und Anwendungsbereich der Mensch-Technik-Interaktion sowie insbesondere über die für die Interaktion relevanten psychologischen Prozesse verfügen.

Lehr-Lerninhalte

1. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, z. B. Konzepte, Normen, Definitionen, Interaktionsprinzipien
2. Psychologische Aspekte der Mensch-Technik-Interaktion, z. B. Wahrnehmung, Kognition, Emotion, Motivation, Handlung

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung	Präsenz oder Online	-
30	Übung	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
30	Prüfungsvorbereitung		-
30	Literaturstudium		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Klausur oder
- e-Klausur

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Klausur: siehe jeweils gültige Studienordnung;

e-Klausur: siehe jeweils gültige Studienordnung;

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

keine Vorkenntnisse erforderlich

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können die für das Interaktionsdesign zentralen Konzepte, Modelle und Theorien sowie die für das Interaktionsdesign einschlägigen psychologischen Aspekte des Nutzungserlebens wiedergeben.

Wissensvertiefung

Die Studierenden können die in diesem Modul behandelten Begriffe, Konzepte, Modelle und Theorien erläutern und zueinander sowie zu konkreten Nutzungssituationen in Beziehung setzen.

Wissensverständnis

Die Studierenden können die behandelten Konzepte, Modelle und Theorien kritisch hinterfragen und alternative Erklärungsansätze für psychologische Phänomene der Mensch-Technik-Interaktion entwickeln.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können auf der Grundlage ihres Verständnisses der behandelten Konzepte, Modelle und Theorien konkrete Gestaltungsvorschläge ableiten.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können auf der Grundlage ihres Verständnisses der behandelten Konzepte, Modelle und Theorien Hypothesen über verschiedene Aspekte des Nutzungserlebens ableiten.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können Argumente, Informationen und Ideen, die in dem Lehrgebiet/Fach gebräuchlich sind, darstellen und bewerten. Sie können in Gruppen zusammenarbeiten, um zu einem gemeinsamen Arbeitsergebnis zu kommen und dieses vor anderen darzustellen, zu begründen und zu verteidigen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können die Relevanz psychologischer Grundlagenkenntnisse für ihr Studium und ihr zukünftige Arbeitsfeld darstellen.

Literatur

Johnson, J. (2020). Designing with the mind in mind. Simple guide to understanding user interface design guidelines (3rd Ed.). Waltham, MA: Morgan Kaufmann.

Weinschenk, S. M. (2011). 100 things every designer needs to know about people. Berkeley, CA: New Riders.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ollermann, Frank

Lehrende

- Ollermann, Frank
- Ramm, Michaela

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

ILLUSTRATION FÜR FORTGESCHRITTENE

Advanced Illustration

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1355 (Version 1) vom 08.03.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1355
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	unregelmäßig
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Besonderheiten des Moduls

Zeichnerischen Grundkenntnisse sind Voraussetzung für die Teilnahme dieser Veranstaltung.

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Advanced Illustration (Illustration für Fortgeschrittene) soll den Teilnehmer*innen ein erweitertes Verständnis von Illustration vermitteln. Voraussetzungen für den Kurs sind: Grundlegende, zeichnerische Vorerfahrung, Interesse an neuen Herangehensweisen zur Erstellung von Bildern und Szenen. Es werden unterschiedliche Zeichentechniken und angewandte Herangehensweisen praxisorientiert vermittelt. Abstraktion, Interpretation und Assoziation bilden den Schwerpunkt der illustrativen Arbeit.

Lehr-Lerninhalte

- Beobachtung von Naturphänomenen in freier Natur im Rahmen von Exkursionen in den Botanischen Garten, auf stillgelegtem Industriegelände oder im städtischen Raum
- Auswertung optischer Natureindrücke und das damit verbundene Erlernen interpretatorischer Darstellung von Erscheinungen unter Zuhilfenahme diverser Materialien.
- Auseinandersetzung mit stilübergreifenden Techniken wie Zeichnung, Collage und Modellbau/Objektbau.
- Erarbeitung eines eigenständigen, nicht naturalistischen Darstellungsstils

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
50	Arbeit in Kleingruppen		-
10	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
10	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
20	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich) oder
- Präsentation oder
- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die Prüfungsdauer richtet sich nach Art und Umfang der physischen Arbeitsproben, welche am Ende der Veranstaltung dem Dozenten ausgehändigt werden. Diese Arbeiten entsprechen einem Lerntagebuch mit zeichnerischem Schwerpunkt, welche durch verschiedene Themenschwerpunkte gegliedert sind und aufeinander aufbauen.

Der zeichnerische Minimalumfang entspricht 15 DIN A3- Seiten.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung:

- Projektbericht, schriftlich: ca. 10-15 Seiten, dazugehörige Erläuterung: ca. 10 Minuten
- Präsentation: ca. 15 Minuten
- Projektbericht (medial): ca. 10-15 Seiten, dazugehörige Erläuterung: ca. 10 Minuten

Unbenotete Prüfungsleistung:

- Experimentelle Arbeit: Experiment: insgesamt ca. 5 Versuche

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

- Zeichnerisches Können
- Aufgeschlossenheit für ungewöhnliche Herangehensweisen und Erarbeitung neuer Zeichentechniken
- Gute Beobachtungsgabe
- Beherrschen der Grundfunktionen von Photoshop oder einer vergleichbaren Software

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über ein umfassendes Grundlagenwissen über die ästhetischen Gestaltungsregeln der Illustration.

Wissensvertiefung

Durch makrostrukturelle Analysen erwerben die Studierenden detailliertes Wissen in ausgewählten Gebieten der Illustration.

Wissensverständnis

Die erworbenen Kenntnisse wenden die Studierenden bei der Produktion und Bewertung eigener praktischen Arbeiten an. Die experimentellen Projekte werden in Kleingruppen durchgeführt.

Nutzung und Transfer

Im Rahmen von Kurzreferaten stellen die Studierenden Wirkungsanalysen in einer gut strukturierten und stark medial unterstützten Form vor. Während der Präsentation unterziehen sie ein ausgewähltes Werk den Regeln, Konzepten und Diskussionsergebnissen, die im Kurs erarbeitet wurden. Die individuelle Präsentationskompetenz wird im Anschluß an die Referate gemeinsam beurteilt und verbessert. Im Rahmen der Praktika entwickeln die Studierenden starke Teamkompetenz durch Konzeptionsarbeit und Produktion in Kleingruppen.

Literatur

Pablo Picasso: Pablo Picasso - Leben und Werk "Ich suche nicht, ich finde." Verfasser: Picasso, Pablo
Verfasserangabe: von Siegfried Gohr Bereich: Kunst Jahr: 2006 Verlag: Köln, DuMont ISBN: 3-8321-7743-4

Otto Dix: Der Krieg - 1924 Verfasserangabe: Ralph Jentsch Jahr: 2013 Verlag: [Köln], Wienand ISBN: 978-3-86832-185-2 2. ISBN: 3-86832-185-3

Jean-Michel Basquiat: Jean-Michel Basquiat and the art of storytelling Verfasser: Basquiat, Jean-Michel
Verfasserangabe: herausgegeben von Hans Werner Holzwarth Bereich: Kunst Jahr: 2020 Verlag: Köln, Taschen ISBN: 9783836580908

Henri Matisse: Henri Matisse 1869 - 1954 ; Scherenschnitte Verfasser: Matisse, Henri Verfasserangabe: Text von Gilles Néret Bereich: Kunst Jahr: 2014 Verlag: Köln, Taschen ISBN: 978-3-8365-5385-8 2. ISBN: 3-8365-5385-6

Figur, Farbe, Raum Verfasser: Matisse, Henri Verfasserangabe: hrsg. von Pia Müller-Tamm Bereich: Kunst Jahr: 2005 Verlag: Ostfildern, Hatje Cantz ISBN: 3-7757-1600-9

Afrikanische Volkskunst: Afrikanische Kunst Verfasserangabe: Stefan Eisenhofer Bereich: Kunst Jahr: 2010 Verlag: Köln, Taschen ISBN: 978-3-8228-5573-7

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Mett, Christoph

Lehrende

- Mett, Christoph
- Goeden, Dorthé

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

INFORMATION VISUALIZATION

Information Visualization

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0580 (Version 2) vom 23.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0580
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Übersetzung von Daten in eine visuelle Form stellt eine der grundlegenden Tätigkeiten von Gestalter*innen dar. Das Modul Informationsvisualisierung vermittelt in Theorie und Praxis essentielle Aspekte wie Technik, Psychologie, adäquate Problemlösungsstrategien und ethische Standards hierzu.

Lehr-Lerninhalte

- Geschichte und Theorie der Informationsvisualisierung
- Statistische, ethische und gestalterische Grundlagen der Informationsvisualisierung
- praktische Vertiefung von Analyse-, Gestaltungs- und Umsetzungskompetenz

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Programmierung sowie Grundkenntnisse der Gestaltung

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage, komplexe Datensätze zu strukturieren und durch deren statische sowie dynamische Visualisierung einen kognitiven und ästhetischen Mehrwert herzustellen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über statistisches Grundlagen; sie können diese im Kontext komplexer Visualisierung theoretisch und praktisch anwenden.

Wissensverständnis

Die Studierenden können die Aussagekraft und Integrität komplexer Visualisierungen.

Nutzung und Transfer

Die Teilnehmer können statische und dynamische Visualisierungen unter Einbezug diverser informatischer Technologien formal korrekt herstellen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können Innovative Visualisierungen konzipieren, die geeignet sind, Daten und Informationen zielgruppenorientiert zu kommunizieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt, Ideen, Konzepte und Arbeitsergebnisse in Schrift und Bild sowie rhetorisch differenziert und zielgruppengerecht darzustellen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind sensibilisiert für die der Visualisierung von Informationen inhärenten Manipulationspotentiale. Sie sind in der Lage, der Verantwortung des Gestalters/der Gestalterin durch ständige Evaluation des individuellen gestalterischen Handelns gerecht zu werden.

Literatur

Sandra Rendgen & Julius Wiedemann: Information Graphics, Taschen, 2012

Edward R Tufte: Visual Display of Quantitative Information, Graphics Press, 2001

David McCandless: The Visual Miscellaneum, Harper Design, 2009

Jaques Bertin: Semiology of Graphics: Diagrams, Networks, Maps, Esri Press, 2011

Manuel Lima: Visual Complexity: Mapping Patterns of Information, Princeton Architectural Press, 2008

Ben Fry: Visualizing Data, O'Reilly Media, 2008

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

INTERACTION WITH THINGS

Interaction with Things

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1378 (Version 1) vom 03.07.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1378
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	10.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Konzeption, Entwicklung und Evaluation von bislang visuellen Benutzerschnittstellen beschreibt klassische Tätigkeitsfelder von Interaction Designerinnen. Die stetige Vernetzung der uns umgebenden Lebenswelt (Internet der Dinge) erweitert diese klassischen Tätigkeitsfelder. Interaction Designerinnen sind gefragt komplexe interaktive Prozesse unter Einbezug sämtlicher Sinnesmodalitäten zu gestalten.

Lehr-Lerninhalte

- Geschichte und theoretische Grundlagen der Mensch-Maschine-Schnittstelle insbesondere im Kontext mobiler Kommunikationsmedien und vernetzter Gebrauchsgeräte
- Praktische Grundlagen der Gestaltung visueller, auditiver und haptischer (multimodaler) Benutzerschnittstellen und Interaktionsparadigmen
- Praktische Vertiefung von Konzeptions- und Entwurfskompetenz

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 300 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar	Präsenz oder Online	-
60	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-
30	Übung	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
70	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
90	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 25 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Application Design sowie Service Design

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden kennen aktuelle Interaktionsparadigmen und können methodisch diese in der Konzeption, dem Entwurf und der Realisation von Mensch-Maschine Schnittstellen anwenden.

Wissensvertiefung

Die Studierenden vertiefen ihr theoretisches und praktisches Wissen zur Gestaltung nutzerzentrierter Interfaces. Die Studierenden sind in Lage, in der individuellen Entwicklung konkreter interaktiver Prozesse dieses zur Anwendung zu bringen.

Wissensverständnis

Die Studierenden sind befähigt, zeitgemäße Benutzerschnittstellen mit aktuellen Methoden und Technologien zu gestalten, zu entwickeln, zu testen und hinsichtlich eines nutzerzentrierten Ergebnisses zu evaluieren.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können eigenständig Interaktionsparadigmen in Konzeption, Entwurf und Realisierung von multimodalen interaktiven Prozessen anwenden; sie können komplexe Benutzerschnittstellen unter Verwendung gängiger Methoden und Werkzeuge gestalten und zu realisieren.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden entwickeln innovative Benutzerschnittstellen, indem sie ihr methodisches Repertoire zielgruppenorientiert und vielfältig einsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind in der Lage, Konzepte und Entwürfe interaktiver Prozesse kollaborativ, zu diskutieren, zu erarbeiten und zu testen. Sie sind befähigt Ihre Entwurfstätigkeit argumentativ zu vertreten.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre eigene Rolle als Gestalter*Innen von Benutzerschnittstellen kritisch reflektieren und können die damit verbundene Verantwortung einschätzen.

Literatur

- Klanten, Ehman Hanschke: A Touch of Code, Gestalten, 2011
- Buxton, Bill. Sketching user, Morgan Kaufmann, 2010
- Casey Reas: Form+Code in Design, Art, and Architecture, Princeton Architectural Press, 2011
- Moggridge, Bill: Designing Media, The MIT Press, 2010 Thorsten Klooster: Smart Surfaces, Birkhäuser, 2009

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

INTERDISCIPLINARY MEDIA PROJECT

Interdisciplinary Media Project

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1376 (Version 2) vom 27.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1376
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Konzeption, Entwicklung und Analyse von medialen Produkten aller Art sind wichtige Aufgabenfelder für Designer:innen und Informatiker:innen. Hochttechnisches Wissen über moderne Medienformate und moderne Interaktionstechnologien bilden die Basis für zukunftsweisende Projekte. In interdisziplinären Teams effektiv zu arbeiten ist eine Schlüsselkompetenz. Im Modul planen, entwickeln und erproben Design- und Informatikstudierende gemeinsam innovative Medienprojekte, um Erfahrungen mit interdisziplinärer Teamarbeit und den entsprechenden Prozessen zu machen.

Lehr-Lerninhalte

- Recherche und Präsentation moderner Medienformate und Interaktionstechnologien.
- Konzeption, Entwicklung und Evaluation innovativer Projekte.

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Labor-Aktivität		-
15	betreute Kleingruppen		-
30	Seminar		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

Experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse über Wirkung, Einsatz und Produktion unterschiedlicher Medienformate.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, kennen wichtige Formate und Technologien modernen Motion- und Interaction- Designs.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über detailliertes Wissen in einer oder mehreren thematischen Vertiefungen. Dieses Wissen erarbeiten sie sich durch die Umsetzung innovativer Projekte.

Wissensverständnis

Detailliertes Wissen in einem oder mehreren Themen erarbeiten sie sich durch die Konzeption, das Design und die Programmierung innovativer interaktiver Projekte.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden konzipieren, entwickeln und testen moderne Medienformate und Benutzerschnittstellen mit aktuellen Methoden und Technologien.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind in der Lage, Konzepte im Team zu erarbeiten, zu diskutieren und zu testen. Die Entwicklung wird auch als Team durchgeführt, was ebenfalls zielgerichtete Kommunikation und professionelles Projektmanagement erfordert.

Literatur

M. Jungert/E. Romfeld/T. Sukopp/U. Voigt (Hrsg.), Interdisziplinarität: Theorie, Praxis, Probleme, wbg Academic in Wissenschaftliche Buchgesellschaft (WBG) 2013

F. Habermann/K.Schmidt, Over the Fence: Projekte neu entdecken, neue Vorhaben besser durchdenken und gemeinsam mehr Spaß bei der Arbeit haben, Becota 2018

F. Habermann/K.Schmidt, Project Design: Thinking Tools for Visually Shaping New Ventures, Becota 2017

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Ramm, Michaela
- Morisse, Karsten
- Lensing, Philipp
- Nehls, Johannes
- Schöning, Julius
- Arndt, Henrik
- Plutka, Björn

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte/Dozenten aus unterschiedlichen Fachbereichen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

KOMMUNIKATIONS- UND MEDIENTHEORIEN

Theories of communication and media

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1387 (Version 1) vom 09.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1387
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Das 21. Jahrhundert ist geprägt von Digitalisierung und Medialisierung. Für das Design, verstanden als kommunikative und soziale Tätigkeit, bilden Theorien und Modelle aus den Kommunikations- und Medienwissenschaften eine wichtige Grundlage, um Mechanismen des Informationszeitalters zu verstehen. Das Wissen um massenmediale, interpersonale und interkulturelle Kommunikation und Interaktion ermöglicht eine verantwortungsvolle Gestaltung in verschiedenen medialen Formaten.

Lehr-Lerninhalte

- Grundlagen und Begriffe der Kommunikations- und Medienwissenschaft (Modelle der massenmedialen, interpersonalen und interkulturellen Kommunikation)
- Semiotische Modelle
- Lebenswelten (von Milieu bis Nutzergruppe)

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen**Dozentengebundenes Lernen**

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
60	Vorlesung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
90	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten**Benotete Prüfungsleistung**

- Klausur

Bemerkung zur Prüfungsart

Klausur: 2 Stunden

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung:

Klausur: siehe jeweils gültige Studienordnung

Voraussetzungen für die Teilnahme**Empfohlene Vorkenntnisse**

keine Vorkenntnisse nötig

Kompetenzorientierte Lernergebnisse**Wissensverbreiterung**

Die Studierenden verfügen über ein breit angelegtes Wissen über mediale Kommunikation und Interaktion.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über ein detailliertes Wissen in ausgewählten designrelevanten Themengebieten.

Wissensverständnis

Die Studierenden können die Wechselwirkung von medialer Produktion und Rezeption kritisch reflektieren.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können das erworbene Wissen situationsbezogen auf Designprozesse im globalen wie lokalen Kontext anwenden.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können ihre Arbeitsergebnisse einzeln und als Team mündlich und schriftlich in klar strukturierter Form präsentieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können ihre eigene Rolle in kommunikativen Prozessen kritisch reflektieren und Kommunikationsprozesse konstruktiv gestalten.

Literatur

Roland Burkart, Kommunikationswissenschaft, Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft, 6. Aufl., Stuttgart 2021; Sabine Dengscherz, Michèle Cooke: Transkulturelle Kommunikation, Stuttgart 2020; Carina Englert, Michael Roslon, Design (be)deutet die Welt, Essen 2010; Göttingen 2006; Ralf Spiller, Christian Rudeloff, Thomas Döbler (Hrsg.): Schlüsselwerke. Theorien in der Kommunikationswissenschaft. Wiesbaden 2021; Felix Stalder, Kultur der Digitalität, Frankfurt/M. 2016.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Düchting, Susanne

Lehrende

- Düchting, Susanne

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

LIGHT DESIGN

Light Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1462 (Version 2) vom 23.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1462
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Lichtdesign beschreibt den Gestaltungsprozess zur Entwicklung nutzer-orientierter Beleuchtung sowohl in physischen als auch virtuellen Räumen. Beleuchtungstechnologien haben jüngst einen grundlegenden Wandel erfahren und wurden zu einem wichtigen Werkzeug für Interaktionsdesigner bei der Schaffung von immersiven und realen Räumen und Umgebungen. Für das erfolgreiche Gestalten mit Licht sind gleichermaßen die differenzierte Wahrnehmung und die Beschreibung von Lichtsituationen erforderlich, wie auch das technische Wissen über Licht und Beleuchtungsmittel. Das Modul vermittelt Studierenden ein theoretisches und praktisches Verständnis der physikalischen und psychologischen Aspekte der Beleuchtung, um sie in die Lage zu versetzen, Licht und Beleuchtung als Medium erfolgreich zu nutzen.

Lehr-Lerninhalte

- Theoretische Grundlagen physischer, psychologischer und emotionaler Aspekte von Licht- und Beleuchtungstechnologien.
- Praktische Grundlagen der Gestaltung und Umsetzung von künstlichen Lichts und Beleuchtung in Umgebungen und Räumen.
- Konzeption, Modellierung, Simulation und Vorvisualisierung der Gestaltung künstlichen Lichts und Beleuchtung

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht: ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Gestaltung multimedialer und interaktiver Prozesse sowie zeitbasierter Medien.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage Eigenschaften vorhandener Beleuchtung und Beleuchtungsdesigns sowie deren Auswirkungen auf die Empfänger der Entwurfslösungen wahrzunehmen und zu beschreiben.

Wissensvertiefung

Basierend auf Beobachtungen des Standes der Technik sind die Studierenden in der Lage, die Beleuchtung von Umgebungen und Räumen selbstständig zu konzipieren, zu planen und zu gestalten.

Wissensverständnis

Die Studierenden können Beleuchtungssituationen antizipieren, pre-visualisieren und implementieren. Sie können ihre Ideen und Konzepte simulieren und technisch umsetzen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Beleuchtungssituationen von der Konzeption bis zur Ausführung unter Berücksichtigung der technischen Komplexität entwickeln.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden konzipieren, planen und gestalten Licht für die Rezeption in interaktiven und multimedialen Umgebungen und Räumen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können über Beleuchtung in Umgebungen und Räumen in fachspezifischen Termini berichten und diese zielgruppenspezifisch erörtern. Sie können ihre Ideen und Konzepte pre-visualisieren, simulieren und verbal vertreten.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Bei der Gestaltung mit Licht berücksichtigen die Studierenden ergonomische, soziale und psychologische Faktoren. Sie werden ihrer Verantwortung als Designer durch eine ständige Selbstreflexion ihrer Handlungen gerecht.

Literatur

Maria Viñas-Peña: Discovering Light: Fun Experiments with Optics, SPIE, 2021
Klanten et al.: Staging Space: Scenic Interiors and Spatial Experiences, Gestalten, 2010

Peter Tregenza: The Design of Lighting, Taylor & Francis, 2013

Jill Entwistle: Detail in Contemporary Lighting Design, Laurence King Publishing, 2012

Alyn Griffiths: 21st Century Lighting Design, Bloomsbury Academic, 2014

Nick Moran, Performance Lighting Design, Backstage, 2018

Torsten Braun: Lichtplanung und Lichtdesign: Konzepte – Technik – Beispiele, Rudolf Müller Verlag, 2016

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes
- Haunhorst, Mario

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

MECHATRONICS FOR DESIGNERS

Mechatronics for Designers

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Modul 11B0581 (Version 2) vom 08.12.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0581
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Interaction Design zu praktizieren bedeutet Wechselwirkungen zwischen Menschen und Maschinen zu gestalten. Die aktive Entwicklung der hierzu verwendeten Schnittstellen ist originäres Tätigkeitsfeld von Interaction Designerinnen. Dieses bedingt ein solides Verständnis der Grundlagen der Mechanik sowie der Elektronik.

Lehr-Lerninhalte

- Theoretische Grundlagen analoger und digitaler Schaltungen
- Lesen und Verstehen einfacher elektrischer Schaltpläne
- Praktische Grundlagen der Elektrotechnik sowie Mechanik anhand individueller Experiment
- Praktische Grundlagen zur Herstellung einfacher mechanischer Bauteile im Kontext einer Rapid-Prototyping-Entwicklung unter Bezugnahme von CAD und CAM-Technologien

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht: ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Programmierung und Gestaltung.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage, einfache elektronische Schaltpläne zu lesen und zu verstehen. Ebenfalls können sie technische Zeichnungen lesen, verstehen und erstellen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden sind in der Lage, ihre erworbenen Gestaltungskompetenzen in die Entwicklung mechatronischer Objekte und Produkte zu übertragen.

Wissensverständnis

Die Studierenden besitzen die Fähigkeit zur Integration ihrer mechanischen und elektrotechnischen Kompetenzen in die Gestaltung komplexer interaktiver Systeme.

Nutzung und Transfer

Die Teilnehmer können mechatronische Systeme unter Einbezug diverser CAD-, CAM-, sowie Rapid-Prototyping-Technologien herstellen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden überprüfen selbstständig die Qualität Ihrer prototypische Entwürfe mechatronischer Systeme mithilfe geeigneter Verfahren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt, Ideen, Konzepte und Arbeitsergebnisse in Schrift und Bild sowie rhetorisch differenziert und zielgruppengerecht insbesondere im interdisziplinären Kollaborationskontext darzustellen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden sind befähigt, einfache mechatronische Systeme zu entwerfen und aufzubauen, aber auch die Grenzen ihrer eigenen Befähigung wahrzunehmen.

Literatur

Massimo Banzi: Arduino für Einsteiger, O'Reilly, 2012

Erik Bartmann: O'Reillys basics : Die elektronische Welt mit Arduino entdecken, O'Reilly, 2011

Robert Faludi: Building Wireless Sensor Networks: With ZigBee, XBee and Arduino, O'Reilly, 2011

Dustyn Roberts: Making Things Move - deutsche Ausgabe: Die Welt bewegen, O'Reilly, 2011

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

Weitere Lehrende

Born, Florian

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

METHODEN USABILITY & PSYCHOLOGIE

Methods Usability & Psychology

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0504 (Version 1) vom 17.09.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0504
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Befolgung allgemeiner Gestaltungsgrundsätze ist alleine nicht ausreichend, um eine bestmögliche Gebrauchstauglichkeit sicherzustellen und ein möglichst positives Nutzungserleben zu erzeugen. Um den spezifischen Randbedingungen eines jeden Entwicklungsprojekts Rechnung tragen zu können, ist die Beherrschung von bewährten Methoden menschenzentrierter Entwicklungsmodelle (Human-centered Design) unerlässlich, mittels derer die Anforderungen der jeweiligen Benutzer:innen ermittelt und systematisch dem Entwicklungsprozess zugrunde gelegt werden können. Zu diesem Zweck werden die wichtigsten Methoden des Human-centered Designs sowohl theoretisch behandelt als auch praktisch erprobt.

Lehr-Lerninhalte

1. Grundlagen des Human-centered Designs
2. Entwicklungsmodelle (z. B. Scenario-based Design, Contextual Design, Goal-directed Design)
3. Methoden der Anforderungsanalyse (z. B. Kontextinterview, Fokusgruppen, Szenarien)
4. Nutzerbasierte empirische Evaluationsmethoden (z. B. Usability-Testing, Eyetracking, Befragungen)
5. Expertenbasierte analytische Evaluationsmethoden (z. B. Heuristische Evaluation, Cognitive Walkthrough)
6. Human-centered Design in der Praxis (z. B. typische Herausforderungen, Einbindung in bestehende Prozesse)

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Vorlesung	Präsenz oder Online	-
30	Übung	Präsenz oder Online	-
10	Labor-Aktivität	Präsenz	-

Dozentenungebundenenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Arbeit in Kleingruppen		-
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
20	Literaturstudium		-
30	Prüfungsvorbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Klausur oder
- e-Klausur oder
- mündliche Prüfung

Unbenotete Prüfungsleistung

- regelmäßige Teilnahme

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung:

- Klausur: siehe jeweils gültige Studienordnung
- e-Klausur: siehe jeweils gültige Studienordnung
- Mündliche Prüfung: siehe Allgemeiner Teil der Prüfungsordnung

Unbenotete Prüfungsleistung:

- Regelmäßige Teilnahme: Anwesenheit von mind. 80% der Veranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse über grundlegende Konzepte, Modelle und Theorien der Mensch-Technik-Interaktion und deren psychologische Aspekte werden empfohlen.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden können die Prinzipien, Phasen und Methoden des Human-centered Designs benennen und erläutern.

Wissensvertiefung

Die Studierenden können die verschiedenen Methoden des Human-centered Designs zueinander sowie zu den typischen Prinzipien und Phasen des Human-centered Designs in Beziehung setzen.

Wissensverständnis

Die Studierenden können Methoden des Human-centered Designs in ihren Zusammenhängen und bezüglich ihrer Eignung für verschiedene zu erzielende Zwecke begründet bewerten.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können das erworbene Methodenwissen auf konkrete Beispiele anwenden. Sie sind in der Lage, einzuschätzen, welche Vor- und Nachteile verschiedene Methoden des Human-centered Designs aufweisen und wie diese sich ergänzen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können die behandelten Methoden des Human-centered Designs an verschiedene Situationen und Randbedingungen anpassen, miteinander kombinieren und weiterentwickeln.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können in Teams zusammenarbeiten, um in einfachen beispielhaften Szenarien Methoden des Human-centered Designs anzuwenden sowie deren Ergebnisse auszuwerten und darzustellen. Sie können sich auf eine gemeinsame Darstellung der Ergebnisse einigen und diese vor anderen begründen und verteidigen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können begründen, welche Rolle ein wissenschaftlich stringentes Vorgehen bei der Konzeption, Vorbereitung und Durchführung von Methoden des Human-centered Designs sowie bei der Auswertung der mit ihnen gewonnenen Daten haben.

Literatur

Richter, M. & Flückiger, M. (2023). Usability und UX kompakt. Produkte für Menschen (5. Aufl.). Berlin, Heidelberg: Springer Vieweg.

Baxter, K., Courage, C. & Caine, K. (2015). Understanding your users. A practical guide to user research methods (2nd Ed.). Waltham, MA: Morgan Kaufmann.

Sarodnick, F. & Brau, H. (2016). Methoden der Usability Evaluation. Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung (3. Aufl.). Bern: Hogrefe.

Barnum, C. M. (2010). Usability testing essentials. Ready, set ... test! Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ollermann, Frank

Lehrende

- Ollermann, Frank
- Ramm, Michaela

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

MOTION DESIGN – ANIMATION

Motion Design – Animation

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1573 (Version 2) vom 27.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1573
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	10.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Das Modul vertieft in Theorie und Praxis das Modul „Motion Design - Film“, d.h. sowohl die Grundlagen für die Konzeption und Gestaltung dynamischer Medien (z.B. (interaktive) Filme, 2D-/3D-Animationen oder Transitions in Interfaces) als auch grundlegende Produktionstechniken.

Lehr-Lerninhalte

- Konzeption und Entwurf komplexer linearer und nicht-linearer Motion Media Projekte
- Realisation komplexer linearer und nicht-linearer Motion Media Projekte
- Praktische Vertiefung gestalterischer Fähigkeiten im Kontext von Interactive Motion Media Projekten
- Praktische Vertiefung produktionstechnischer Kenntnisse im Kontext von Interactive Motion Media Projekten

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 300 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
60	Seminar		-
30	Labor-Aktivität		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
60	Arbeit in Kleingruppen		-
80	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
40	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Basiskompetenz Zeichnen und Bildkomposition

Kenntnisse über Dramaturgie und filmische Codes

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über vertieftes Wissen über die ästhetischen Gestaltungsregeln von Motion Media.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage die ästhetischen und dramaturgischen Gestaltungsregeln des Motion Media Designs bei der Konzeption eines komplexen Projektes anzuwenden. Sie besitzen weiterhin die Kenntnisse, ein komplexes Film-, Animations- oder Mappingprojekt produktionstechnisch zu planen und zu produzieren.

Wissensverständnis

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, können eigene komplexe Projekte planen und produzieren.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, haben gelernt, wie man die Produktion eines Motion Media Projektes im Team mit unterschiedlichen Aufgabenbereichen plant und durchführt.

Literatur

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache, Zweitausendeins, Frankfurt 2003. Bordwell et al.: Film Art. An Introduction, McGraw-Hill, New York 2001. Cook, David A.: A History of Narrative Film, W.W. Norton & Company, New York, London, 1996. Dunker, Achim: eins zu hundert – Die Möglichkeiten der Kameragestaltung, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2008. Dunker, Achim: „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“ – Licht- und Schattengestaltung im Film, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2012. Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse, Fink, München 2002. Katz, Steven: Die richtige Einstellung: Shot by shot - Zur Bildsprache des Films, Zweitausendeins, Frankfurt 2000. Korte, Helmut: Einführung in die Systematische Filmanalyse, Erich Schmidt Verlag GmbH&Co., Berlin 2004. Mikunda, Christian: Kino spuren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, WUV-Universitätsverlag, Wien 2002. Monaco, James: Film verstehen, Rowohlt, Hamburg 2000. Steinmetz, Rudiger: Film- und Fernsehästhetik in Theorie und Praxis, ZWEITAUSENDEINS, 2005 (DVD und Buch). Steinmetz, Rudiger: Licht, Farbe, Sound: Filme sehen lernen, ZWEITAUSENDEINS, 2008 (DVD und Buch). Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, MIT Press 1998. Jesper Juul: Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds, MIT Press 2005.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Ramm, Michaela
- Mett, Christoph

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

MOTION DESIGN – FILM

Motion Design – Film

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1575 (Version 1) vom 26.11.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1575
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Sprache des bewegten Bildes ist ein komplexes System aus Dramaturgie, Bildkomposition, Kameraführung, Montage, Licht- und Tondesign. Durch den gezielten Einsatz und die entsprechende Mischung dieser ästhetischen Mittel entstehen endlose Möglichkeiten. Das Modul vermittelt sowohl die Grundlagen für die Konzeption und Gestaltung von Motion Design Projekten (z.B. (interaktive) Filme, 2D-/3D-Animationen oder Transitions in Interfaces) als auch grundlegende Produktionstechniken.

Lehr-Lerninhalte

Gestaltung:

- Einführung in die Geschichte und Analyse des bewegten Bildes
- Lineare und nicht-lineare Dramaturgien
- Drehbuch- und Storyboardentwicklung
- Kameraeinstellungen
- Objekt- und Kamerabewegungen
- Montageregeln
- Lichtdesign
- Sounddesign

Technik:

- Handhabung des Video-, Audio- und Lichtequipments des Medienlabors
- Softwareunterstützte Postproduktion

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
30	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
40	Arbeit in Kleingruppen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich) oder
- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die Auswahl der benoteten und unbenoteten Prüfungsarten aus den vorgegebenen Optionen obliegt der jeweiligen Lehrperson. Diese hält sich dabei an die jeweils gültige Studienordnung.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Projektbericht (medial): ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

Experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Basiskompetenz Zeichnen

Basiskompetenz Bildkomposition

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über ein umfassendes Grundlagenwissen über die ästhetischen Gestaltungsregeln des bewegten Bildes, der Filmsprache und Motion Media.

Wissensvertiefung

Durch makrostrukturelle Analysen exemplarischer Filmszenen und Projekte verfügen die Studierenden über detailliertes Wissen in ausgewählten Gebieten der Theorie des bewegten Bildes.

Wissensverständnis

Die Studierenden können Wirkungsanalysen in einer gut strukturierten und stark medial unterstützten Form präsentieren. Sie können fachlich über ausgewählte Motion Media Projekte diskutieren.

Nutzung und Transfer

Das erworbene theoretische Wissen über die Gestaltungsregeln von Motion Media können die Studierenden bei der Produktion und Bewertung eigener praktischen Arbeiten anwenden. Die Studierenden können eigene Motion Design Projekte mithilfe von professionellen Methoden und Werkzeugen konzipieren und produzieren. Sie können die Qualität der eigenen Arbeiten im Hinblick auf konzeptionelle und technische Komplexität der jeweiligen Medientypen optimieren.

Kommunikation und Kooperation

Im Rahmen der Praktika und des Abschlußprojektes entwickeln die Studierenden starke Team- und Projektkoordinationskompetenzen durch Konzeptionsarbeit, Dreharbeiten und Postproduktion in Kleingruppen.

Literatur

- Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache, Zweitausendeins, Frankfurt 2003.
- Bordwell et al.: Film Art. An Introduction, McGraw-Hill, New York 2001.
- Cook, David A.: A History of Narrative Film, W.W. Norton & Company, New York, London, 1996.
- Dunker, Achim: eins zu hundert – Die Möglichkeiten der Kameragestaltung, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2008.
- Dunker, Achim: „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“ – Licht- und Schattengestaltung im Film, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2012.
- Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse, Fink, München 2002
- Katz, Steven: Die richtige Einstellung: Shot by shot - Zur Bildsprache des Films, Zweitausendeins, Frankfurt 2000.
- Korte, Helmut: Einführung in die Systematische Filmanalyse, Erich Schmidt Verlag GmbH&Co., Berlin 2004
- Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, WUV-Universitätsverlag, Wien 2002
- Monaco, James: Film verstehen, Rowohlt, Hamburg 2000
- Steinmetz, Rüdiger: Film- und Fernsehästhetik in Theorie und Praxis, ZWEITAUSENDEINS, 2005 (DVD und Buch)
- Steinmetz, Rüdiger: Licht, Farbe, Sound: Filme sehen lernen, ZWEITAUSENDEINS, 2008 (DVD und Buch)
- Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, MIT Press 1998.
- Jesper Juul: Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds, MIT Press 2005

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Ramm, Michaela
- Mett, Christoph

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

PHYSICAL COMPUTING

Physical Computing

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1609 (Version 1) vom 05.02.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1609
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Das Gebiet des Physical Computing hält immer weiter Einzug in die aktuelle Gesellschaft. Hierbei wird die physische Welt mit der virtuellen Welt der Computer verknüpft. Seien es Kleinstgeräte mit intelligenter Sensorik wie Smartwatches oder Mikroprozessoren, die autonome Steuerungsprozesse ausführen.

Lehr-Lerninhalte

1. Vermittlung aktueller technischer Entwicklungsumgebungen für die Umsetzung innovativer interaktiver Systeme
2. Grundlagen Elektrotechnik für DesignerInnen
3. Wechselwirkung mit und Restriktionen für gestalterische Aspekte

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Veranstaltungsvor- und - nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Präsentation oder
- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: 10 Minuten; dazugehöriger Projektbericht (schriftlich): 10 Seiten pro Person

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistungen:

Experimentelle Arbeit: Abgabe von ca. 5 Meilensteinen; Bestehen bei Erfüllung von 85% der Aufgaben

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Programmierung, Webtechnologien

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über ein breit angelegtes allgemeines Wissen über innovative Bedienkonzepte und entsprechende Techniken für die Entwicklung. Durch kleine Projekte erwerben sie Kenntnisse über technische Möglichkeiten im Bereich des Physical Computing.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, können mit Technologien des Physical Computing umgehen und haben ein grundlegendes Verständnis von Hard- und Software in diesem Bereich.

Wissensverständnis

Die Studierenden können den Zusammenhang zwischen Hard- und Software im Bereich des Physical Computing verstehen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Physical Computing Objekte von der Konzeption bis zur Bedienung unter Berücksichtigung der technischen Komplexität entwickeln.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden sind in der Lage neue Konzepte in der Sensorik, Bedienung und anderen Bereichen des Physical Computing zu entwickeln und zu validieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage, die technische Planung für ein Projekt aus dem Bereich mit technischen Experten fachmännisch zu diskutieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, unterziehen Ideen, Konzepte, Informationen und Themen, die im allgemeinen Kontext des Physical Computing benötigt werden, einer kritischen Analyse und Bewertung. Sie sind in der Lage auch die Nachteile von Technologien zu benennen und diese gegebenenfalls zu beheben.

Literatur

Aktuelle Dokumentationen entsprechender technischer Entwicklungsumgebungen

Greg Borenstein: Making Things See: 3D vision with Kinect, Processing, Arduino, and MakerBot, O'Reilly and Associates 2012, ISBN: 978-1449307073

Tom Igoe: Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to see, hear, and feel your world, O'Reilly and Associates 2011, ISBN: 978-1449392437

Udo Brandes: Mikrocontroller ESP32Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing, ISBN 978-3836291248

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Plutka, Björn

Lehrende

- Plutka, Björn
- Nehls, Johannes

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

PRAXISSEMESTER

Practical Semester

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0495 (Version 1) vom 07.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0495
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	30.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	Winter- und Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Im Praxissemester erfolgt eine unmittelbare Anwendung des im Studium erworbenen Wissens im Studium und der Anwendung in der Berufspraxis in einer Organisationseinheit außerhalb der Hochschule..

Lehr-Lerninhalte

1. Bearbeitung eines oder mehrerer Projekte
2. Erstellen eines Praxisberichts auf wissenschaftlicher Grundlage

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 900 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
4	individuelle Betreuung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
896	Sonstiges		Durchführung des Praxissemesters

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Unbenotete Prüfungsleistung

- Praxisbericht (schriftlich)

Bemerkung zur Prüfungsart

Praxisbericht

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Praxisbericht: 50 bis 150 Seiten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse in der Breite des studierten Faches

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Studierende wissen, wie eine Aufgabe aus der Berufspraxis methodisch strukturiert in einem vorgegebenen Zeitrahmen bearbeitet wird. Das Ergebnis wird klar und strukturiert dargestellt und nach Möglichkeit umgesetzt.

Wissensvertiefung

Studierende können sich schnell in eine neue berufspraktische Aufgabenstellungen einarbeiten und das Wissen in einem speziellen Gebiet selbstständig vertiefen.

Wissensverständnis

Studierende wenden theoretisch erworbenes Wissen, die im Studium vermittelten Werkzeuge und Methoden auf Aufgabenstellungen der betrieblichen und wissenschaftlichen Praxis an.

Nutzung und Transfer

Studierende entscheiden welche Vorgehensweisen für die Arbeit sinnvoll einsetzbar sind und verifizieren die erlernten Kenntnisse anhand der gegebenen Aufgabenstellung. Sie analysieren und bewerten Lösungen und stellen diese in einem Gesamtkontext dar. Sie arbeiten konkrete Ergebnisse heraus und interpretieren die Erfahrungen für zukünftige Aufgabenstellungen.

Wissenschaftliche Innovation

Studierende analysieren die grundsätzlichen Aufgabenstellungen ihrer Tätigkeit und leiten forschend Fragestellungen ab. Sie entwickeln wissenschaftliche Herangehensweisen zur Lösung und operationalisieren die Schritte im Rahmen der Tätigkeit. Sie reflektieren Aspekte ihrer wissenschaftlichen Beschäftigung.

Kommunikation und Kooperation

Studierende diskutieren die Aufgabenstellungen mit anderen Fachvertreterinnen und Fachvertretern. Sie kooperieren mit den relevanten Stakeholderinnen und Stakeholdern und erarbeiten in Zusammenarbeit mit diesen Beteiligten Lösungskonzepte. In Kommunikation mit den Beteiligten erzeugen sie Lösungen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns innerhalb der Firmen und Organisationen orientiert, in denen das Praxissemester stattfindet. Sie reflektieren ihre Rolle im Personalgefüge und lernen die Grenzen ihrer Fähigkeiten und Kompetenzen kennen.

Literatur

individuell entsprechend der Aufgabenstellung

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Mechlinski, Thomas

Weitere Lehrende

Alle Lehrenden in den jeweiligen Studiengängen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

SELF INSPIRED PROJECT

Self inspired Project

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1803 (Version 1) vom 23.02.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1803
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	10.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die besondere Fähigkeit von Media & Interaction Designer:innen besteht darin, in neuen Bahnen zu denken und konventionelles Vorgehen zu durchbrechen, um innovative gestalterische Konzepte zu entwickeln und zu realisieren. Im Rahmen des Studiums liegt ein Schwerpunkt der Ausbildung auf der Entwicklung analytischer Kompetenzen und der Fähigkeit zu experimentell-transformierendem Denken. Hierbei ist die Kompetenz, komplexere Entwurfsaufgaben im Kontext von innovativen Ideen durchführen zu können, eine Grundvoraussetzung und wird im Modul "Self Inspired Project" trainiert.

Im Modul konzentrieren sich Studierende auf eigene Ideen und setzen diese im Team um. Welche und wie viele Projekte umgesetzt werden, entscheiden die Studierenden im Rahmen eines "Start-Up-Barcamp" selbstorganisiert.

Lehr-Lerninhalte

- Praktische Vertiefung der Projektphasen Konzeption, Planung und Realisation im Kontext gestalterisch /technischer Systeme und Produkte
- Praktische Vertiefung von Kreativitätsmethoden und experimenteller Ideen und Konzeptentwicklung
- Praktische Vertiefung von Projektplanung und -management
- Praktische Vertiefung und Erleben des iterativen Designprozess
- Praktische Vertiefung der Kommunikationskompetenz in Präsentation, Dokumentation und in dialogischem Arbeiten im Team

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 300 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
4	individuelle Betreuung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
296	Arbeit in Kleingruppen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial): ca. 25 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Alle gestalterische, technische und wissenschaftliche Grundlagen aus den Semestern 1 bis 4 des Studiengangs Media & Interaction Design

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden entscheiden eigenverantwortlich und als Team, welche Themen, Produkte oder Systeme aktuelle Relevanz besitzen. Sie können selbstdefinierte, gestalterische Aufgaben durch experimentelle, methodisch individuelle Herangehensweise lösen. Sie präsentieren ihre Arbeitsergebnisse kreativ und im Duktus Ihrer Gestaltung professionell.

Wissensvertiefung

Auf Basis ihrer bisherigen Erfahrungen im Studium und im Praxissemester entscheiden sich die Studierenden über die für sie individuell relevanten Konzeptions- und Produktionsschwerpunkte. Die Studierenden eignen sich, aufbauend auf ihr bereits breites technologisches und gestalterisches Grundlagenwissen, weiteres Spezialwissen an.

Wissensverständnis

Die Studierenden sind in der Lage, visionäre Ideen und Konzepte überzeugend darzustellen. Sie setzen unterschiedliche und für den speziellen Anwendungsfall optimierte Technologien ein, um ihre Arbeit zu unterstützen und zu verbessern.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden verfügen über die Kompetenz, Ideen, Konzepte und Produkte überzeugend in Schrift und Bild, sowie rhetorisch differenziert darzustellen. Sie können wissenschaftlich, künstlerisch und ökonomisch korrekt argumentieren. Die Studierenden sind in der Lage, das von ihnen entwickelte Design antizipativ in unterschiedlichen Szenarien zu kontextualisieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt, in interdisziplinäre Gruppen ihre Gestaltungskompetenz einzubringen, sowie interdisziplinäre Kollaborationen und Kooperationen zu initiieren.

Literatur

Maximilian Eibl, Harald Reiterer, Peter Friedrich Stephan u. Frank Thissen, Knowledge Media Design: Theorie, Methodik, Praxis, München u. a. 2006.

Deutscher Manager-Verband e. V. (Hrsg.), Handbuch Soft Skills Band 3, Methodenkompetenz, Band 3, Zürich 2004.

Evelyn Boos, Das große Buch der Kreativitätstechniken, München 2007.

Anne Brunner, Kreativer denken: Konzepte und Methoden von A-Z, München 2008.

Rob Eastaway u. Stephanie Ehrenschwendner, Kreatives Denken: 101 Wege neue Ideen zu Entwickeln, Köln 2009.

John Maeda: The Laws of Simplicity, Mit Press, 2006

Sep Kamvar: We Feel Fine: An Almanac of Human Emotion, Scribner, 2009

R. Klanten: Taken by Surprise, Gestalten, 2012

Christof Breidenich: @Design: Ästhetik, Kommunikation, Interaktion, Springer, 2010

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)
 - Incoming - Media & Interaction Design B.A. (01.03.2019)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes
- Düchting, Susanne
- Plutka, Björn
- Arndt, Henrik
- Ramm, Michaela
- Mett, Christoph

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

SEMINAR USABILITY & PSYCHOLOGIE

Seminar Usability & Psychology

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0510 (Version 1) vom 17.09.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0510
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Im Interaktionsdesign sind Geräte und Bedienkonzepte von schnellen Innovationszyklen und einem ständigen Wandel geprägt. Oft entstehen im Zuge von neuen Technologien völlig neue Interaktionskonzepte, die auf keinen bisherigen Standards basieren. Wissenschaftliche Studien und aktuelle Erkenntnisse aus dem Bereich der Mensch-Technik-Interaktion sind wichtige Informationsquellen für Interaktionsdesigner:innen, um sich in dieser rasch wandelnden Disziplin selbstständig fortzubilden.

Lehr-Lerninhalte

1. Recherche in einschlägigen Datenbanken, Repositorien u. ä. zu wissenschaftlichen Forschungsbeiträgen aus dem Bereich der Mensch-Technik-Interaktion
2. Kritische Rezeption und Analyse einschlägiger Forschungsbeiträge
3. Schriftliche und mündliche Darstellung der gewonnenen Erkenntnisse
4. Spezielle Fragestellungen aus dem Fachgebiet Mensch-Technik-Interaktion (z. B. Ästhetik und Usability, Usability für Nutzer unterschiedlicher Altersstufen, Mobile Usability, Natural User Interfaces, Accessibility)

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
20	Vorlesung	Präsenz oder Online	-
40	Seminar	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
40	Literaturstudium		-
20	Referatsvorbereitung		-
25	Arbeit in Kleingruppen		-
5	Peer-Feedback		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Referat (mit schriftlicher Ausarbeitung)

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Referat (mit schriftlicher Ausarbeitung):

- Schriftliche Ausarbeitung: max. 10 Seiten
- Präsentation: ca. 20 Minuten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse über grundlegende Konzepte, Modelle und Theorien der Mensch-Technik-Interaktion und deren psychologische Aspekte werden empfohlen.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden erweitern das im Modul »Grundlagen Usability & Psychologie« erworbene Wissen um Detailkenntnisse zu zusätzlichen Konzepten.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über vertiefte Kenntnisse zu aktuellen Forschungsergebnissen im Bereich der Mensch-Technik-Interaktion und können diese Erkenntnisse darstellen und erklären.

Wissensverständnis

Die Studierenden können Einzelinformationen und -aussagen aus verschiedenen wissenschaftlichen Forschungsbeiträgen sinnvoll zueinander in Beziehung setzen und zu einem eigenen kohärenten Text verdichten. Sie können die Bedeutung der gewonnenen Erkenntnisse für das Interaktionsdesign darstellen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind in der Lage, Forschungsergebnisse aus dem Bereich der Mensch-Technik-Interaktion auf konkrete Problem- und Fragestellungen aus dem Interaktionsdesign anzuwenden.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können, aufbauend auf den im Rahmen ihrer Recherche gewonnenen Erkenntnissen, Bedarfe für weitere Forschung identifizieren und artikulieren. Sie können entsprechende Forschungsdesigns skizzieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können sich in kleinen Teams organisieren und die zu bearbeitenden Aufgaben sinnvoll untereinander aufteilen und koordinieren, um zu einem kohärenten Arbeitsergebnis zu kommen. Sie sind in der Lage, auch komplexere Sachverhalte in angemessener schriftlicher Form sowie mündlich vor einer größeren Gruppe verständlich darzustellen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden können einschätzen, welche Bedeutung Wissenschaft und Wissenschaftlichkeit allgemein sowie die von ihnen erarbeiteten konkreten Forschungsergebnisse für sie und ihre Rolle als Interaktionsdesigner:innen haben.

Literatur

Forschungsbeiträge aus Zeitschriften, Tagungsbänden u. ä. aus dem Bereich der Mensch-Technik-Interaktion

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ollermann, Frank

Lehrende

- Ollermann, Frank
- Ramm, Michaela

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

SERVICE DESIGN

Service Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Modul 11B1807 (Version 1) vom 01.12.2025. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1807
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Wintersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die Konzeption, Entwicklung und Evaluation von digitalen Dienstleistungen (engl. Services) und den mit diesen verbundenen Nutzungserfahrungen hat sich zu einem der hauptsächlichen Tätigkeitsfelder von Interaction Designer*Innen entwickelt. Interaction Designer*Innen sind gefragt komplexe interaktive Prozesse unter Einbezug sämtlicher Stake Holder - massgeblich Dienstleister*Innen und Dienstleistungsempfänger*Innen - zu konzipieren, entwickeln und zu gestalten. In dem Modul eignen sich die Studierenden die für die erfolgreiche Gestaltung von Dienstleistungen notwendigen Methoden an und entwerfen unter Anwendung dieser eigene Services.

Lehr-Lerninhalte

- Theoretische und praktische Grundlagen des Service Design
- Praktische Grundlagen der Gestaltung von User Experiences
- Praktische Vertiefung des diagrammatischen Entwurfs von Prozessen und Organisationsmodellen
- Praktische Vertiefung der methoden-basierten und insbesondere der Nutzer*Innen zentrierten Gestaltung (Cultural Probes, Personas, Service-Szenarios, Stakeholder Mapping, Customer Journey Mapping, Business Modelling, etc)

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht: ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Gestaltung; Grundlagen der Gestaltung websbasierter Prozesse und Applikationen

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierende eignen sich ein breites aktives Wissen zur Geschichte und der Entwicklung des Service Designs sowie insbesondere der mit der Entwicklung der Disziplin entstandenden Methoden an.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verstehen die Relevanz der Verwendung etablierter Methoden zur Inspiration und Realisation des erfolgreichen Entwurfs komplexer digitaler, interaktiver Prozessen.

Wissensverständnis

Die Studierenden sind zu jedem Zeitpunkt des Entwurfsprozess in der Lage die Bedürfnisse der an der Dienstleistung Beteiligten unter Anwendung diverser Methoden zu analysieren, diese Analyse kritisch zu reflektieren und demnach gestalterische Entscheidungen zu treffen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Services von der ersten Analyse der Bedürfnisse der Stakeholder bis zur Prototypischen Realisation unter ständiger Berücksichtigung jener Bedürfnisse der Teilhabenden entwerfen und entwickeln.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierende entwickeln innovative Konzepte disruptiver digitaler Dienstleistungen, indem Sie die kennengelernten Methoden weiterentwickeln oder sich von diesen bewusst und reflektiert emanzipieren.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden entwickeln eine professionelle Zugewandtheit zu den im Kontext der Dienstleistung (des Service) auftretenden Stakeholdern. Sie gehen offen auf diese zu, kommunizieren nachvollziehbar und den jeweiligen Szenarien angemessen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden erkennen die Wirksamkeit Nutzer*Innen zentrierter Gestaltungsmethoden auch und besonders hinsichtlich des inhärenten Potentials der missbräuchlichen Verwendung dieser. Sie reflektieren die damit verbundene Verantwortung in der Verwendung dieser Methoden.

Literatur

- Lawrence, A., Schneider, J., Stickdorn, M., Hormess, M. E. (2018). This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World. United States: O'Reilly Media.
- Downe, L. (2020). Good Services: Decoding the Mystery of What Makes a Good Service. Netherlands: BIS Publishers.
- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. United States: Basic Books.
- Buley, L. (2013). The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide. United States: Rosenfeld Media.
- Greever, T. (2020). Articulating Design Decisions: Communicate with Stakeholders, Keep Your Sanity, and Deliver the Best User Experience. Japan: O'Reilly Media.

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

SOCIAL MEDIA COMMUNICATION

Social Media Communication

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1839 (Version 2) vom 21.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1839
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Nicht nur im privaten Kontext spielen soziale Medien eine große Rolle. Inzwischen sind sie auch wichtige Elemente externer und interner Unternehmenskommunikation. Sowohl der professionelle Umgang mit sozialen Medien als auch ihre gezielte Einbindung sind Voraussetzungen für wirkungsvolle Kampagnen und erfolgreiches Content Marketing. Die Studierenden analysieren aktuelle Konzept- und Gestaltungsstrategien im Bereich Social Media und entwickeln eine eigene Social Media Kampagne im Team.

Lehr-Lerninhalte

- Überblick über Strategien und Formate für Social Media und Content Marketing im Kontext digitaler (Massen-) Kommunikation
- Usecases und Anwendungsbeispiele
- Crossmediale Kommunikation und Storytelling im Social Web
- Potentiale und Risiken von User generated Content
- Rechtliche Rahmenbedingungen
- Projektarbeit: Social-Media-Kampagne

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Seminar		-
15	Labor-Aktivität		-
15	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
40	Arbeit in Kleingruppen		-
30	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
10	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
10	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich) oder
- Präsentation

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: ca. 15 Minuten

Projektbericht (schriftlich): 10-15 Seiten, dazugehörige Präsentation 8-10 Minuten

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit: ca. 2-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kenntnisse über Mediengestaltung und Entwicklung von User Interfaces, Webtechnologien

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, kennen wichtige Formate, Kommunikationsregeln und Technologien moderner Social-Media-Strategien.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über detailliertes Wissen über wichtige Formate, Kommunikationsregeln und Technologien moderner Social-Media-Strategien. Dieses Wissen erarbeiten sie sich durch die Umsetzung innovativer Projekte.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden konzipieren, entwickeln und testen moderne Social Media-Formate und Tools mit aktuellen Methoden und Technologien. Die Studierenden erarbeiten sich detailliertes Wissen durch die Konzeption, das Design und die Programmierung moderner Social Media-Kampagnen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind in der Lage, Konzepte im Team zu erarbeiten, zu diskutieren und zu testen. Die Entwicklung wird auch als Team durchgeführt, was ebenfalls zielgerichtete Kommunikation und professionelles Projektmanagement erfordert.

Literatur

Jeremy Harris Lipschultz: Social Media Communication: Concepts, Practices, Data, Law and Ethics, Routledge 2017, 2nd edition.

Guy Kawasaki/Peg Fitzpatrick: The Art of Social Media: Power Tips for Power Users Hardcover – Portfolio 2014

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Ramm, Michaela

Lehrende

- Ramm, Michaela
- Mett, Christoph

Weitere Lehrende

Luna Brumund

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

SOUND DESIGN

Sound Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1845 (Version 2) vom 23.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1845
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Der Klang ist innerhalb zeitgenössischer multimedialer Produkte und Prozesse das Medium, mit dem emotionale Botschaften am effizientesten und nachhaltigsten kommuniziert werden. Die theoretische und praktische Kenntnis über Aufbau, Struktur und Design von Klängen, deren Wirkung sowie deren Rezeption, stellen wichtige Kompetenzen im Rahmen des Entwurfs multimedialer Produkte und Prozesse dar.

Lehr-Lerninhalte

- Praktische Grundlagen der Aufnahme, des Klangs in seiner Wechselwirkung mit Raum, Hörer, textuellen und bildhaften Medien.
- Konzeption, Komposition und Entwurf von Klängen im Kontext der Erstellung multimedialer Produkte und Prozesse

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht: ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Gestaltung multimedialer und interaktiver Produkte und Prozesse.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage Klang insbesondere im Rahmen multimedialer Produktionen differenziert und isoliert wahrzunehmen; sie können die Herstellung des Klanges sowie die Wirkung des Klanges beschreiben.

Wissensvertiefung

Die Studierenden sind in der Lage Klang im Kontext multimedialer Produktionen aufbauend auf differenzierte Beobachtungen selbstständig zu planen, zu beschreiben und zu entwerfen.

Wissensverständnis

Die Studierenden entwerfen, planen und konzipieren eigenständig Klänge für die Rezeption innerhalb multimedialer Produkte und Prozesse.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können Klänge und Klangkompositionen unter Einbezug verschiedener Aufnahmetechnologien erzeugen und in multimediale Produktionen einpflegen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden entwickeln innovative Zugänge des Einsatzes von Klang im Kontext des Entwurfs zeitbasierter Medien sowie von Benutzerschnittstellen, indem sie ihr methodisches Repertoire zielgruppenorientiert einsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können in der Gestaltung von Klängen benutzte fachspezifische Termini passiv und aktiv korrekt und der kommunikativen Situation angemessen verwenden.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende verstehen die Notwendigkeit und Bedeutung von Sound für ein visuelles Design über Ihre Funktion als Interaction Designer hinaus.

Literatur

Holger Schulze (Hrsg.): Sound Studies: Traditionen - Methoden - Desiderate. Berlin 2008
Georg Spehr (Hrsg.): Sound Studies: Funktionale Klänge : Hörbare Daten, klingende Geräte und gestaltete Hörerfahrungen, transcript Verlag Bielefeld 2009
John Cage, Silence: Lectures and Writings, Wesleyan 1st edition 1961
Robert Jourdin: Das wohltemperierte Gehirn, Spektrum 1998/2009
Barry Blesser, Linda-Ruth Salter: Spaces speak, are you listening? MIT Press 2009
Murray Schaefer, The Sound Scape, Destiny Books 1993

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes
- Hemm, Tanja

Weitere Lehrende

Lehrbeauftragte

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

TRANSMEDIALER RAUM

Transmedial Space

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1935 (Version 2) vom 23.02.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1935
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Die gestalterische Auseinandersetzung mit dem Raum als Ort interaktiver und medialer Inszenierung (Ausstellungsgestaltung, Messegestaltung, et.) bedingt ein profundes passives und aktive Verständnis über raumbildende Parameter wie Licht, Objekt und Klang.

Lehr-Lerninhalte

- theoretische Grundlagen der Raumwahrnehmung
- Gegenüberstellung von realem und virtuellem Raum
- gestalterische Grundlagen der Gestaltung mit Licht
- Entwicklung von Modell, Simulation und Prävisualisierung von Räumen
- theoretische Grundlagen der Ergonomie und soziale Funktion des Raums

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar	Präsenz oder Online	-
15	Übung	Präsenz oder Online	-
30	Labor-Aktivität	Präsenz oder Online	-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als Grundlage der benoteten Prüfungsleistungen verstanden. Das Ergebnis wird im Projektbericht beschrieben sowie in einer Präsentation vorgestellt.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht, medial: ca. 15 Seiten, illustrative, photographische, filmische Darstellungen

Unbenotete Prüfungsleistung

- Experimentelle Arbeit: ca. 3-monatige gestalterische Arbeit aus dem Kontext der Lehrveranstaltung

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundkenntnisse der Programmierung und Gestaltung.

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden sind in der Lage, unter Einbezug von Licht und Klang die Inszenierung von Objekten und Artefakten in realen und digitalen Räume zu konzipieren und durchzuführen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden verfügen über grundlegende raumplanerische und inszenatorische Fähigkeiten, die sie im Kontext transmedialer Raumgestaltung theoretisch wie praktisch anwenden können.

Wissensverständnis

Die Teilnehmer können digitale wie analoge Raumkonzepte zum Zwecke der Prävisualisierung, Simulation oder Inszenierung verbalisieren, visualisieren und deren Anfertigung projektabschliessend betreuen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind sensibilisiert für die Einbeziehung ergonomischer, sozialer und psychologischer Faktoren in die Gestaltung transmedialer Räume.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können Methoden und Verfahren konzipieren, die geeignet sind, Probleme der raumgestaltenden Praxis systematisch zu bearbeiten und zu lösen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden sind befähigt, Ideen, Konzepte und Arbeitsergebnisse in Schrift und Bild sowie rhetorisch differenziert und zielgruppengerecht darzustellen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Sie sind in der Lage, der individuellen Verantwortung der kreativ Schaffenden durch ständige Evaluation des individuellen gestalterischen Handelns gerecht zu werden.

Literatur

Gerhard Meerwein: Farbe - Kommunikation im Raum, Birkhäuser, 2007

Virilio, Asscher, Kittler: Mehr Licht, Merve, 2008

Klanten et al.: Staging Space: Scenic Interiors and Spatial Experiences, Gestalten, 2010

Sellers et al.: Entangled: Technology and the Transformation of Performance, MIT Press, 2010

Lev Manovich: Black Box - White Cube, Merve, 2005

Elodie Ternaux: Material World 3: Innovative Materials for Architecture and Design, Frame Publishers, 2011

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Nehls, Johannes

Lehrende

- Nehls, Johannes

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

TYPE DESIGN

Type Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B1939 (Version 2) vom 26.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B1939
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch, Englisch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Schriftzeichen sind die zentralen Elemente der visuellen Erscheinung grafischer User Interfaces interaktiver Produkte und Anwendungen, wie auch klassischer Printprodukte. Schriftzeichen vermitteln Inhalte, indem sie zu Wörtern, Sätzen und Absätzen zusammengefügt werden. Darüber hinaus verweist ihre formale Ausprägung auf vielschichtige ästhetische und sozio-kulturelle Kontexte. Ausgehend von der historischen Entwicklung der Schriftgestaltung sowie deren zeitgenössischen Ausprägungen erarbeiten sich die Studierenden ein detailliertes Wissen über die Gestaltungsmerkmale von Schriften. Darauf aufbauend entwickeln sie mittels gängiger und/oder experimenteller Methoden und Techniken einen eigenständigen Schriftentwurf, den sie in einem anwendbaren digitalen Format technisch umsetzen.

Lehr-Lerninhalte

- Geschichte der Schriftgestaltung
- produktionstechnische Auswirkungen auf die Schriftgestaltung
- Gestaltungsmerkmale von Schriftzeichen
- Klassifikationen von Schriften
- manuelle Gestaltung von Schriften
- digitale Gestaltung von Schriften
- kontextsensitive, generative, randomisierte, dynamische Gestaltung von Schriften

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
15	Seminar		-
15	Übung		-
30	Labor-Aktivität		-

Dozentenungebundenen Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
10	Rezeption sonstiger Medien bzw. Quellen		-
40	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Arbeitsprobe (medial)

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Bemerkung zur Prüfungsart

Die unbenotete Prüfungsleistung im Modul wird als unterstützendes Instrument zur Vorbereitung auf die benotete Prüfungsleistung verstanden.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Unbenotete Prüfungsleistung:

experimentelle Arbeit: semesterbegleitendes Gestaltungsexperiment mit Darstellung im Umfang von 10 Seiten

Benotete Prüfungsleistung:

Arbeitsprobe (medial): Font-Datei mit vollständigem minimalem Zeichensatz mit kontextbedingten Varianten in zwei Schnitten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Grundlagen der Gestaltung

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über umfangreiches Wissen über die historische Entwicklung der Schriftgestaltung sowie über deren zeitgenössische Ausprägungen. Sie verstehen die gängigen Schriftenklassifikationen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, verfügen über detailliertes Wissen über die Gestaltungsmerkmale von Schriftzeichen. Sie kennen deren produktionstechnische und gestalterische Ursprünge sowie deren Weiterentwicklung und Abwandlung in Schriftentwürfen des 20. und 21. Jahrhunderts. Sie identifizieren historische Zusammenhänge und gestalterische Verwandtschaften von Schriften sicher.

Wissensverständnis

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, analysieren und bewerten die Gestaltungsqualitäten von Schriften in Bezug auf ihren Einsatzzweck.

Nutzung und Transfer

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, entwickeln selbstständig mit berufstypischen Schriftgestaltungsmethoden nutzbare Schriften.

Wissenschaftliche Innovation

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage, innovative Gestaltungsansätze zu entwickeln und in Schriftentwürfe zu überführen und neueste informationstechnologische Entwicklungen in die Umsetzung zu integrieren. Sie passen die Gestaltungsmethoden den Anforderungen der Entwurfsaufgabe an.

Kommunikation und Kooperation

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, präsentieren die historische und gestalterische Einordnung von Schriften sowie deren Gestaltungsmerkmale und -qualitäten verständlich für unterschiedlichen Zielgruppen. Sie begründen nachvollziehbar ihre bei eigenen Schriftentwürfen getroffenen Gestaltungsentscheidungen.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, können ihre gestalterische Kompetenz in der Entwicklung von Schriftentwürfen und ihre Fähigkeit zu deren technischen Umsetzung einschätzen.

Literatur

- Blackwell, Lewis (1995): David Carson – The end of print, Bangert
- Blackwell, Lewis (2004): 20th Century Type, Laurence King Publishing
- Carter, Rob (2018): Typographic Design – Form and Communication (7th ed.), Wiley
- Coles, Stephen (2016): The Geometry of Type – The Anatomy of 100 Essential Typefaces, Thames & Hudson
- de Jong, Cees W. et al. (2008): Jan Tschichold - Master Typographer, Thames & Hudson
- Frere-Jones, Tobias (2017): Fifty Type Specimens From the Collection of Tobias Frere-Jones, Princeton Architectural Press
- Heller, Steven & Fili, Louise (2016): Slab Serif Type – A Century of Bold Letterforms
- Neville, Brody & Wozencroft, Jon (2012): From Invention to Antimatter – Twenty years of FUSE, Taschen
- Forssman, Friedrich & de Jong, Ralf (2004): Detailtypografie, Hermann Schmidt
- Frutiger, Adrian (1998): Signs and Symbols: Their Design and Meaning, Watson-Guption
- Renner, Paul (1999): The Art of Typography, Princeton Architectural Press
- Unger, Gerard (2018): Theory of Type Design, nai010 publishers
- VanderLans, Rudy (2016): Emigre Fonts Book – Type Specimens 1986-2016, Gingko Press
- Victionary (2019): Type for Type – Custom typeface solutions for modern visual identities, Thames & Hudson
- Willberg, Hans Peter (2001): Wegweiser Schrift, Hermann Schmidt
- Wozencroft, Jon (1988): The Graphic Language of Neville Brody, Thames & Hudson

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Informatik - Medieninformatik
 - Informatik - Medieninformatik B.Sc. (01.09.2025)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Arndt, Henrik

Lehrende

- Arndt, Henrik

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

WEBTECHNOLOGIEN

Internet Technologies

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0505 (Version 1) vom 09.01.2026. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0505
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	5.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	nur Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Media & Interaction DesignerInnen müssen neben ihren gestalterischen Kompetenzen in der Lage sein, die technische Qualität von dynamischen und interaktiven Applikationen zu bewerten. Die Veranstaltung vermittelt Kenntnisse über die wichtigsten aktuellen Methoden und Entwicklungswerkzeuge zur Realisierung von Web-Anwendungen.

Lehr-Lerninhalte

1. Client- und serverseitige Webtechnologien
2. Grundlagen der Erstellung von Webseiten
3. Hybride App-Entwicklung
4. Content Management Systeme
5. Tendenzen und Trends

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 150 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Vorlesung		-
30	betreute Kleingruppen		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
30	Arbeit in Kleingruppen		-
40	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
20	Veranstaltungsvor- und -nachbereitung		-

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich) oder
- Präsentation

Unbenotete Prüfungsleistung

- experimentelle Arbeit

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

Prüfungsarten für benotete Prüfungsleistungen:

Präsentation: 10 Minuten; dazugehöriger Projektbericht (schriftlich): 10 Seiten pro Person

Prüfungsarten für unbenotete Prüfungsleistungen:

Experimentelle Arbeit: Abgabe von ca. 5 Meilensteinen; Bestehen bei Erfüllung von 85% der Aufgaben

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Computer-Grundkenntnisse

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, beherrschen die Grundtechniken zur Erstellung von Webseiten und Web-Anwendungen.

Wissensvertiefung

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, sind in der Lage eigenständig moderne Webseiten nach aktuellen technischen Standards zu entwerfen und umzusetzen.

Wissensverständnis

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, wenden eine Reihe von gängigen berufsbezogenen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Techniken und Materialien an, um Webseiten nach aktuellen technischen Standards umzusetzen.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden sind sie in der Lage Internetanwendungen benutzergerecht zu konzeptionieren und unter Berücksichtigung der geeigneten Technik zu entwickeln.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können aktuelle Technologien anwenden um neue Wege der Interaktion und Darstellung von Inhalten im Web-Kontext zu ermöglichen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden entwickeln programmiertechnische Konzepte und können technische Probleme und Fragen gemeinsam diskutieren und zu präsentieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die Studierenden, die dieses Modul erfolgreich studiert haben, wenden eine Reihe von gängigen berufsbezogenen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Techniken und Materialien an, um Webseiten und Web-Anwendungen nach aktuellen technischen Standards umzusetzen.

Literatur

Jens Jacobsen, Matthias Gidda: Webseiten erstellen für Einsteiger, Galileo Press 2014, ISBN: 978-3836228084

Jon Duckett: HTML & CSS: Erfolgreich Websites gestalten und programmieren, Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA 2015, ISBN: 978-3527760534

Jürgen Wolf: HTML5 und CSS3: Das umfassende Handbuch, Rheinwerk Computing 2015, ISBN: 978-3836228855

Kai Laborenz, Andrea Ertel: Responsive Webdesign: Anpassungsfähige Websites programmieren und gestalten, Galileo Press 2014, ISBN: 978-3836232005

Jon Duckett, Volkmar Gronau: JavaScript & jQuery: Interaktive Websites entwickeln, Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA 2015, ISBN: 978-3527760572

Ferdinand Malcher, Danny Koppenhagen, Johannes Hoppe: Angular: Das große Praxisbuch – Grundlagen, fortgeschrittene Themen und Best Practices. Inkl. RxJS, NgRx und a11y (iX Edition), dpunkt.verlag GmbH, ISBN: 978-3864909465

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Plutka, Björn

Lehrende

- Plutka, Björn

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

WISSENSCHAFTLICHES PRAXISPROJEKT – DESIGN

Applied Scientific Project – Design

Allgemeine Informationen zum Modul

Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (Iul)

Modul 11B0604 (Version 1) vom 03.09.2024. Genehmigungsstatus: freigegeben

Modulkennung	11B0604
Niveaustufe	Bachelor
Unterrichtssprache	Deutsch
ECTS-Leistungspunkte und Benotung	15.0
Häufigkeit des Angebots des Moduls	Winter- und Sommersemester
Weitere Hinweise zur Frequenz	-
Dauer des Moduls	1 Semester

Modulinhalte

Kurzbeschreibung

Im Wissenschaftlichen Praxisprojekt - Design untersuchen, definieren und strukturieren die Studierenden eigenständig einen selbst gewählten theoretischen oder praktischen Themenbereich mittels der im Studium erworbenen Kompetenzen. Diesen grenzen sie zu einer konkreten Frage- oder Problemstellung ein, die als Basis für die Bachelorarbeit geeignet ist. Die Studierenden wenden dabei eine forschungs- oder berufspraxisnahe Vorgehensweise und Projektstruktur an. Sie führen das Wissenschaftlichen Praxisprojekt - Design entweder in einer Ausbildungsstelle (z.B. Forschungseinrichtung, Unternehmen) oder innerhalb der Hochschule Osnabrück durch.

Lehr-Lerninhalte

Die Studierenden wenden fachspezifische Forschungs-, Analyse- und Planungsmethoden aufeinander abgestimmt innerhalb eines umfangreichen und komplexen Themenbereichs in zweckmäßiger Form praktisch an. Sie dokumentieren die Ergebnisse mit geeigneten Mitteln.

Die Studierenden nehmen im zweiten oder vierten Fachsemester an der fakultätsweiten Projektwoche teil.

Arbeitsaufwand, Lehr- und Lernformen

Gesamtarbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für das Modul umfasst insgesamt 450 Stunden (siehe auch "ECTS-Leistungspunkte und Benotung").

Lehr- und Lernformen

Dozentengebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
3	individuelle Betreuung		-

Dozentenungebundenes Lernen

Std. Workload	Lehrtyp	Mediale Umsetzung	Konkretisierung
350	Sonstiges		Projektarbeit
57	Erstellung von Prüfungsleistungen		-
40	Sonstiges		Projektwoche

Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten

Benotete Prüfungsleistung

- Projektbericht (schriftlich)

Unbenotete Prüfungsleistung

- Präsentation

Bemerkung zur Prüfungsart

Der schriftliche Projektbericht wird für das Wissenschaftliche Praxisprojekt erstellt und benotet. Die Teilnahme an der Projektwoche mit Präsentation ist eine unbenotete Prüfungsleistung.

Prüfungsdauer und Prüfungsumfang

benotete Prüfungsleistung

Projektbericht (schriftlich): 30 Seiten

unbenotete Prüfungsleistung

Präsentation: 10 Minuten

Voraussetzungen für die Teilnahme

Empfohlene Vorkenntnisse

Kompetenzen aus dem Bachelorstudium

Kompetenzorientierte Lernergebnisse

Wissensverbreiterung

Studierende können fachspezifische Forschungs-, Analyse- und Planungsmethoden definieren und darstellen.

Wissensvertiefung

Studierende können fachspezifische Forschungs-, Analyse- und Planungsmethoden charakterisieren und klassifizieren und deren praktische Anwendungsmöglichkeiten sicher abschätzen.

Wissensverständnis

Studierende können verschiedenartige fachspezifische Forschungs-, Analyse- und Planungsmethoden hinsichtlich ihrer Eignung in konkreten wissenschaftlichen und praktischen Designprojekten bewerten.

Nutzung und Transfer

Die Studierenden können methodisch fundiert in umfassender Form relevante Informationen zu komplexen theoretischen und praktischen Themenbereichen sammeln, strukturieren, evaluieren und bewerten und damit die Grundlagen für einen Designentwurf schaffen.

Wissenschaftliche Innovation

Die Studierenden können innovative Perspektiven auf unterschiedliche theoretische und praktische Themenfelder entwickeln, indem sie ihr vielfältiges methodisches Repertoire mit ihren individuellen kreativen Kompetenzen zusammenführen und zielgerichtet einsetzen.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden können komplexe fachliche Aspekte von Designthemen formulieren und diese im Diskurs mit unterschiedlichen Zielgruppen fundiert und anschaulich vermitteln und verargumentieren.

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Studierende können ihr individuelles Qualifikationsprofil bezüglich studienerefolgsrelevanter Kompetenzen adäquat einschätzen. Sie erkennen den Einfluss ihrer fachlichen Tätigkeit auf Gesellschaft, Kultur und Umwelt und reflektieren ihre persönliche Verantwortung.

Literatur

- Hanington, Bruce (2019): Universal Methods of Design (Rev. ed.), Rockport Publishers
- Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods, Wiley
- Visocky O'Grady, Jenn & Visocky O'Grady, Ken (2017): A Designer's Research Manual (2nd ed.), Rockport Publishers

Verwendbarkeit nach Studiengängen

- Industrial Product Design
 - Industrial Product Design B.A. (01.09.2024)
- Media & Interaction Design
 - Media & Interaction Design B.A. (01.09.2024)

Am Modul beteiligte Personen

Modulpromotor*in

- Mechlinski, Thomas

Lehrende

- Arndt, Henrik
- Beate, Bastian
- Düchting, Susanne
- Dziubiel, Marian
- Hofmann, Thomas
- Nehls, Johannes
- Ollermann, Frank
- Ramm, Michaela

Weitere Lehrende

Alle Professorinnen und Professoren der Studiengänge MID und ID

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

