

Modulhandbuch
Masterstudiengang
Transformation Design & Print

des Fachbereichs VI
der Berliner Hochschule für Technik
Stand Oktober 2023

Inhalt

Modulplan	3
Pflichtmodule	
M01 Projektmodul I, Kommunikationsdesign & Material/Verfahren	4
M02 Spekulatives Design	6
M03 Projekt- und Transformationsmanagement	7
M04 Wahlpflichtmodul I	9
M05 Projektmodul II, Motion & Modellierung	10
M06 Strategie, Transformation, Verantwortung	12
M07 Designforschung Methoden	14
M08 Wahlpflichtmodul II	16
M09 Projektmodul III, Digitales Design & Integrierte Prozesse	17
M10 Leadership in Design & Print	19
M11 Studium Generale I	21
M12 Studium Generale II	22
M13 Wahlpflichtmodul III	23
M14 Abschlussprüfung	24
Wahlpflichtmodule	
WP01 Planung & Entwicklung von Prototypen	25
WP02 Design Activism	26
WP03 Trend- und Innovationsforschung	28
WP04 Motion Design	30
WP05 Nachhaltigkeitsstrategien	32
WP06 User Interface Design	34

Modulplan

1. Semester »analog«

Modul	LP	Nr.	Lehrveranstaltung
Projektmodul	15	M01	Projektmodul I, Kommunikationsdesign & Material/Verfahren
Pflichtfächer	5	M02	Spekulatives Design
	5	M03	Projekt- und Transformationsmanagement
Wahlpflichtfächer	5	M04	WP 01, 02, 05 o. 06

2. Semester »bewegt«

Modul	LP	Nr.	Lehrveranstaltung
Projektmodul	15	M05	Projektmodul II, Motion & Modellierung
Pflichtfächer	5	M06	Strategie, Transformation, Verantwortung
	5	M07	Designforschung Methoden
Wahlpflichtfächer	5	M08	WP 03 o. 04

3. Semester »digital«

Modul	LP	Nr.	Lehrveranstaltung
Projektmodul	15	M09	Projektmodul III, Digitales Design & Integrierte Prozesse
Pflichtfächer	5	M10	Leadership in Design & Print
	5	M11	Studium Generale
Wahlpflichtfächer	5	M13	WP 01, 02, 05 o. 06

4. Semester »Abschlussprüfung«

Modul	LP	Nr.	Lehrveranstaltung
Pflichtfächer	25	M14.1	Master-Arbeit
	5	M14.2	Mündliche Abschlussprüfung

Pflichtmodule

M01 Projektmodul I, Kommunikationsdesign & Material/Verfahren

M01 Project I, Communication Design & Materials/Procedures

Leistungspunkte	15 LP
Workload	6 SWS Ü 102 Stunden Präsenz 348 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden können/verfügen über folgende Fähigkeiten und Fertigkeiten: <ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden können komplexe Designaufgaben formulieren, planen, gestalten und technisch umsetzen/produzieren• Sie können die Problemstellung erkennen, analysieren und geeignete Methoden für kreative Lösungsstrategien ableiten und anwenden• Sie können Materialien und Verfahren analysieren und themenbezogen kombinieren bzw. optimieren.• Die Studierenden können komplexe Kommunikations-Systeme im analogen Raum erarbeiten und managen• Sie besitzen das Vermögen Annahmen, Werten, Verhalten kritisch zu reflektieren• Sie sind in der Lage die adäquaten gestalterisch und medialen Mittel auszuwählen• Sie können ihre gestalterischen Ansätze visualisieren und prototypisch umsetzen• Die Studierenden werden befähigt, die eigene Tätigkeit und ethische Verantwortung als Gestalter*in kritisch zu reflektieren und neu zu denken• Die Studierenden können im Team arbeiten und Führungsaufgaben übernehmen
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Projektarbeit
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projektarbeit mit Bericht = 60% Modulnote, Projektpräsentation = 40% Modulnote
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan

Inhalte	<p>Erarbeitung eines komplexen selbstgewählten oder vorgegebenen Projektes, das aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen aufgreift und so auf die gesellschaftlichen und ökologischen Herausforderungen der Zukunft reagiert.</p> <p>Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelles, forschendes Arbeiten und Gestalten.</p> <p>Erstellung einer umfangreichen Recherche und Analyse zum jeweiligen Thema und Definition des Projektziels Fokussierung einer visionären Auseinandersetzung mit gestaltungs- und printtechnologischen Fragen im Kontext von sozialen und transformativen Prozessen.</p> <p>Die Projektarbeit wird in der Regel im Team durchgeführt. Gewünscht ist es, das Studierende aus verschiedenen technischen, wirtschaftlichen und gestalterischen Disziplinen als Team zusammenarbeiten und so von den verschiedenen Fähigkeiten und Vorkenntnissen der Kommilitonen/innen profitieren. Es werden die eigenen Schwerpunkte vertieft, im interdisziplinären Umfeld weiterentwickelt.</p> <p>Es können Projekte mit einem strategischen, gestalterischen und/oder produktionstechnischen Schwerpunkt bearbeitet werden.</p> <p>Die Betreuung des Masterprojektes erfolgt im Team in der Regel von drei Lehrkräften, die unterschiedliche Fachkenntnisse, Schwerpunkte und Herangehensweisen in die Projektbetreuung einbringen und verschiedene Blickwinkel auf das Projektthema ermöglichen.</p>
Literatur	Wird zu Beginn des Semesters durch die Lehrkraft bekannt gegeben.
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten. Das Modul wird teilweise im Freien durchgeführt.
Raumbedarf	Ü-Sem

M02 Speklatives Design

M02 Speculative Design

Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU 34 Stunden Präsenz 68 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none">• werden mit grundlegenden Methoden der Zukunftsforschung vertraut gemacht.• verstehen den Einsatz von Storywriting zur Erkundung möglicher Zukünfte.• lernen ihre Arbeit mit Expert*innen zu diskutieren• erwerben Kompetenzen in der Visualisierung von Zukünften
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht
Status	Pflichtfach
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projektbericht und Projektpräsentation
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	<p>In diesem Modul lernen die Studierenden Methoden des spekulativen Entwurfs und Gestaltens kennen. Sie werden sich mit relevanter Literatur, Zukunftsstudien, Kunstwerken und Popkultur auseinandersetzen, sowie Methoden der Zukunftsforschung ausprobieren.</p> <p>Der Schwerpunkt liegt auf dem Verfassen von Narrative Probes – kurzen Geschichten, die mögliche Zukünfte erkunden.</p> <p>Nach der Diskussion mit selbst identifizierten Experten wird ein Zukunftsentwurf in einem Medium eigener Wahl visualisiert.</p>
Literatur	<p>Dunne, Anthony. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. Cambridge, MA: The MIT Press.</p> <p>Smith, Scott. (2018). How to Future: Leading and Sense-Making in an Age of Hyperchange. New York, NY: Routledge.</p>
Weitere Hinweise	Das Modul kann auf Deutsch oder auf Englisch angeboten werden. Bitte beachten Sie die aktuellen Informationen aus dem zuständigen Fachbereich.
Raumbedarf	SU-Sem

M03 Projekt- und Transformationsmanagement

M03 Project- & Transformation Management

Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU + 3 SWS Ü 85 Stunden Präsenz 65 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachübergreifende Grundlagen
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden erhalten die Befähigung: <ul style="list-style-type: none">• die Projektwürdigkeit eines Vorhabens zu identifizieren und zu entscheiden, welches Projektmanagementmodell (klassisch, hybrid oder agil) spezifisch angewendet werden kann, um die Realisierung erfolgreich zu unterstützen• relevante Rahmenbedingungen in Form einer methodischen Projekt- und Ressourcenplanung, Projektwirtschaftlichkeitsbewertung und Stakeholderanalyse zu initialisieren• ein ergebnisorientiertes Anforderungsmanagement und Prompt Design aufzusetzen und über den gesamten Projektlebenszyklus aufrecht zu erhalten• Methodeneinsatz in kreative Wertschöpfungsprozesse zu integrieren• eine methodische Lösungsentscheidung zu treffen• die Umsetzungsphase eines Projektes als spezifischen Workflow zu bewerten und mittels Kanban zu managen und zu steuern• den Projektabschluss fokussiert und geordnet zu erreichen• Teambildung und -arbeit im Rahmen projektbezogener Aufgabenstellungen effizient zu organisieren• Aspekte der selbstorganisierten Teamarbeit anzuwenden und zu entwickeln
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Projektarbeit in Gruppen
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projektarbeit (in Gruppen) mit Bericht (ca. 3 - 4 Seiten pro Person) und Präsentation (ca. 10 Minuten pro Person) Erbringung anlassbezogener individueller Aufgabenstellungen 3 Stunden pro Teilnehmer*in).
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	Seminaristischer Unterricht: <ul style="list-style-type: none">• Projektziel bzw. -Fokus, sowie Projektkontext identifizieren• Projektplanung (Projektstrukturplan, EPICs, Vorgangsknotennetzplan, Risikoanalyse)• Wirtschaftlichkeitsberechnung (Business Case)• Stakeholderanalyse• Personas

-
- Anforderungsmanagement, User Storys und Prompt Engineering
 - Methodische Lösungsfindung (unter Berücksichtigung der Aspekte Zielgruppe, Medium, Marke)
 - Kanban
 - Projektüberwachung
 - Projektdokumentation
 - Projektsteuerung
 - Projektcontrolling (Fertigstellungswertanalyse)
 - Projektführung und -organisation
 - Projektabschluss
 - Teambildung
 - Teamlebenszyklen
 - Selbstorganisierte und agile Teams
 - SCRUM-Prozesse, -Rollen, -Artefakte

Übung: Die Übung legt den Fokus auf die Anwendung bzw. Umsetzung der theoretischen Inhalte im Rahmen eines realen Medienprojektes mit eigenen Themen oder unterschiedlichen externen Partnern je Team

Literatur

Hans-Dieter Litke - Projektmanagement: Methoden, Techniken, Verhaltensweisen. Evolutionäres Projektmanagement (Beuth-Lehrbuchsammlung FFD-5)

Jörg Preußig - Agiles Projektmanagement: Agilität und Scrum im klassischen Umfeld

Holger Timinger - Modernes Projektmanagement

Boris Gloger - Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln; (Beuth-Handbuchsammlung 47.1,6.321-3)

Chris Rupp - Requirements-Engineering und -Management: Professionelle, iterative Anforderungsanalyse für die Praxis DIN Deutsches Institut für Normung e.V. DIN 69901, Projektmanagement und Projektmanagementsysteme; (Beuth-Bibliothek, Terminalrechner)

Mike Burrows - Kanban: verstehen, einführen, anwenden

Evelyn Werro - Gruppendynamische Aspekte agiler Frameworks: Agile Teams im Spannungsfeld von Zugehörigkeit, Macht und Intimität

Ralf Wirdemann - Scrum mit User Stories

Manfred Gellert/Claus Nowak - Teamarbeit, Teamentwicklung, Teamberatung:

Ein Praxisbuch für die Arbeit in und mit Teams

Benno van Aerssen und Christian Buchholz - Das große Handbuch Innovation

Weitere Hinweise

Das Modul wird auf Deutsch angeboten.

Das Modul wird teilweise im Freien durchgeführt.

Raumbedarf

SU-Sem

Ü-IT

M04 Wahlpflichtmodul I

M04 Required-Elective Module I

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Voraussetzungen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Niveaustufe (Dauer)	1. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Ermittlung der Modulnote	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Inhalte	Ausgewählte Themen je nach gewähltem Modul aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Für dieses Wahlpflichtmodul können aus dem Wahlpflichtmodulkatalog die Module WP01, WP02, WP05 und WP06 gewählt werden.
Literatur	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Weitere Hinweise	
Raumbedarf	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule

M05 Projektmodul II, Motion & Modellierung

M05 Project II, Motion & Modeling

Leistungspunkte	15 LP
Workload	6 SWS Ü 102 Stunden Präsenz 348 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Komplexe Bewegtbildprojekte zu konzipieren, zu gestalten und prototypisch umzusetzen.• Sie sind in der Lage, aktuelle gesellschaftlichen Prozesse zu kontextualisieren und reflexiv abzubilden.• Sie können Material- bzw. Verfahrenseigenschaften abstrahieren und funktional beschreiben.• Anhand dieser abstrakten Modelle/Simulationen können sie strukturiert Optimierungspotentiale identifizieren, theoretisch umsetzen und validieren.
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Projektarbeit
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projektarbeit mit Bericht = 60% Modulnote Projektpräsentation = 40% Modulnote
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	<p>Im Idealfall führen die Studierenden das Masterprojekt I in diesem Modul fort und transferieren die erarbeiteten Inhalte in Bewegtbilder bzw. führen sie in Form einer Modellierung/Simulation auf eine nächste Abstraktionsebene. Soll das Masterprojekt des vorangegangenen Semesters nicht fortgeführt werden, kann der Transfer zum Bewegtbild bzw. die technologische Abstrahierung auch anhand einer neuen Thematik erfolgen.</p> <p>Erarbeitung eines komplexen selbstgewählten oder vorgegebenen Projektes, das aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen aufgreift und so auf die gesellschaftlichen und ökologischen Herausforderungen der Zukunft reagiert.</p> <p>Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelles, forschendes Arbeiten und Gestalten.</p> <p>Erstellung einer umfangreichen Recherche und Analyse zum jeweiligen Thema und Definition des Projektziels Fokussierung einer visionären Auseinandersetzung mit gestaltungs- und technologischen Fragen im Kontext von sozialen und transformativen Prozessen.</p>

Die Projektarbeit wird in der Regel im Team durchgeführt. Gewünscht ist es das Studierende aus verschiedenen technischen, wirtschaftlichen und gestalterischen Disziplinen als Team zusammenarbeiten und so von den verschiedenen Fähigkeiten und Vorkenntnissen der Kommilitonen/innen profitieren. Es werden die eigenen Schwerpunkte vertieft, im interdisziplinären Umfeld weiterentwickelt.

Es können Projekte mit einem strategischen, gestalterischen und/oder produktionstechnischen Schwerpunkt bearbeitet werden.

Die Betreuung des Masterprojektes erfolgt im Team in der Regel von drei Lehrkräften, die unterschiedlichen Fachkenntnisse, Schwerpunkte und Herangehensweisen in die Projektbetreuung einbringen und verschiedene Blickwinkel auf das Projektthema ermöglichen.

Literatur	Wird zu Beginn des Semesters durch die Lehrkraft bekannt gegeben.
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten. Das Modul wird teilweise im Freien durchgeführt.
Raumbedarf	SU-Sem

M06 Strategie, Transformation, Verantwortung

M06 Strategy, Transformation, Responsibility

Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU + 2 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden kennen verschiedene Ansätze von Strategie.• Sie sind befähigt, bestehende Strategien zu analysieren sowie neue Strategien zu entwickeln und für unterschiedliche Unternehmen oder Unternehmensbereiche anzuwenden.• Sie sind in der Lage, zentrale Aspekte der Transformation in die Strategieentwicklung einzubinden und ihre berufliche Tätigkeit vor dem Hintergrund eines gesellschaftlichen Wandlungsprozesses bzw. Umbruchs (Transformation) zu begreifen, zu reflektieren und begründet zu bewerten.• Die Studierenden kennen den Begriff und die Struktur der Verantwortung und können unternehmerische Aktivitäten in ihrer gesellschaftlichen Bedeutung aus Perspektive der Verantwortung beurteilen.• Die Studierenden vermögen das Zusammenwirken von Strategie, Transformation und Verantwortung zu erkennen und aktuelle unternehmerische Sachverhalte daraufhin zu analysieren und auch aus ethischer Perspektive kritisch zu hinterfragen. <p>Neben diesen fachlichen üben die Studierenden auch ihre sozialen Kompetenzen. Sie können im Team das Zusammenspiel von Strategie, Transformationsprozessen und Verantwortung erkennen und auf Fallbeispiele anwenden.</p>
Voraussetzungen	keine
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht Übung
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform und die Prüfungsmodalitäten nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt gilt folgende Prüfungsform: Schriftliche Ausarbeitung = 60% Modulnote Projektpräsentation = 40% Modulnote
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	Strategie <ul style="list-style-type: none">• Begriff der Strategie• Eckpfeiler von Strategie• Unterschiedliche Denkschulen und Konzeptionen Transformation <ul style="list-style-type: none">• Begriff und Gegenstand von Transformation

-
- Transformationsfelder (bspw. Digitalisierung, Klima, Diversität, Demografie)
 - Ethische Herausforderungen durch die Transformation
 - Verantwortung
 - Verantwortung und Ethik
 - Grundstruktur und Arten der Verantwortung
 - Reichweite und Grenzen der (Unternehmens-) Verantwortung

Literatur Mintzberg, Henry et al: Strategy Safari: Eine Reise durch die Wildnis des strategischen Managements
Schmidt, Matthias (2016): Reichweite und Grenzen unternehmerischer Verantwortung. Perspektiven für eine wertorientierte Organisationsentwicklung und Führung.
Schneidewind, Uwe (2019): Die große Transformation. Eine Einführung in die Kunst des gesellschaftlichen Wandels.
Heidbrink, Ludger et al (Hrsg.): Handbuch Verantwortung.

Weitere Hinweise Das Modul kann auf Deutsch oder auf Englisch angeboten werden. Bitte beachten Sie die aktuellen Informationen aus dem zuständigen Fachbereich.

Raumbedarf Ü-Sem

M07 Designforschung Methoden

M07 Design Research Methods

Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU 34 Stunden Präsenz 68 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachübergreifende Grundlagen
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<p>Studierende besitzen einen Überblick über Methoden und Vorgehensweisen in der empirischen Sozialforschung. Zudem kennen sie designbezogene Forschungsmethoden wie die Methode des Design Thinking und können einzelne Prozessschritte selbstständig anwenden. Sie sind in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none">• ein Designforschungsprojekt systematisch zu planen,• Fragestellungen zu konkretisieren,• den Problembereich zu erkunden: geeignete Datenerhebungsmethoden (vor allem Interviews, Fragebögen, Beobachtungen) auszuwählen und eine Erhebung durchzuführen,• Nutzerbedürfnisse zu analysieren: die Ergebnisse in angemessener Form aufzubereiten, auszuwerten, darzustellen und zu interpretieren,• Ideen zu entwickeln, auszuwählen, prototypisch umzusetzen und zu testen <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sollten die Studierenden in der Lage sein; Forschungsprojekte in Arbeitsgruppen zu bearbeiten und die Lösungen gemeinsam zu präsentieren.</p>
Voraussetzungen	keine
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform und die Prüfungsmodalitäten nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt gilt folgende Prüfungsform: Projektarbeit
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	<p>Allgemeines zur Designforschung</p> <ul style="list-style-type: none">• Planung eines Forschungsprojektes• Bedeutung von Teams und Kollaboration• Überblick über verschiedene empirische Forschungsmethoden <p>Design Thinking als Forschungsmethode. Die sechs Prozessschritte von Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none">• Verstehen: den Problembereich erkunden• Beobachten: Stichprobenauswahl, Datenerhebungsmethoden auswählen (vor allem Interviews, Fragebögen, Beobachtungen) und die Erhebung durchführen

	<ul style="list-style-type: none"> • Synthese: Datenaufbereitung, -auswertung und -interpretation als Analyse der Nutzerbedürfnisse • Ideen finden: Brainstorming-Methoden anwenden, Lösungsideen für die Nutzerbedürfnisse entwickeln und auswählen • Prototyping: Ideen prototypisch umsetzen • Testen: die Prototypen mit Hilfe von Interviews, Fragebögen und/oder Beobachtungen testen
Literatur	<p>Brown, T.: Change by Design – How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperBusiness.</p> <p>Schmiedgen, J. et al.: Parts Without a Whole? – The Current State of Design Thinking Practice in Organizations (Study Report No. 97). Potsdam: Hasso-Plattner-Institut für Softwaresystemtechnik an der Universität Potsdam</p> <p>Uebersnickel, F. et al.: Design Thinking – Das Handbuch. Frankfurt: Frankfurter Allgem.Buch.</p>
	Weitere Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Hinweise	<p>Das Modul wird auf Deutsch angeboten.</p> <p>Das Modul wird teilweise Online durchgeführt (Blended Learning)</p>
Raumbedarf	SU-Sem

M08 Wahlpflichtmodul II

M08 Required-Elective Module II

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Voraussetzungen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Ermittlung der Modulnote	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Inhalte	Ausgewählte Themen je nach gewähltem Modul aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Für dieses Wahlpflichtmodul können aus dem Wahlpflichtmodulkatalog die Module WP03, WP04 gewählt werden.
Literatur	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Weitere Hinweise	
Raumbedarf	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule

M09 Projektmodul III, Digitales Design & Integrierte Prozesse

M09 Project III, Digital Design & Integrated processes

Leistungspunkte	15 LP
Workload	6 SWS Ü 102 Stunden Präsenz 348 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden können/verfügen über folgende Fähigkeiten und Fertigkeiten: <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können komplexe Probleme des digitalen Designs lösen und Informationen verständlich, rasch erfassbar und gut auffindbar in interaktiven Systemen zusammenzufassen. • Sie entwickeln bereits erworbene, tiefgreifende Kenntnisse zu plattformübergreifenden Gestaltungskonzepten für interaktive Anwendungen weiter. • Neben der Konzeption und Gestaltung eines digitalen Projektes ist auch die Bewertung dessen ein Bestandteil des Kurses. Analytisch-kritische, theoretische, organisatorische und praktische Kompetenzen werden weiter ausgebildet. Die Studierenden werden befähigt, anwenderorientiert, praxisorientiert und interdisziplinär zu arbeiten. • Sie können erarbeitete Modelle/Simulationen in digitale Prozesse integrieren und damit strukturiert Optimierungspotentiale in einzelnen Prozessschritten bis hin zu ganzen Wertschöpfungsketten identifizieren, theoretisch umsetzen und validieren. • Sie kennen im Kontext Ihres Projektes sämtliche relevanten Zusammenhänge mit vor- und nachgelagerten Abläufen inklusive ihrer komplexen Wechselwirkungen und können diese berücksichtigen.
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Projektarbeit
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projektarbeit mit Bericht = 60% Modulnote Projektpräsentation = 40% Modulnote
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	Im Idealfall führen die Studierenden das Masterprojekt II in diesem Modul fort und transferieren die erarbeiteten Inhalte in Digitale Designs wie bspw. Handy-Apps oder Web-Applikationen bzw. nutzen die erarbeitete Abstraktion für eine Integration in den digitalen Gesamtprozess zur Optimierung der zugehörigen Wertschöpfungsketten.

Soll das Masterprojekt der vorangegangenen Semester nicht fortgeführt werden, kann die Erarbeitung digitaler Designs bzw. eine Optimierung im digitalen Gesamtprozess von Wertschöpfungsketten auch anhand einer neuen Thematik erfolgen.

Erarbeitung eines komplexen selbstgewählten oder vorgegebenen Projektes, das aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen, Probleme oder Fragestellungen aufgreift und so auf die gesellschaftlichen und ökologischen Herausforderungen der Zukunft reagiert.

Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelles, forschendes Arbeiten und Gestalten.

Erstellung einer umfangreichen Recherche und Analyse zum jeweiligen Thema und Definition des Projektziels

Fokussierung einer visionären Auseinandersetzung mit gestaltungs- und technologischen Fragen im Kontext von sozialen und trans-formativen Prozessen.

Die Projektarbeit wird in der Regel im Team durchgeführt. Gewünscht ist es das Studierende aus verschiedenen technischen, wirtschaftlichen und gestalterischen Disziplinen als Team zusammenarbeiten und so von den verschiedenen Fähigkeiten und Vorkenntnissen der Kommilitonen/innen profitieren. Es werden die eigenen Schwerpunkte vertieft, im interdisziplinären Umfeld weiterentwickelt.

Es können Projekte mit einem strategischen, gestalterischen und/oder produktionstechnischen Schwerpunkt bearbeitet werden.

Die Betreuung des Masterprojektes erfolgt im Team in der Regel von drei Lehrkräften, die unterschiedlichen Fachkenntnisse, Schwerpunkte und Herangehensweisen in die Projektbetreuung einbringen und verschiedene Blickwinkel auf das Projektthema ermöglichen.

Literatur	Wird zu Beginn des Semesters durch die Lehrkraft bekannt gegeben.
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten. Das Modul wird teilweise im Freien durchgeführt.
Raumbedarf	SU-Sem Ü-IT

M10 Leadership in Design & Print

M10 Leadership in Design & Print

Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU, 2 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachübergreifende Grundlagen
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden kennen die klassischen Theorien und Modelle der Führung sowie die damit verbundenen Vertiefungsthemen Arbeitsmotivation, Kooperation und Kommunikation in Teams, sowie die wesentlichen Handlungsstrategien in Krisen und Konflikten. Darauf aufbauend lernen die Studierenden in dem Modul, sich ein komplexes, gesellschaftlich aktuelles Leadership-Thema selbstorganisiert in Projektteams zu erarbeiten und aus ihren Erkenntnissen innovative Strategien für die Praxis in der Medienproduktion und Kreativwirtschaft zu entwickeln. Die Studierenden sind nach dem Modul in der Lage: <ul style="list-style-type: none">• aktuelle Trends im Bereich Leadership wissenschaftlich fundiert zu analysieren,• diese im Rahmen der gesellschaftlichen Meta-Trends kritisch zu reflektieren und einzuordnen,• und sie können aktivierende Moderations-Tools sowie digitale Tools einsetzen, um dialogorientiert zu präsentieren.
Voraussetzungen	keine
Niveaustufe (Dauer)	3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht Übung
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform und die Prüfungsmodalitäten nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt gilt folgende Prüfungsform: Projektskizze 50 %, Projektpräsentation 50%
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	Grundlagen der Führung <ul style="list-style-type: none">• Klassische Theorien und Modelle der Führung• Grundlagen der Arbeitsmotivation• Kooperation und Kommunikation in Teams• Konflikt- und Krisenmanagement Aktuelle Trends und Herausforderungen für Leadership in Teams und Organisationen <ul style="list-style-type: none">• Digitale und agile Leadership• Resiliente Führung• New Work und New Pay• Empowerment

Literatur	<p>Biehl, B.: Management in der Kreativwirtschaft. Grundlagen und Basiswissen. Berlin: Springer Gabler.</p> <p>Roth, W.: Die resiliente Führungskraft. Sich selbst und andere gesund führen. Wiesbaden: Springer Fachmedien.</p> <p>Sichart, S., Preußig, J.: Agil führen. Neue Methoden für moderne Führungskräfte. Freiburg: Haufe Group.</p> <p>Weitere Literatur wird in der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten.
Raumbedarf	Ü-Sem

M11 Studium Generale I

M11 General Studies I

Leistungspunkte	2,5 LP
Workload	2 SWS SU oder 2 SWS Ü 34 h Präsenz 41 h Selbststudium
Verwendbarkeit	alle Studiengänge
Lerngebiet	Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungen
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden haben ihr Fachstudium um interdisziplinäre Aspekte erweitert und erkennen Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und ihren Teilsystemen.
Voraussetzungen	keine (Ausnahmen können für die Fremdsprachen festgelegt werden)
Niveaustufe (Dauer)	Bachelor- und Masterstudiengänge (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht, Übungen, Referate, Rollenspiele, Textarbeit, je nach gewähltem Modul
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	siehe Beschreibung der jeweiligen Lehrveranstaltung
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	In den ingenieur- und naturwissenschaftlichen Studiengängen sind dazu Lerninhalte aus den Bereichen: <ul style="list-style-type: none">• Politik- und Sozialwissenschaften• Geisteswissenschaften• Wirtschafts-, Rechts- und Arbeitswissenschaften• Fremdsprachen zu berücksichtigen. In den wirtschaftswissenschaftlichen Studiengängen sind jeweils Lerninhalte aus den Bereichen: <ul style="list-style-type: none">• Politik- und Sozialwissenschaften• Geisteswissenschaften• Natur- und Ingenieurwissenschaften• Fremdsprachen zu berücksichtigen.
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben.
Weitere Hinweise	In den Modulbeschreibungen von Lehrveranstaltungen im Studium generale kann der Ausschluss Studierender bestimmter Studiengänge festgelegt werden.
Raumbedarf	siehe Beschreibung der jeweiligen Lehrveranstaltung

M12 Studium Generale II

M12 General Studies II

Leistungspunkte	2,5 LP
Workload	2 SWS SU oder 2 SWS Ü 34 h Präsenz 41 h Selbststudium
Verwendbarkeit	alle Studiengänge
Lerngebiet	Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungen
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden haben ihr Fachstudium um interdisziplinäre Aspekte erweitert und erkennen Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und ihren Teilsystemen.
Voraussetzungen	keine (Ausnahmen können für die Fremdsprachen festgelegt werden)
Niveaustufe (Dauer)	Bachelor- und Masterstudiengänge (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht, Übungen, Referate, Rollenspiele, Textarbeit, je nach gewähltem Modul
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	siehe Beschreibung der jeweiligen Lehrveranstaltung
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	In den ingenieur- und naturwissenschaftlichen Studiengängen sind dazu Lerninhalte aus den Bereichen: <ul style="list-style-type: none">• Politik- und Sozialwissenschaften• Geisteswissenschaften• Wirtschafts-, Rechts- und Arbeitswissenschaften• Fremdsprachen zu berücksichtigen. In den wirtschaftswissenschaftlichen Studiengängen sind jeweils Lerninhalte aus den Bereichen: <ul style="list-style-type: none">• Politik- und Sozialwissenschaften• Geisteswissenschaften• Natur- und Ingenieurwissenschaften• Fremdsprachen zu berücksichtigen.
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben
Weitere Hinweise	In den Modulbeschreibungen von Lehrveranstaltungen im Studium generale kann der Ausschluss Studierender bestimmter Studiengänge festgelegt werden.
Raumbedarf	siehe Beschreibung der jeweiligen Lehrveranstaltung

M13 Wahlpflichtmodul III

M13 Required-Elective Module III

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Voraussetzungen	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Niveaustufe (Dauer)	3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Ermittlung der Modulnote	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Inhalte	Ausgewählte Themen je nach gewähltem Modul aus dem Wahlpflichtmodulkatalog Für dieses Wahlpflichtmodul können aus dem Wahlpflichtmodulkatalog die Module WP01, WP02, WP05 und WP06 gewählt werden.
Literatur	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule
Weitere Hinweise	Bei einem zeitweiligen Studium im Ausland können die dort in Modulen erworbenen Credits als Wahlpflichtmodule in vollem Umfang anerkannt werden, wenn die Inhalte der Module nicht mit denen der Pflichtmodule dieses Studienplans vergleichbar sind. Über die Anerkennung entscheidet der Dekan / die Dekanin des Fachbereichs.
Raumbedarf	Siehe Beschreibung der Wahlpflichtmodule

M14 Abschlussprüfung

M14 Final Examination Module

Titel	M14.1. Master-Arbeit, <i>M14.4 Master's Thesis</i> M14.2 Mündliche Abschlussprüfung, <i>M14.2 Oral Final Examination</i>
Leistungspunkte	25 LP Master-Arbeit 5 LP Mündliche Abschlussprüfung
Workload	Insgesamt 900 h, davon 850 h für die Abschlussarbeit und 50 h für die Vorbereitung und Durchführung der mündlichen Abschlussprüfung (Dauer: ca. 45 – 60 min inklusive Präsentation)
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> Die Absolventin bzw. der Absolvent besitzt die Kompetenz, mit wissenschaftlichen Methoden in den Fachgebieten des Masterstudiums innerhalb einer vorgegebenen Frist ein anspruchsvolles Projekt zu bearbeiten sowie die Ergebnisse in der Abschlussarbeit zu dokumentieren, in einem größeren Fachkontext selbständig kritisch zu hinterfragen und zu präsentieren.
Voraussetzungen	Zulassung gemäß jeweils gültiger Rahmenprüfungsordnung.
Niveaustufe (Dauer)	4. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	<u>Master-Arbeit</u> Selbstständige Bearbeitung eines wissenschaftlichen Themas mit schriftlicher Ausarbeitung Die Betreuung erfolgt gemäß § 29 (7) RSPO durch den/die Betreuer/in der Master-Arbeit <u>Mündliche Abschlussprüfung</u> Präsentation und mündliche Prüfung
Status	Pflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Jedes Semester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Wissenschaftliche Abschlussarbeit (80-100 Seiten), Dauer: 5 Monate Mündliche Abschlussprüfung (30- 45 Minuten) mit Präsentation (ca. 15 Minuten)
Ermittlung der Modulnote	Benotung der Abschlussprüfung durch die Prüfungskommission
Inhalte	<u>Masterarbeit</u> <ul style="list-style-type: none"> Lösung praxisnaher Problemstellungen mit wissenschaftlichen Methoden <u>Mündliche Abschlussprüfung</u> <ul style="list-style-type: none"> Verteidigung der Masterarbeit und ihrer Ergebnisse in kritischer Diskussion; Präsentationstechniken
Literatur	Fachspezifisch
Weitere Hinweise	Masterarbeit <ul style="list-style-type: none"> Dauer der Bearbeitung: 5 Monate Abschlussprüfung Nach Vereinbarung zwischen Prüfling und Prüfungskommission kann die Abschlussprüfung auch auf Englisch erfolgen.
Raumbedarf	

Wahlpflichtfächer

WP01 Planung & Entwicklung von Prototypen

WP01 Planning & Development of Prototypes

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden haben umfassende Kenntnisse über mögliche Materialien und Techniken zur Prototyp-Erstellung.• Sie können Modelle eigenständig planen und diese exemplarisch umsetzen.• Die Studierenden sind in der Lage, erlernte maschinelle und handwerkliche Techniken auf eigene Projekte zu projizieren.
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1./3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Übung
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Prototypen und Bericht
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Methodik der Modellerstellung von der Idee, über die Planung bis hin zum präsentablen Idealbeispiel• Einführung in verschiedene Techniken der Prototyp-Erstellung• Kennenlernen und Erproben diverser Werkzeuge + Maschinen• Kenntnis über eine Vielzahl von Materialien und deren Eigenschaften• Handwerkliche und maschinengestützte Produktion von Modellen• Projektbezogenes Arbeiten sowie freies Experimentieren
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten.
Raumbedarf	Ü-Lab

WP02 Design Activism

WP02 Design Activism

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden erhalten die Befähigung: <ul style="list-style-type: none">• Gesellschaftsrelevante Fragestellungen zu kontextuieren, als Akteur aufzutreten und visuelle Lösungen sichtbar, nutzbar und kommunizierbar zu machen.• Kennen die Methode des partizipativen Gestaltens bzw. des CoDesigns• Können kreative, unkonventionelle Gestaltungsideen entwickeln und diese in interaktive und greifbare Prototypen überführen• Sie können in gesellschaftlichen Transformationsprozessen gestalterisch intervenieren
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1./3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Projektarbeit
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projekt, Projektbericht (60%) und Projektpräsentation (40%)
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	<p>Es wird an Transformation-Design-Projekten gearbeitet, bei denen die Gestaltung konsequent menschliche, soziale und kulturelle Bedürfnisse in den Mittelpunkt stellt.</p> <p>Es werden Ideen entwickelt, die einen nachhaltigen Beitrag zur Zukunftsfähigkeit der Gesellschaft zu leisten, ohne dabei die ökonomischen Rahmenbedingungen zu vernachlässigen.</p> <p>Es werden mehrere experimentelle Designprojekte in der Regel in Gruppenarbeit konzipiert, gestaltet und prototypisch umgesetzt.</p> <p>Der Schwerpunkt liegt neben der Designwirkung auf dem experimentieren mit gestalterischen Techniken von Handsatz bis KI, um das eigene Repertoire an visueller Gestaltung zu erweitern.</p>
Literatur	Klaus Kempnaars, Ingeborg Bloem: Branded Protest: Branding as a Tool to Give Protest an Iconic Face, BIS Publishers / Laurence King Publishing, 7. April 2020

Maziar Rezai, Michael Erlhoff: Design & Democracy – Activist Thoughts and Examples for Political Empowerment, Birkhäuser, 19 Apr 2021

Markus Caspers: Design und Transformation: Wie wir unsere Zukunft nachhaltig gestalten, 7. transcript, Februar 2023

Peter Friedrich Stephan: Designing Concerns: Bruno Latour und das Transformation Design, transcript, 1. November 2023

Claudia Banz: Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, transcript, 26. August 2016

Weitere Hinweise

Das Modul wird auf Deutsch angeboten.

Raumbedarf

Ü-Lab
Ü-Sem

WP03 Trend- und Innovationsforschung

WP03 Trend & Innovation Research

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden können/verfügen über folgende Fähigkeiten und Fertigkeiten: <ul style="list-style-type: none">• Sie können die unterschiedlichen Forschungsschwerpunkte voneinander abgrenzen.• Sie erlangen Methodenkompetenz für den zielgerichteten Einsatz der Trend- und Innovationsforschung.• Sie kennen zugehörige Unternehmensprozesse und wie sie insbesondere bei KMU gestaltet sein können.• Sie können identifizierte Methoden beispielhaft im Kontext eines komplexen selbstgewählten oder vorgegebenen Themas (vgl. Masterprojekt) umsetzen.
Voraussetzungen	keine
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Übung
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Schriftliche Ausarbeitung = 80% Modulnote, Projektpräsentation = 20% Modulnote
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	Die themenfokussierte Zukunfts-, Trend- und Innovationsforschung trägt verfügbare Informationen und aktuelles Gegenwartswissen zusammen: Wissen, wie es für die Betrachtung künftiger Entwicklungen, bezogen auf klar definierte Gegenstandsbereiche, relevant ist. Die Forschung trägt dazu bei, Themen, die zukünftig eine stärkere Bedeutung für Technologie, Wirtschaft, Politik und auch Gesellschaft spielen könnten, aufzuzeigen oder hervorzuheben. Es geht um die Suche nach Hinweisen und Einflussfaktoren dafür, wie bestimmte Entwicklungen verlaufen könnten oder sollten, nachdem entsprechendes Wissen fokussiert durch die Perspektive einer bestimmten Fragestellung miteinander verbunden oder zumindest in Kontext gestellt und auf entsprechende Voraussetzungen geprüft worden ist. D. h. insbesondere die Zukunftsforschung analysiert u.a., was sich unter welchen – möglichst klar eingegrenzten und definierten – Bedingungen und

	mit welcher Plausibilität bei welchem Grad an Ungewissheit ereignen könnte.
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben
Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten.
Raumbedarf	SU-Sem

WP04 Motion Design

WP04 Motion Design

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden erhalten die Befähigung: <ul style="list-style-type: none">• Kreative Briefings und Konzeptionen für Präsentationen und Pitches zu entwerfen• Zeitbasierte Medienproduktionen zu erkennen und einzuordnen• Konzeptentwicklungen und Storytelling für unterschiedliche mediale Plattformen zu entwickeln• Moodboards, Styleframes und Designboards für aktuelle Medienproduktionen zu entwickeln und zu gestalten• lineare- und nichtlineare Erzählstrukturen zu entwerfen und gestalterisch umzusetzen• Die Prozesse vom Briefing bis zur Produktion zu verstehen und zu einem spezifischen Endpunkt begleiten zu können.• Visuelle Stilrichtungen und Erscheinungsbilder einzuordnen• Assets wie Bilder, Illustrationen, Icons oder 3D-Modelle zu produzieren• Animationen für das Projekt zu erstellen• Colour Grading und Postproduktion einzusetzen und Elemente der Motion Graphics zu synchronisieren.• Compositing von Motion Graphics praktisch, gestalterisch und methodisch einzusetzen• Unterschiedliche Formate und Versionen der Produktion zu erstellen
Voraussetzungen	Empfohlen wird die erfolgreiche Teilnahme an den im Bachelor angebotenen Modulen Animationstechnik und Video/Audiotechnik. Vorteilhaft ist die Teilnahme am Modul Grafik Design sowie Kenntnisse in der Audio- und Videotechnik.
Niveaustufe (Dauer)	2. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Übung Projektarbeit in Gruppen
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projekt und Projektpräsentation
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	Die Studierenden können Projekte begreifen und diese mittels Storyboards und Designboards visualisieren.

	<p>Abstrakte Themen und komplexe Prozesse können in illustrierte oder fotografische Szenen mittels Styleframes und Animatics umgewandelt werden.</p> <p>Es entstehen lineare, interaktive und immersive Bewegtbilder und 2D oder 3D Szenarien, die in Erklärfilmen, Trailern, Werbung und anderen Formaten umgesetzt werden.</p>
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben
Weitere Hinweise	Das Modul kann auf Deutsch oder auf Englisch angeboten werden. Bitte beachten Sie die aktuellen Informationen aus dem zuständigen Fachbereich.
Raumbedarf	Ü-IT

WP05 Nachhaltigkeitsstrategien

WP05 Sustainability Strategies

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	Die Studierenden: <ul style="list-style-type: none">• sind in der Lage, wesentliche Entwicklungen und Problempunkte der Umweltsituation zu benennen und in den Gesamtzusammenhang einzuordnen• verfügen über ein breit angelegtes Wissen über Ziele, Strategien und Konzepte der Nachhaltigkeitsdiskussion• besitzen die Fähigkeit, ausgewählte Gebiete der Nachhaltigkeitsdiskussion zu analysieren und zu vertiefen• identifizieren eigenständige Umsetzungsansätze für ausgewählte Nachhaltigkeitsprobleme in Politik und Unternehmen• sind befähigt, Konzepte und Umsetzungsansätze zu nachhaltigen Wirtschafts- und Gesellschaftsmodellen zu verdichten
Voraussetzungen	keine
Niveaustufe (Dauer)	1./3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Übung Projektarbeit in Gruppen
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projekt und Projektpräsentation
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Nachhaltigkeitsverständnis, Nachhaltigkeitsbegriff(e)• Räumliche und zeitliche Dimensionen der Nachhaltigkeit, Transformationsprozesse und deren Zielkonflikte• Sustainable Development Goals (SDG)• Transformationsprozesse zur Nachhaltigkeit• Deutscher Nachhaltigkeitskodex• Starke und schwache Nachhaltigkeitskonzepte• Digitalisierung und Nachhaltigkeit• Bildung als Instrument der nachhaltigen Entwicklung• Klima- und Umweltgerechtigkeit• Verteilungsgerechtigkeit, Teilhabe und Partizipation
Literatur	Wird in den jeweiligen Beschreibungen der Lehrveranstaltungen angegeben

Weitere Hinweise	Das Modul wird auf Deutsch angeboten.
Raumbedarf	Ü-IT

WP06 User Interface Design

WP06 User Interface Design

Leistungspunkte	5 LP
Workload	4 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Vertiefung
Qualifikationsziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• Die Studierenden können komplexe Probleme des User Interface Designs lösen und Informationen verständlich, rasch erfassbar und gut auffindbar in interaktiven Systemen zusammenzufassen. Sie entwickeln bereits erworbene, tiefgreifende Kenntnisse zur plattformübergreifenden Gestaltungskonzepten für interaktive Anwendungen weiter.• Anhand einer konkreten Themenstellung werden wichtige Aspekte des User Interface Design praxisbezogen erprobt. Mittels verschiedener Lernetappen – mit unterschiedlichem Fokus – werden schrittweise komplexe Gestaltungsaufgaben und Projektanforderungen interaktiver Anwendungen angewendet. Die Studierenden entwickeln eine anspruchsvolle, interaktive Anwendung, die ein komplexes Thema mit visuellen Mitteln und insbesondere unter Einbeziehung von Nutzerinteraktion zeitgemäß und attraktiv vermittelt.• Neben der Konzeption und Gestaltung von UIs ist auch die Bewertung derselben ein Bestandteil des Kurses. Analytisch-kritische, theoretische, organisatorische und praktische Kompetenzen werden weiter ausgebildet. Die Studierenden werden befähigt anwenderorientiert, praxisorientiert und interdisziplinär zu arbeiten.
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe (Dauer)	1./3. Studienplansemester (einsemestrig)
Lehr- und Lernform	Übung Projektarbeit in Gruppen
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Wintersemester
Prüfungsform/ Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projekt und Projektpräsentation
Ermittlung der Modulnote	Siehe Studienplan
Inhalte	Im Modul User Interface Design können die Studierenden das erworbene Theoriewissen im Rahmen eines Projektes in die Praxis transferieren. Im Fokus stehen die Konzeption und Gestaltung von User Interface Design unter Einbeziehung folgender Aspekte: <ul style="list-style-type: none">• Informationsarchitektur (Struktur, Navigation, Benutzerführung)• Strukturierung / Wireframes

-
- Informationsvisualisierung (Methoden zur Planung, Strukturierung und Visualisierung von komplexen Daten und Prozessen)
 - Prototyping
 - Methoden zum Usability Testing
 - Interface Design im Alltag und an Alltagsgegenständen
 - Aufbereitung, Präsentation und Strukturierung von Informationen
 - In diesem Modul erlangen die Studierenden praktische Kompetenzen in der Konzeption, Gestaltung und Bewertung von User Interface Anwendungen. Es wird ein User Interface Design für ein praktisches Projekt als Gruppenarbeit zu einem gegebenen Thema, Rahmenbedingungen und Vorgaben erstellt.
 - Die Studierenden lernen unter gegebenen Vorgaben und Rahmenbedingungen
 - User Interfaces von mobilen Applikationen, screenbasierten Anwendungen oder interaktiven Installationen zu konzipieren und zu gestalten.
 - einen effizienten und zielführenden Gestaltungsprozess für User Interfaces zu initiieren und danach zu arbeiten.
 - die Gebrauchstauglichkeit und Benutzerfreundlichkeit von User Interfaces zu bewerten.
 - Der Arbeitsprozess und die Ergebnisse werden in einer Projektdokumentation zusammengefasst.

Literatur	<p>Usability und User Experience Design: Das umfassende Handbuch zu UI und UX. von Dr. Michaela Kauer-Franz (Autor), Dr. Benjamin Franz (Autor), Rheinwerk Computing</p> <p>Torsten Stapelkamp: Screen- und Interfacedesign. Gestaltung und Usability für Hard- und Software, Springer Verlag</p>
Weitere Hinweise	Das Modul kann auf Deutsch oder auf Englisch angeboten werden. Bitte beachten Sie die aktuellen Informationen aus dem zuständigen Fachbereich.
Raumbedarf	Ü-IT
