

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Vorlesungsreihe ID-Schwerpunkte / Vorstellen der Fachgebiete
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	zwei Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner / Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, alle Studienrichtungen
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Kenntnis der verschiedenen Lehrgebiete im Studiengang Industriedesign mit den drei Studienrichtungen: Industriedesign, Spiel- und Lerndesign, Produktdesign / Keramik- und Glasdesign.

Lerninhalte

Vorstellung der Studienthemen in den drei Studienrichtungen des Studiengangs Industriedesign durch die jeweiligen Professoren und Professorinnen anhand von Lehrkonzeptionen und Projektbeispielen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	25	15 / 1,7	WS und SS
Selbststudium	25	-----	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung	T
Anteil an Modulnote:	-----	
Termin der Modulleistung:	Semesterwochen 3, 6, 9 und 12	
1.Wiederholungstermin:	Semesterwochen 3, 6, 9 und 12 im folgenden Studienjahr	

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Fachaufgaben 1 bis 4
Modulbereich:	EK
Modulform:	Blockmodul
Laufzeit:	Jeweils zwei Kompaktwochen in einem Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Industriedesign
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Einführung in die Grundlagen des Entwerfens, des dreidimensionalen Gestaltens und der Umsetzung im Modell. Ermutigung zu Experiment und subjektiver Spekulation bei der Bearbeitung von Gestaltungsaufgaben. Sensibilisierung für ein Materialverständnis in gestaltungsrelevanten Zusammenhängen wie funktionaler, ästhetischer, konstruktiver und weiterer Wirkungen vor dem Hintergrund eines verantwortungsvollen und angemessenen Umgangs mit Ressourcen. Entwicklung von elementaren gestalterischen Fähigkeiten und grafischen sowie modellhaften Darstellungsarten.

Lerninhalte

Übungen design-methodischer Grundlagen anhand einer Entwurfsaufgabe niedriger Komplexität in Verbindung mit der elementaren Vermittlung und Anwendung spezifischer Entwurfs- und Darstellungs-Werkzeuge.

Die angebotenen Fachaufgaben bieten auf der Elementarstufe eine thematische Einführung in die jeweiligen Lehrgebiete im Studiengang Industriedesign, Studienrichtung Industriedesign:

Prof. Guido English / Strategische Produkt- und Konzeptentwicklung
Prof. Mareike Gast / Material- und technologiebasierte Produktentwicklung
Prof. Dieter Hofmann / Produkt- und Systemdesign
Prof. Vincenz Warnke / Narratives und Sensuelles Design
Prof. Christian Zöllner / Gestaltung in digitalen Kontexten

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	45	15 / 3	WS und SS
Übung	30	15 / 2	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 3+6 oder 9+12
1.Wiederholungstermin:	Semesterwoche 3+6 oder 9+12 des nächsten Studienjahres

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 75 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 3 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Hinweise zu Literatur und Recherchethemen erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

Hinweise

Die Fachaufgaben sind Pflicht im BA – Studiengang Industriedesign im 1. und 2. Semester. Studierende müssen insgesamt vier Fachaufgaben (zwei pro Semester) absolvieren und können zwischen unterschiedlichen Angeboten aus allen drei Studienrichtungen wählen.

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Fachaufgaben 1 bis 4 (Produktdesign / Keramik- und Glasdesign)
Modulbereich:	EK
Modulform:	Blockmodul
Laufzeit:	Jeweils 2 Kompaktwochen pro Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Einführung in die Grundlagen des Entwerfens, des dreidimensionalen Gestaltens und der Umsetzung im Modell. Ermutigung zu Experiment und subjektiver Spekulation bei der Bearbeitung von Gestaltungsaufgaben. Einführung in Arbeitsweisen im Gestaltungsprozess und in einfache handwerkliche Modellbau- und Formgebungsverfahren vor dem Hintergrund des Umgangs mit silikatischen Schwerpunktmaterialien der Studienrichtung. Entwicklung von elementaren gestalterischen Fähigkeiten, der Ideen- und Formfindung sowie grafischen und modellhaften Darstellungsarten.

Lerninhalte

Anhand von Entwurfsaufgaben niedriger Komplexität werden design-methodische Grundlagen des materialbezogenen Entwurfs und Modellbaus vermittelt (Gips, Porzellan, Glas). In der praktischen Arbeit werden teils spielerisch-experimentelle, teils methodisch-zielorientierte Strategien vermittelt. Beide Fachaufgaben (WS + SS) orientierten sich an der Spezifik und den künftigen Schwerpunkten der Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	45	15 / 3	WS und SS
Übung	30	15 / 2	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 3+6 oder 9+12
1.Wiederholungstermin:	Semesterwoche 3+6 oder 9+12 des nächsten Studienjahres

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 75 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 3 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Hinweise zu Literatur und Recherchethemen erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

Hinweise

Die Fachaufgaben sind Pflicht im BA-Studiengang Industriedesign im 1. und 2. Semester. Studierende müssen insgesamt vier Fachaufgaben (2 pro Semester) absolvieren und können zwischen unterschiedlichen Angeboten aus allen drei Studienrichtungen wählen.

Status: 01.12.2025 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Fachaufgaben 1 bis 4 (Spiel – und Lerndesign)
Modulbereich:	EK
Modulform:	Blockmodul
Laufzeit:	Zwei Kompaktwochen pro Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Spiel- und Lerndesign
Empfohlenes Studiensemester:	1. und 2. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Einführung in die Grundlagen des Entwerfens, des dreidimensionalen Gestaltens und der Umsetzung im Modell. Ermutigung zu Experiment und subjektiver Spekulation bei der Bearbeitung von Gestaltungsaufgaben. Sensibilisierung für ein Materialverständnis in Bezug auf Funktion, Ästhetik und Konstruktion im Anwendungsgebiet von Spiel- und Lernprodukten. Entwicklung von elementaren gestalterischen Fähigkeiten und grafischen sowie modellhaften Darstellungsarten.

Lerninhalte

Thematische Einführung in das Lehrgebiet Spiel- und Lerndesign. Übungen design-methodischer Grundlagen anhand von Entwurfsaufgaben niedriger Komplexität in Verbindung mit der elementaren Vermittlung und Anwendung spezifischer Entwurfs- und Darstellungswerkzeuge.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	45	15 / 3	WS und SS
Übung	30	15 / 2	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- und Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- und Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwochen 3+6 oder 9+12
1.Wiederholungstermin:	Semesterwoche 3+6 oder 9+12 des nächsten Studienjahres

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 75 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 3 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden zu Beginn der Veranstaltung gegeben.

Hinweise

Die Fachaufgaben sind Pflicht im BA – Studiengang Industriedesign im 1. Und 2. Semester. Studierende müssen insgesamt vier Fachaufgaben (zwei pro Semester) absolvieren und können zwischen unterschiedlichen Angeboten aus allen drei Studienrichtungen wählen.

Status: 01.12.2025 (Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Methodische Gestaltungsübung 1 und 2
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Industriedesign
Empfohlenes Studiensemester:	3. und 4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Heranführung an eine ganzheitliche Wahrnehmung, Interpretation und Bewertung der Wechselbeziehungen zwischen Umwelt, Kontext, gestaltetem Artefakt und Nutzung. Sensibilisierung für Themen der Nachhaltigkeit und Ressourcenschonung. Vertiefung der Kenntnisse zum Einsatz von analogen und digitalen Werkzeugen und zur Anwendung methodischer Vorgehensweisen beim Entwerfen. Die Studierenden begreifen Modellbildung, Simulations- und Darstellungstechniken als Katalysatoren im Entwurfsprozess.

Lerninhalte

Übungen design-methodischer Grundlagen anhand von Entwurfsaufgaben mittlerer Komplexität, Training von Beobachtungen im Kontext, deren Interpretation und Bewertung. Fantasievolles Operieren mit zunächst subjektiv gefassten Hypothesen, Umsetzung in dreidimensionale Simulationen, Übung von Variantenbildung zur Formfindung. Entwickeln einer schnellen, experimentellen Probierbereitschaft in guter Kopf-Hand-Verbindung, und dem Erfahren von Rückkoppelung und Iteration im Entwurfsprozess. Training der Kernfähigkeit gestalterischen Handelns, der Überführung von Entwurfsideen und -konzepten in Modelle und Visualisierungen sowohl zur Selbstverständigung im Entwurfsprozess als auch zur anschaulichen Kommunizierbarkeit gegenüber Dritten.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	Jeweils WS und SS
Selbstständige Projektarbeit	150	----	Jeweils WS und SS
Exkursion	30	15 / 2	Jeweils WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an allen Basismodulen im GK Bereich (Gestalterische und Künstlerische Kompetenz) und an mindestens drei Fachaufgaben

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)	
1.Wiederholungstermin:	spätestens 1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

400 Stunden

Kreditpunkte

16 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

Hinweise

Die Projekte 1 und 2 der Methodischen Gestaltungsübungen sind Pflicht im BA – Studiengang Industriedesign im 3. und 4. Semester. Studierende müssen insgesamt zwei Lehrangebote (eines pro Semester) absolvieren und können hierbei aus den Angeboten aus allen drei Studienrichtungen wählen.

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Methodische Gestaltungsübungen 1 und 2
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign
Empfohlenes Studiensemester:	3. und 4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Heranführung an eine ganzheitliche Wahrnehmung, Interpretation und Bewertung der Wechselbeziehungen zwischen Umwelt, gestaltetem Artefakt und Nutzung, Handhabung, Ritual und kulturellem sowie sozialem Kontext. Einführung in Gestaltungsprozesse und methodische Vorgehensweisen bei Recherche, Konzeption, skizzenhaftem Modellbau und Darstellungstechniken sowie Präsentation von Ideenräumen. Vertiefung der Kenntnisse zum Einsatz von analogen und digitalen Werkzeugen.

Lerninhalte

Anhand von Entwurfsaufgaben mittlerer Komplexität werden design-methodische Grundlagen des materialbezogenen Entwurfs und Modellbaus vor dem Hintergrund der Schwerpunktmaterialien der Studienrichtung vermittelt. Im Wechselspiel mit der Entwicklung von grundlegenden handwerklichen Fertigkeiten in Modellbau, Formenbau und Ausführung wird die Gestaltung und Umsetzung prototypischer Ideen mittels digitaler wie analoger Werkzeuge geprobt und gegenübergestellt. Durch die Übung von Variantenbildung wird die methodische und interaktive Formfindung geschult. Ziel ist die Überführung von Entwurfskonzepten in Modelle und prototypische Visualisierungen sowie deren fotografische, textliche und dokumentarische Aufarbeitung und Reflexion in einer Präsentation und Dokumentation.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	Jeweils WS und SS
Selbstständige Projektarbeit	150	----	Jeweils WS und SS

Exkursion	30	15 / 2	Jeweils WS und SS
Übung	70	15 / 2	Jeweils WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an allen Basismodulen im GK Bereich (Gestalterische und Künstlerische Kompetenz) und an mindestens einer Fachaufgabe aus dem Angebot der Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign.

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	15. Semesterwoche (Prüfungswoche)	
1.Wiederholungstermin:	spätestens 1.–3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

400 Stunden

Kreditpunkte

16 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherche Hinweise erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

Hinweise

Die Projekte 1 und 2 der Methodischen Gestaltungsübungen (MGÜ 1 & 2) sind ein Pflichtfach im Studiengang ID, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign im 3. und 4. Semester.

Status: 01.12.2025 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Methodische Gestaltungsübung 1 und 2
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Spiel- und Lerndesign
Empfohlenes Studiensemester:	3. und 4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Das Verständnis von ganzheitlicher Wahrnehmung, Interpretation und Bewertung der Wechselbeziehungen zwischen Umwelt, Kontext, gestaltetem Artefakt und Nutzung. Aneignung eines Methodenrepertoires zur Anwendung im Entwurfsprozess. Vertiefung der Darstellungstechniken und der Werkzeugverfahren für Modellbau, Dokumentation und Präsentation.

Lerninhalte

Geübt und angeeignet werden design-methodische Grundlagen anhand von Entwurfsaufgaben mittlerer Komplexität aus dem Themenbereich „Spielen und Lernen“. Trainiert werden kontextuelle Beobachtung, eigenständige Lösungsansätze, Interpretationen und Hypothesenbildung, sowie die Darstellung und Umsetzung von Entwurfsideen mit den unterschiedlichsten Darstellungstechniken in zwei- und dreidimensionalen Simulationen und Variantenbildung zur anschaulichen Kommunizierbarkeit auch gegenüber Dritten.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	Jeweils WS und SS
Selbstständige Projektarbeit	150	----	Jeweils WS und SS
Exkursion	30	15 / 2	Jeweils WS und SS
Übung	70	15 / 2	Jeweils WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an allen Basismodulen im GK Bereich (Gestalterische und Künstlerische Kompetenz) und an mindestens einer Fachaufgabe aus dem Angebot der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	z.B. Prüfungswoche (Semesterwoche 15)	
1.Wiederholungstermin:	spätestens 1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

400 Stunden

Kreditpunkte

16 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden bei der jeweiligen Projekteinführung und dem Festlegen des Themenschwerpunktes gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Hinweise

Die Projekte 1 und 2 der Methodischen Gestaltungsübungen sind Pflicht im BA-Studiengang Industriedesign/Studienrichtung Spiel- und Lerndesign. Studierende müssen insgesamt zwei Projekte (eines pro Semester) absolvieren.

Status: 01.12.2025 (Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Komplexes Gestalten / Projekte 1 bis 3 und Bachelor-Projekt
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Industriedesign
Empfohlenes Studiensemester:	5., 6., 7. und 8. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Verständnis von Design als Instrument zur Lösung von komplexen Problemstellungen in der Interaktion zwischen Nutzenden und ihrer Umwelt, zwischen Nutzenden und Objekten und Systemen sowie deren Kontexten. Repertoirebildung zur professionellen Anwendung von Entwurfsmethoden, Simulations- und Präsentationsformen; Erkennen und Einbeziehen von interdisziplinären und interkulturellen Bezügen in den Entwurfsprozess; Erfahrung in der Gestaltung und Anwendung entwurfsbegleitender Kommunikation; Sensibilisierung für ein sozial gerechtes und ökologisch nachhaltiges Wirtschaften und Produzieren, für ressourcenschonende Technologien und Materialien sowie einen verantwortungsvollen und inklusiven Umgang mit Digitalisierung.

Im Entwurfsmodul werden die verschiedenen in den ersten beiden Jahren erlangten Kompetenzen zusammengeführt und an einer komplexen Aufgabenstellung angewendet. Ziel ist es, Entwurfsstrategien zu entwickeln, die auf fundierten Konzepten basieren und einen experimentellen, konstruktiven und gestalterisch durchdachten Beitrag im Industriedesign leisten.

Lerninhalte

Im Mittelpunkt der Entwurfsprojekte stehen die nutzungsbezogenen, kulturellen, technologischen und ethischen Dimensionen eines Serienproduktes oder eines konzeptionellen Szenariums, die in der Gestaltungslösung als funktionale, ästhetische und konstruktive Ansprüche formuliert und je nach Projektkontext als Anschauungs- oder Funktionsmodell, als realer Prototyp oder konzeptionelles Szenario ausgeführt werden.

Ebenso findet sich in den Projekten die gestalterische Auseinandersetzung mit Prozessen und Interaktionen, die sich in der Entwurfslösung im Erfinden von Dienstleistungen oder der Konzeption von Handlungsprogrammen sowie der Formulierung und Darstellung entsprechender Umsetzungs-Strategien äußert.

Die relevanten fachlichen Fähigkeiten werden im Projektstudium entwickelt: Kenntnisse der analogen und digitalen Entwurfswerkzeuge, das Erkennen von Chancen und Handlungsfeldern, das Vertrauen in eigenständige Vorschläge für Problemlösungen oder die Sensibilität für Objekt- und Handlungs-Qualitäten.

Darüber hinaus sind die Förderung von Teamfähigkeit und Verantwortungsbereitschaft sowie die Befähigung zu einem souveränen Umgang mit Kommunikationsmitteln von Text über Visualisierung bis zum Film zentrale Bestandteile des Studiums.
Die angebotenen Projekte richten sich in den Schwerpunkten nach den jeweiligen Berufungsgebieten der Hochschullehrer im Studiengang Industriedesign, Studienrichtung Industriedesign:

Prof. Guido English / Strategische Produkt- und Konzeptentwicklung
Prof. Mareike Gast / Material- und technologiebasierte Produktentwicklung
Prof. Dieter Hofmann / Produkt- und Systemdesign
Prof. Vincenz Warnke / Narratives und sensuelles Design
Prof. Christian Zöllner / Gestaltung in digitalen Kontexten

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	260	----	WS oder SS
Exkursion	30	15 / 2	WS oder SS
Seminar	30	15 / 2	WS oder SS
Übung	30	15 / 2	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der Fachaufgaben 1-4 im Studiengang Industriedesign sowie der Methodischen Gestaltungsübungen 1 und 2

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)	
1.Wiederholungstermin:	spätestens 1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 500 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 20 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

Hinweise

Zum BA-Abschluss müssen insgesamt 4 Projekte „Komplexes Gestalten“ belegt werden, davon mindestens 3 Projekte „Komplexes Gestalten“ im Studiengang. Die Anerkennung und Anrechnung von Projekten „Komplexes Gestalten“, die in anderen Studiengängen belegt wurden, oder eines Praktikums bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschusses. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Komplexes Gestalten / Projekte 1 bis 3 und Bachelor-Projekt
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign
Empfohlenes Studiensemester:	5., 6., 7. und 8. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Verständnis von Design als Instrument zur Lösung von komplexen Problemstellungen in der Interaktion zwischen Nutzenden und ihrer Umwelt, zwischen Nutzenden und Objekten und Systemen sowie deren Kontexten. Repertoirebildung zur professionellen Anwendung von Entwurfsmethoden, Simulations- und Präsentationsformen; Erkennen und Einbeziehen von interdisziplinären und interkulturellen Bezügen in den Entwurfsprozess; Erfahrung in der Gestaltung und Anwendung entwurfsbegleitender Kommunikation; Sensibilisierung für ein sozial gerechtes und ökologisch nachhaltiges Wirtschaften und Produzieren, für ressourcenschonende Technologien und Materialien sowie einen verantwortungsvollen und inklusiven Umgang mit Digitalisierung.

Im Entwurfsmodul werden die verschiedenen in den ersten beiden Jahren erlangten Kompetenzen zusammengeführt und an einer komplexen Aufgabenstellung angewendet. Ziel ist es, Entwurfsstrategien zu entwickeln, die auf fundierten Konzepten basieren und einen experimentellen, konstruktiven und gestalterisch durchdachten Beitrag im Industriedesign leisten.

Lerninhalte

Im Mittelpunkt der Entwurfsprojekte stehen die nutzungsbezogenen, kulturellen, technologischen und ethischen Dimensionen eines Serienproduktes oder eines konzeptionellen Szenariums, die in der Gestaltungslösung als funktionale, ästhetische und konstruktive Ansprüche formuliert und je nach Projektkontext als Anschauungs- oder Funktionsmodell, als realer Prototyp oder konzeptionelles Szenario ausgeführt werden.

Neben der Befähigung zur selbständigen prototypischen Umsetzung im Kontext der Silikaten Werkstoffe mittels analoger wie digitaler Werkzeuge wird ein analytischer, konzeptioneller und strategischer Umgang mit der eigenen Entwurfsmethodik entwickelt und ihre ständige Reflexion angeregt.

Simulations- und Präsentationsformen von Ideenräumen stehen hierbei ebenso im Zentrum wie die kritische Überprüfung von Konzepten und Nutzungsszenarien.

Angeregt wird im Wechsel sowohl in Einzelgruppen wie im Team und interdisziplinären Projektgruppen Gestaltungsthemen zu bearbeiten, um Teamfähigkeit, Kommunikation und Projektorganisation zu

proben und zu schulen. Die Projekte werden in ihren Themenschwerpunkten an materialspezifischen Zusammenhängen, kulturellen und ernährungs-soziologischen wie an produktions- und anwendungsorientierten Szenarien aufgespannt um den Studierenden unterschiedliche Aspekte der Schwerpunkt Materialien bekannt zu machen und eigene Methoden und Strategien zu konzipieren, zu erproben und weiterzuentwickeln. Relevante fachliche Fähigkeiten werden im Projektstudium entwickelt und erprobt: das Erkennen von Chancen und Handlungsfeldern, das Vertrauen in eigenständige Vorschläge für Problemlösungen oder die Sensibilität für Objekt- und Handlungs-Qualitäten.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	290	----	WS oder SS
Exkursion	30	15 / 2	WS oder SS
Übung	30	15 / 2	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der Fachaufgaben 1-4 im Studiengang Industriedesigns sowie der Methodischen Gestaltungsübungen 1 und 2

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1. Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (15. Semesterwoche)	
1. Wiederholungstermin:	spätestens 1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 500 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 20 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherche Hinweise erfolgen je nach Aufgabe zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, design relevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Hinweise

Zum BA-Abschluss müssen insgesamt 4 Projekte „Komplexes Gestalten“ belegt werden, davon mindestens 3 Projekte „Komplexes Gestalten“ im Studiengang. Die Anerkennung und Anrechnung von Projekten „Komplexes Gestalten“, die in anderen Studiengängen belegt wurden, oder eines Praktikums bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschusses. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

Status: 01.12.2025 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Komplexes Gestalten / Projekte 1–3 und Bachelor-Projekt
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Spiel- und Lerndesign
Empfohlenes Studiensemester:	5., 6., 7. und 8. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Verständnis von Design als Instrument zur Lösung von komplexen Problemstellungen in der Interaktion zwischen Nutzenden und ihrer Umwelt, zwischen Nutzenden und Objekten und Systemen sowie deren Kontexten. Repertoirebildung zur professionellen Anwendung von Entwurfsmethoden, Simulations- und Präsentationsformen; Erkennen und Einbeziehen von interdisziplinären und interkulturellen Bezügen in den Entwurfsprozess; Erfahrung in der Gestaltung und Anwendung entwurfsbegleitender Kommunikation; Sensibilisierung für ein sozial gerechtes und ökologisch nachhaltiges Wirtschaften und Produzieren, für ressourcenschonende Technologien und Materialien sowie einen verantwortungsvollen und inklusiven Umgang mit Digitalisierung.

Im Entwurfsmodul werden die verschiedenen in den ersten beiden Jahren erlangten Kompetenzen zusammengeführt und an einer komplexen Aufgabenstellung angewendet. Ziel ist es, Entwurfsstrategien zu entwickeln, die auf fundierten Konzepten basieren und einen experimentellen, konstruktiven und gestalterisch durchdachten Beitrag im Industriedesign leisten.

Lerninhalte

Das Lehrgebiet umfasst die Gestaltung von Objekten, Räumen, Aktionen, dem Lernen und Digitalität in Verbindung mit Spiel. Der Schwerpunkt liegt auf der komplexen Projektbearbeitung unter gestalterischen und wissenschaftlichen Aspekten in Bezug auf das Themenfeld „Spielen und Lernen“, konzeptionell geprägt durch Handlungsorientierung und experimenteller Öffnung und orientiert sich an gesellschaftlich relevanten und zukunftsorientierten Themen. Die Entwurfsprojekte sind handlungs- und nutzerorientiert angelegt und verlangen eine gute Beobachtung und Recherche, sowie die Integration von Nutzergruppen in den Gestaltungsprozess. Dazu gehören Exkurse in Praxis und Forschung und interdisziplinäre Ergänzungen. Dabei geht es sowohl um die Entwicklung von Strategien und Methoden, als auch um die gestalterische Auseinandersetzung mit Prozessen und Interaktionen um Entwurfslösungen zu generieren, die sowohl funktional als auch ästhetisch den Bedürfnissen der Nutzergruppen entsprechen. Innerhalb der Projekte wird einzeln als auch teamorientiert sowie teilweise Interdisziplinär gearbeitet, auch finden Projekte in Kooperation mit externen Einrichtungen oder Unternehmen statt. Die Entwürfe werden je nach Projektkontext in Anschauungs- oder Funktionsmodelle, als Prototyp oder Szenario ausgeführt.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	150	15 / 10	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	290	----	WS oder SS
Exkursion	30	15 / 2	WS oder SS
Übung	30	15 / 2	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der Fachaufgaben 1-4 im Studiengang Industriedesign sowie der Methodischen Gestaltungsübungen 1 und 2

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation und Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)	
1.Wiederholungstermin:	Spätestens 1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters bzw. nach individueller Absprache	

Studentischer Arbeitsaufwand

Jeweils 500 Stunden

Kreditpunkte

Jeweils 20 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden bei der jeweiligen Projekteinführung und dem Festlegen des Themenschwerpunktes gegeben. Darüber hinaus wird das selbstverständliche Interesse an der aktuellen, designrelevanten und studienrichtungsorientierten Literatur vorausgesetzt.

Hinweise

Zum BA-Abschluss müssen insgesamt 4 Projekte „Komplexes Gestalten“ belegt werden, davon mindestens 3 Projekte „Komplexes Gestalten“ im Studiengang. Die Anerkennung und Anrechnung von Projekten „Komplexes Gestalten“, die in anderen Studiengängen belegt wurden, oder eines Praktikums bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschusses. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

Status: 01.12.2025 (Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Portfolio
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Lehrende des gesamten Studiengangs Industriedesign: Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner / Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, alle Studienrichtungen
Empfohlenes Studiensemester:	8. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulnote

Lern- und Qualifikationsziele

Bestandteil der Bachelorabschlussprüfung ist die Dokumentation des gesamten Studienverlaufes, von den Studierenden in einem Portfolio zusammengefasst. Dokumentieren, strukturieren, darstellen und reflektieren der eigenen gestalterischen Arbeit im Verlauf des Studiums vom 1. bis zum 7. Semester. Anwendung der gestalterischen und medialen Kompetenzen zur Erstellung einer aussagefähigen Selbstdokumentation.

Lerninhalte

Das Portfolio ist eine gestalterische Auseinandersetzung und inhaltliche Reflexion mit den während des Studiums erbrachten wesentlichen Studienarbeiten und den erlangten Erkenntnissen und Befähigungen. Es soll Aufschluss geben über Qualität und Konturierung der individuellen Studienleistungen in den verschiedenen Modulbereichen. Das Portfolio vermittelt einen Gesamteindruck der gestalterischen Persönlichkeit und veranschaulicht die während des Studiums entwickelten Stärken und erworbenen Kompetenzen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Selbstständige Projektarbeit	100	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis aller Studienleistungen laut Studienplan bis einschließlich des letzten Fachsemesters vor der Bachelor-Abschlussprüfung.

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Hausarbeit	H
1.Wiederholung:	Hausarbeit	H
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	0. Semesterwoche im BA-Abschlusssemester	
1.Wiederholungstermin:	15. Semesterwoche des Abschlusssemesters	

Studentischer Arbeitsaufwand

100 Stunden

Kreditpunkte

4 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Hinweise

Das Portfolio ist eine eigenständig zu erbringende Leistung und Bestandteil der Bachelor-Abschlussprüfung.

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Bachelor-Abschlussarbeit
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Lehrende des gesamten Studiengangs Industriedesign: Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner / Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	alle BA-Studiengänge
Empfohlenes Studiensemester:	8. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Modulteilnote

Lern- und Qualifikationsziele

Begleitend zur Erarbeitung des Bachelor-Abschlussprojektes (Bachelor-Projekt) erfolgt eine ausführliche Dokumentation sämtlicher Arbeitsschritte sowie des Arbeitsergebnisses. Es werden insbesondere die im Fach Komplexes Gestalten erlernten methodischen Fähigkeiten zur Reflexion des Designprozesses selbständig weiterentwickelt und auf das BA-Abschlussprojekt angewendet. Damit soll sowohl eine Bewertung der Recherche wie auch eine kritische Betrachtung und Einordnung der eigenen wissenschaftlichen Arbeit und/oder der eigenen Gestaltungsleistung ermöglicht und nachgewiesen werden.

Lerninhalte

Fähigkeiten zur Strukturierung und Gliederung von Projekt-Dokumentationen, zur Darstellung von Analysen und Recherchen, zur Formulierung von Thesen und Konzeptionen ebenso wie Fähigkeiten zur Beschreibung von angewendeten Methoden und theoriebildenden Prozessen sowie der Darstellung von Entwurfsprozessen und ihren Ergebnissen.

Außerdem werden gestalterische Kompetenzen in Bezug auf Layout, Typografie, Umgang mit Grafiken, Bildern und anderen medialen Darstellungsmitteln erworben. Schließlich sollen Fähigkeiten zur drucktechnischen und buchbinderischen Weiterverarbeitung sowie zum Zeitmanagement trainiert werden.

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis aller Studienleistungen laut Studienplan bis einschließlich des letzten Fachsemesters vor der Bachelor-Abschlussprüfung.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	30	15 / 2	SS oder WS
Selbstständige Projektarbeit (Atelier/Werkstatt)	120	----	SS oder WS

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Hausarbeit H
1.Wiederholung:	Hausarbeit H
Anteil an Modulnote:	gemäß BA-Prüfungsordnung
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Absprache mit dem Prüfungsausschuss

Studentischer Arbeitsaufwand

150 Stunden

Kreditpunkte

6 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Es ist insbesondere auf den Umgang mit Quellen zu achten, der die Urheberrechte respektiert und dem allgemeinen Standard wissenschaftlicher Arbeit Rechnung trägt. Das gilt für die Verwendung von Literatur, Bildmaterial und Informationen aus analogen wie digitalen Quellen aller Art sowie aus dem Internet.

Hinweise

BA-Abschlussarbeit muss in digitaler Form (PDF oder ähnliches) und durch zwei analoge Belegexemplare zum Prüfungstermin beim Prüfungsausschuss abgegeben werden. Ergänzend sind folgende Abgaben verpflichtend:

Abgaben verpflichtend:

- Titel und Untertitel
- Titelbild (in Hochformat und Querformat)
- Kurztext in de/en (max. 500 Zeichen inkl. Leerzeichen)
- Langtext in de/en (ca. 1500 Zeichen inkl. Leerzeichen)
- weitere Bilder/Illustrationen etc.
- Video(s) wenn vorhanden
- alle Fotos/Grafiken in Druckauflösung und Webformat
- Fotocredits

Status: 01.12.2025 (Prof. G. English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Modelle im Designprozess
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul o. Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen)
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, insbesondere bezogen auf die effektive Umsetzung von Funktionen und Formen in unterschiedlichen Materialien zur dreidimensionalen Entwurfsbeurteilung; Fähigkeit zur Auswahl von adäquaten Modellbautechnologien im Sinne von „Denken in Modellen“; Entwicklung eigener Modellbaustrategien und -methoden

Lerninhalte

Vermittlung sinnvoller und rationeller Techniken beim Modellbau in den unterschiedlichen Phasen des Entwurfs; Erlernen weiterführender Modellbaumethoden; Reflektion der kommunikativen, ästhetischen und katalysatorischen Bedeutung von Modellen im Designprozess; Anwendung der formensprachlichen Qualität von Modellen für den Entwurfsprozess

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	20	15 / 1,3	WS oder SS
Übung	30	15 / 2	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Guido English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	CAD I (Softwarekurs, Basiskurs)
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul o. Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Christian Zöllner & Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen)
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Grundlagen der rechnergestützten Modellerstellung,
Basiskurs in praxisaktueller und konstruktionsorientierter CAD Software

Die Schwerpunkte des Einführungskurses liegen auf dem Erlernen grundlegender Kenntnisse im Bereich der 3D-Modellierung mit (parametrischen) 3D-CAD-Software Umgebungen. Im Kurs wird anhand verschiedener Übungen und Modellbeispiele gezeigt, wie im Designprozess eigene Entwürfen in 3D-Modellen konstruktiv umgesetzt werden können.

Lerninhalte

- Einführung in aktuelle und praxisrelevante CAD Programme mit Fokus auf Konstruktion
- Koordinaten, Objektfänge, präzise Modellierung
- Mausnavigation und Ansichten steuern
- Liniendarstellung und grundlegende Bemaßungen (Skizze, 3D-Skizze)
- Dreidimensionales Modell erstellen
- Grundlagen technisches Zeichnen und Computervisualisierung
- Kamera, Navigation, Zoom, Darstellung

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar (mit Übung)	25	10 / 2,5	WS oder SS

Selbststudium

25

WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1. Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1. Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung

Hinweise

Status: 26.01.2026 (Prof. Christian Zöllner & Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	CAD II (Softwarekurs, Aufbaukurs)
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Christian Zöllner & Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen)
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Grundlagen der rechnergestützten Modellerstellung,

Aufbaukurs unter Verwendung praxisaktueller und konstruktionsorientierter CAD Software

Ziel des Kurses ist das Vertiefen von CAD Konstruktionssoftware-Kenntnissen für die professionelle Entwurfstätigkeit. Die Schwerpunkte des Aufbaukurses liegen in der Wiederholung grundlegender Modellierungs- und Visualisierungsmethoden und dem Erlernen fortgeschrittener und generativer Design-Operatoren. Anhand verschiedener Übungen und Beispiele wird demonstriert, wie eigene Gestaltungsvorhaben im Designprozess überprüft, weiterentwickelt und auf effektive Art und Weise visualisiert werden können.

Nach dem Kurs sind die Teilnehmenden in der Lage, komplexe Modellierungen und einfache Bauteilsimulationen durchzuführen. Zudem werden Kenntnisse zu weiterführenden Rapid Prototyping-Verfahren und deren spezifische Schnittstellen vermittelt, sodass am Ende des Kurses jeder individuell entstandene Entwurf zum Beispiel im 3D-Druck umgesetzt werden kann.

Lerninhalte

- Erzeugung von Freiformflächen
- Stetigkeit und Verrundung von Kurven und Flächen
- Konstruktionshilfsmittel, Konstruktionsebenen & Konstruktion komplexer Modelle
- Analyse von Modellen und Geometriefehlern
- Shading, Mapping, UVW
- Import-/ Exportschnittstellen z.B. für Rendering, 3D-Druck
- Vertiefung Rendering
- Einführung Topologieoptimierung

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar (mit Übung)	25	10 / 2,5	WS oder SS
Selbststudium	25	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am CAD I Basiskurs

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung.

Hinweise

Status: 26.01.2026 (Prof. Christian Zöllner & Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Visualisierung / Animation (Softwarekurs, Basiskurs)
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 5. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Grundlagen Modellkonvertierung, Rendering und Animation
Aufbaukurs, praxisrelevante und aktuelle Animations- und Visualisierungsprogramme; Aufbauend auf bereits vorhandene Kenntnisse in der digitalen 3D-Modellierung erfolgt der Erwerb von Grundkenntnissen zur Erstellung fotorealistischer Darstellungen (Renderings) und einfacher Animationen zur Visualisierung und Präsentation von Designstudien.

Lerninhalte

Die Referenzprogramme unterliegen einer regelmäßigen Revision und werden unter Berücksichtigung der in der Entwurfspraxis aktuell eingesetzten Softwaretools ausgewählt. Einführung in die jeweilige Programmstruktur, die Orientierung und Navigation im digitalen Modellraum; Einführung in die Modellerstellung, Importfunktionen zur Übernahme von 3D-Modellen, Optimierung der Modellbeschreibung; Vermittlung von Kenntnissen zur Darstellung/Visualisierung von Materialien und Oberflächeneigenschaften: Shadermodelle, Texturierungsmethoden, Beleuchtungsmodelle, Kameraeinstellungen und Renderingparameter, Bildberechnung und -formate; Grundlagen der Animation: kamera- und objektorientierte Animation, Pfadanimation, animieren von Parameter, Erstellung von Bildfolgen und Videosequenzen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar (mit Übung)	30	10 / 3	WS oder SS
Selbststudium	20	-----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an den Modulen CAD I + CAD II

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung.

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Christian Zöllner)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Extramodul EK
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner / Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, alle Studienrichtungen Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht oder Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Extramodule EK können besonders aktuelle oder andere entwerferische Kompetenzen des Industriedesigns thematisieren, die nicht primär durch Lehrangebote abgedeckt werden: zeitlich und inhaltlich verdichtete Durchdringung von Fragestellungen sowohl theoretischer als auch praktisch-gestaltender Natur, die in der Regel in einer Kombination aus Seminar und Übung und Vorlesung stattfinden und in einer Präsentation münden.

Lerninhalte

Lerninhalte sind nicht festgelegt.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	20	-----	WS oder SS
Übung	15	15 / 1	WS oder SS

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R	T
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R	T
Anteil an Modulnote:	----	
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung	
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung	

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Mareike Gast)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Extramodul BK
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Raja Köbke / Prof. Willy Dumaz / Prof. Vincenz Warnke / Prof. Christian Zöllner / Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, alle Studienrichtungen Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht oder Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Extramodule BK können besonders aktuelle oder andere bezugswissenschaftliche Kompetenzen des Industriedesigns thematisieren, die nicht primär durch Lehrangebote abgedeckt werden: Zeitlich und inhaltlich verdichtete Durchdringung von Fragestellungen sowohl theoretischer als auch praktisch-gestaltender Natur, die in der Regel in einer Kombination aus Seminar und Übung und Vorlesung stattfinden und in einer Präsentation münden.

Lerninhalte

Lerninhalte sind nicht festgelegt.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	20	-----	WS oder SS
Übung	15	15 / 1	WS oder SS

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch und/oder Englisch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Mareike Gast)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Modellfotografie
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester / Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Vincenz Warnke

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Alle Studienrichtungen
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

- Beherrschung von Kamera- und Lichttechnik
- Fotografie von Designmodellen und Prototypen pur und in inszenierten Kontexten, von Funktionsabläufen mit Modellen und Darstellern, von Innenräumen
- Selbstständiges Nachbearbeiten unterschiedlichen Bildmaterials

Lerninhalte

- Vermittlung fotografischen Grundlagenwissens (Motivwahl, Standort, Bildausschnitt)
- Vermittlung technischen Grundlagenwissens (Blende, Belichtungszeit, Brennweite, etc.)
- Praktische Arbeit unter Anleitung
- Vermittlung des Grundlagenwissens der digitalen Bildbearbeitung, Anwendung des Wissens

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS oder SS
Übung	15	15 / 1	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	20	-----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Keine

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Vincenz Warnke)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Video
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortlicher:	Prof. Guido Englich

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Überblick Kamera- und Tontechnik. Grundlagen zur Beweg-Bild-Gestaltung und digitales Video-Editing. Kenntnis der Funktionsweise der relevanten Video-Schnittprogramme. Grundkenntnisse für das Erstellen von Videoclips und Vertonung.

Lerninhalte

Einführung in die Kamera- und Tontechnik des VideoLab im Studiengang. Vermittlung von Grundlagenwissen zu Beweg-Bild-Gestaltung, Videoschnitt, Drehbucherstellung/Storyboard, Bildaufbau, Licht, Montage, Ton sowie Interviewtechniken.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar (mit Übung)	30	10 / 3	WS oder SS
Selbststudium	20	-----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1. Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1. Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Guido English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Ergonomie
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Theoretische und anwendungsbezogene Grundlagen der Ergonomie sind für eine nutzungsorientierte Gestaltung von Produkten und Umweltbereichen unerlässlich und häufig Quelle innovativer Designleistungen. Die Kombination von Funktionalität wie Benutzung und Bedienfreundlichkeit mit den emotionalen Faktoren wie Berührung der Sinne spielen in der Produktentwicklung eine immer bedeutendere Rolle bei der Suche nach innovativen und nachhaltig gültigen Produktkonzepten. Die Nutzenden selbst sind hierbei eine reiche Inspirationsquelle. Das Seminar konzentriert sich auf die Vermittlung von Methoden zur Erforschung und Untersuchung von Anforderungen, Bedarf, Bedürfnissen, Sehnsüchten und Wünschen, aber auch Diskomfort oder Problemen von Benutzenden. Die Einbeziehung von diesbezüglichen Beobachtungsmethoden (wie beispielsweise dem User Experience Research) in den Designprozess bieten Entscheidungsstrukturen, mit deren Hilfe sich Kriterien und Anforderungen definieren und anhand von Konzepten und Prototypen testen lassen.

Lerninhalte

- Vermittlung von grundlegenden physischen und kognitiven Sachverhalten in Bezug auf Mensch-Gegenstandsbeziehungen
- Vermittlung von anwendungsorientierten Methoden (Versuchsaufbau, Experiment, Testverfahren etc.) und Kriterien (Funktionalität, Umweltgestaltung, Usability)
- Vermittlung aktueller Ansätze im User Experience Design: wie Erlebnisse und Emotionen, Zeiterleben, Motivation und Bedürfnisse, soziale Bedürfnisse
- Einführung in die ergonomischen Grundlagen bei der Nutzung und Gestaltung interaktiver, digitaler Produkte und Systeme
- individuelle Beratungstermine innerhalb von Projekten im Design

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS oder SS
Seminar	15	15 / 1	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	---
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Christian Zöllner)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven im Systemdesign
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Dieter Hofmann

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Einführung in systemtheoretische Grundlagen, Vermittlung von Kenntnissen zu Systemen im Design und systematischer Methoden im Designprozess.

Lerninhalte

Analyse unterschiedlicher Systeme und deren Bedeutung im Gestaltungsprozess.
Klärung der Begrifflichkeit, Bedeutung und Grenzen von Systemen im sozialen, technischen und kulturellen Kontext und der Systemdefinition im Designkontext.
Übungen zur Anwendungskompetenz systematischer Methoden im Designprozess.
Diskussion aktueller Tendenzen des Systemdesigns.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. D. Hofmann)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven des Gestaltens in digitalen Kontexten
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Christian Zöllner

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Grundlegende Befähigung zur kritischen Teilnahme an zukunftsorientierten Diskursen im Themenfeld Digitalisierung, Designpraxis und entwerferischer Forschung.

Lerninhalte

Im Seminar wird in Form von Diskussionsrunden und entlang tagesaktueller Themensetzungen Kritik- und Debattierfähigkeit erlernt. Damit verbunden ist eine schrittweise Durchdringung der Spannungsfelder Design und Digitalität, Theorie und Praxis, Code und Material.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1. Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1. Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. Christian Zöllner)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven des Gestaltens für Nachhaltigkeit
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Mareike Gast

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsinhalte

Zur Beurteilung der Nachhaltigkeit von Produkten, Prozessen, Systemen gibt es keine einfache Strategie oder Formel und ebenso wenig absolute Antworten. Zahlreiche Aspekte spielen eine Rolle, die oftmals im gegenseitigen Konflikt stehen. Nur durch ein umfangreiches Verständnis dieser Aspekte und deren Zusammenhänge können verschiedene Varianten sinnvoll konzipiert und zielführend verglichen werden. Umso wichtiger ist die Kenntnis über Strategien und Methoden zur Bewältigung der Komplexität im Kontext Gestaltung. Verschiedene Nachhaltigkeitsstrategien werden unter anderem anhand von Beispielen detailliert aufgezeigt. Konkrete Werkzeuge für eine alltagstaugliche Integration von Nachhaltigkeit im Design werden theoretisch und praxisorientiert vermittelt.

Lerninhalte

- Überblick über Grundlagen, Begriffe, Aspekte und Notwendigkeit von Nachhaltigkeit und nachhaltiger Gestaltung
- Nachhaltigkeits-Aspekte und deren Potential im Designprozess: Suffizienz, Konsistenz, Effizienz, Kreislauffähigkeit, Recyclingfähigkeit / biologische Abbaubarkeit, Ressourcenschonung, Treibhausgasemission, Biodiversität, Energieeffizienz, Reparierbarkeit, End-of-Life, Lang- und Kurzlebigkeit, Nutzungsintensität, Zusatz- und Problemstoffe, ...
- planetare Grenzen, Betrachtung und Gestaltung des gesamten Lebenszyklus, R-Strategien
- (Ideations-) Methoden zur Berücksichtigung von Nachhaltigkeit im Designprozess
- Ökobilanzierung: Einführung in die Methoden
- Zukunftsweisende Materialien und Technologien in Bezug auf Nachhaltigkeit

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
----------------------	----------------------------------	------------	----------

Vorlesung / Übung / Einzel- u. Gruppenkonsultationen	30	10 / 3	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Kreditpunkte

2 ECTS

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Arbeitsstunden

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweis

Status: 01.12.2025 (Prof. M. Gast)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven im Narrativen und Sensuellen Design
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Vincenz Warnke

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60-120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60-120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht oder Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsinhalte

Räume, Handlungen und Objekte können nicht nur formal stimmig sondern auch atmosphärisch gut gestaltet sein. So beschaffen, stellen sie „Resonanzkörper“ dar, die über ihre reine Funktionalität hinaus einen hohen Aufforderungscharakter und Mehrwert besitzen, indem sie auf erzählerische und sinnliche Weise ausstrahlen und entsprechend auf mehreren Wahrnehmungsebenen erfahrbar werden. Durch eine derart gesteigerte Wirkungs- und Erscheinungsweise wecken sie die Neugier, rufen Assoziationen und Erinnerungen hervor und werden verständlicher und zugänglicher im Gebrauch. Daher steht in diesem Blockmodul insbesondere die Vermittlung und Aneignung einer erzählerischen, sinnlichen und poetischen gestalterischen Ausdrucksfähigkeit im Vordergrund. Diese Herangehensweise wird sowohl auf die Gestaltung einzelner Objekte sowie räumlicher Inszenierungen und Atmosphären übertragen.

Lerninhalte

Der Schwerpunkt in diesem Workshop liegt demnach auf der Schärfung und Sensibilisierung der sinnlichen Wahrnehmung. Es soll ein Bewusstsein und ein Gespür für die vielschichtige Erfahrbarkeit und „Sprache der Dinge“ und deren Umgebungsqualitäten (Atmosphären) entwickelt werden. Hierbei wird in den entsprechenden praktischen Übungen darauf Wert gelegt, dass jeder Studierende seine eigene Visualisierungsstrategie, seine eigene „Handschrift“ entwickelt. Von zentraler Bedeutung ist daher hier das experimentelle Erlernen themenbezogener und atmosphärischer Präsentationsformen. Dies kommt am Ende des Workshops in Form einer thematisch passenden Inszenierung/Präsentation zum Ausdruck. Ausstellen, inszenieren, präsentieren, artikulieren, diskutieren, reflektieren, analysieren, argumentieren...

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
----------------------	-------------------------------	------------	----------

Gruppen- und Einzelkonsultationen	15	15 / 1	WS oder SS
Selbstständige Projektarbeit	20	----	WS oder SS
Übung	15	15 / 1	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1. Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1. Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Kreditpunkte

2 ECTS

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Arbeitsstunden

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweis

Status: 01.12.2025 (Prof. V. Warnke)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Material / Technologie
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Mareike Gast

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lerninhalte

Ziel ist es, eine besondere Faszination für die Vielfalt der Material- und Technologie-Möglichkeiten als Ausgangspunkt für die Entwicklung von nachhaltigen und innovativen Produkten / Prozessen bei den Studierenden zu wecken. Das Modul gibt einen Überblick über die heutigen Standard-Materialien und -Technologien, um diese in ihrer ganzen Bandbreite anwenden zu können, um sie zu hinterfragen und weiterzudenken und nicht zuletzt zur Beurteilung und Einordnung aller neuen Materialien und Technologien. Des Weiteren werden Spannungsfelder wie Handwerk-Hightech und Modell-Serie, aktuelle Forschungsthemen und zukunftsweisende Material-Technologie-Strategien beleuchtet und kritisch diskutiert.

Lern- und Qualifikationsziele

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung (mit Übung), Sonderveranstaltungen (Exkursion)	25	10 / 2,5	WS oder SS
Selbststudium	25	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Kreditpunkte

2 ECTS

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. M. Gast)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Konstruktion / Statik
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Dieter Hofmann

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Die Gestaltung und Entwicklung nicht nur ressourcenschonender Produkte setzt naturwissenschaftlich-technisches Verständnis im Entwurfsprozesse voraus. Darüber hinaus ist eine grundlegende Kommunikationsfähigkeit von Industriedesigner*innen mit anderen technischen Gewerken im Produktentwicklungsprozess unabdingbar. Die Vermittlung des dazu nötigen Grundwissens aus Konstruktion, Werkstoffverhalten und optimaler Bauteilgestaltung ist Ziel dieser Veranstaltung

Lerninhalte

Vorlesung und Übungen zu relevanten Themenbereichen:

- Begrifflichkeiten, Einheiten, Leichtbaustrategien, Optimierung
- Kräfte, Momente und Momentengleichgewicht
- Schnittkräfte und -momente
- Lagerarten und zugehörige Lastaufnahmen
- Berechnung von Lagerkräften und -momenten
- Steifigkeitsnachweis (Deformation)
- Leichtbau
- Festigkeitsnachweis (Spannung, Sicherheit)
- Mechanische Testverfahren
- empirische Methoden für Statik und Konstruktion
- Vergleich einfacher FEM-Simulationen

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung (mit Übung)	40	10 / 4	WS oder SS
Selbststudium	10	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1. Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1. Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hinweise

Status: 01.12.2025 (Prof. D. Hofmann)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven im Spiel- und Lerndesign
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester o. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	keine Note
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	---

Lern- und Qualifikationsziele

Themen: Spielspsychologie und Spieltheorie, Didaktik und Pädagogik, Medizinisch-anthropologische Grundlagen und Rehabilitationspädagogik, Spielzeuggeschichte und aktuelle Entwicklungen, sowie neue Technologien

Je nach Themengebiet geht es um Grundlagen, Grundkenntnisse und Überblicke der einzelnen o.g. Bereiche. Grundlagen der physischen, psychischen und sozialen Entwicklungen von Kindheit an, körperlich und geistige Leistungsfähigkeit, Wissen über das Lernen und die kognitiven Prozesse, Funktionsweisen und Kenntnisse unterschiedlicher Konzepte des Spiels, unterschiedlicher Spielarten, Regelstrukturen und Interaktionsprozesse. Entwicklung von zukünftigen Spiel- und Lernräumen, -produkten, -aktionen auch im Kontext lebenslangen Lernens.

Lerninhalte

Einführung in Begriffsgeschichte, philosophische und kulturgeschichtliche Konzepte der einzelnen Bereiche, grundlegende Ansätze in Spieltheorie, Pädagogik, Didaktik, Psychologie, Anthropologie, Rehabilitation, sowie Überblick der Spielzeuggeschichte im Kontext ökonomischer, technologischer und sozialer Entwicklungen. Verknüpfung aktueller Tendenzen in der wissenschaftlichen Diskussion und exemplarische Vorstellungen des Einsatzes von Spiel- und Lernprodukten und -aktionen in diesem Kontext. Hinzu kommen Übungen zum Kennenlernen unterschiedlicher Spielarten in diesen Bereichen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h (workload)	Wochen/SWS	Semester
Vorlesungen	12	15/0,8	WS oder SS
Übung und Vorbereitung/Literatur	38		WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

Keine

Modulvorleistungen

Keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Empfehlungen und aufgabenbezogene Literaturhinweise werden zu Beginn der Veranstaltung gegeben.

Hinweise

Wahlpflichtfach in der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign. Die Vorlesungen zu den einzelnen o.g. Fachthemen werden in der Studienrichtung Spiel- und Lerndesign in jedem Semester angeboten. In einem 2-Jahres-Zyklus werden alle Themenbereiche abgedeckt. Der jeweilige Schwerpunkt im Semester wird per Aushang bekannt gegeben.

Status: 28.11.2025 Prof. Raja Köbke, Prof. Willy Dumaz

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	Perspektiven der Strategischen Produkt- und Konzeptentwicklung
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Guido English

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Die Handlungsfelder im Design haben sich stark erweitert – von den ursprünglichen Aufgaben in Gestaltung, Konstruktion und Produktion über Prozess- und Materialforschung bis zu Aktivitäten im Bereich sozialer Interaktion oder der Entwicklung und Vermittlung von Wissen. Die Kenntnis unterschiedlicher Vorgehensweisen in der Durchführung von Designaufgaben sowohl materieller als auch zeichen- oder prozesshafter Natur dient zur Vorbereitung auf das selbstständige Entwickeln von Gestaltungs-Konzepten und -Strategien sowie das Anwenden von geeigneten Designmethoden; Einsichten in die damit verbundenen Handlungen und Prozesse.

Lerninhalte

Überblick unterschiedlicher zeitgenössischer Positionen im Design. In der grundsätzlichen Annahme von Design als Prozess zur Lösung von Problemen werden Methoden der Beobachtung und Bewertung, der Konzeptbildung und des Entwerfens, der Veranschaulichung und Simulation vermittelt. Designprozesse werden in der Komplexität ihrer Wechselbeziehungen zwischen Aufgabe und Kontext, Zielvorstellung und Ressourcen etc. untersucht.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 2.12.2025 (Prof. Guido English)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	PKG: Perspektiven im Produktdesign/ Keramik- und Glasdesign
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS Master Industrial Design 60-120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Teilweise benotet

Lern- und Qualifikationsziele

Das Modul PKG: Perspektiven im Produktdesign / Keramik- und Glasdesign dient der Erweiterung fachlicher, methodischer und reflexiver Kompetenzen im Kontext des Produktdesigns mit Schwerpunkt auf Keramik- und Glasdesign. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, unterschiedliche gestalterische, technologische und produktionselle Perspektiven aus Handwerk, Industrie, Gestaltung und Forschung einzuordnen und kritisch zu reflektieren. Sie sind in der Lage, aktuelle Entwicklungen und berufliche Praxisfelder des Studiengangs zu analysieren, diese mit eigenen gestalterischen Fragestellungen zu verknüpfen und daraus Impulse für die eigene Entwurfs- und Berufsorientierung abzuleiten.

Lerninhalte

Gegenstand des Moduls sind wechselnde, studiengangsspezifische Themenfelder des Produktdesigns mit Fokus auf Keramik- und Glasdesign. Die Inhalte werden durch Beiträge externer Akteurinnen und Akteure aus Gestaltung, Produktion, Handwerk, Industrie und angrenzenden Disziplinen vermittelt und in Form von Vorträgen, Workshops und Inputveranstaltungen behandelt. Thematisiert werden unter anderem aktuelle gestalterische Positionen, Material- und Prozessentwicklungen, Produktionszusammenhänge sowie berufliche Praxisfelder. Begleitende Diskussions- und Reflexionsformate unterstützen die Einordnung der Inhalte und deren Übertragung auf eigene gestalterische Fragestellungen.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	20	----	WS oder SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 26.01.2026 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	PKG: Darstellung 2D I (Softwarekurs, Basiskurs)
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Produktdesign/ Keramik- und Glasdesign 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 3. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Note

Lern- und Qualifikationsziele

Das Modul vermittelt grundlegende Kenntnisse der digitalen Grafikgestaltung und Bildbearbeitung. Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über zentrale Werkzeuge, Funktionen und Arbeitsweisen professioneller Grafik- und Bildbearbeitungssoftware. Sie erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Erstellung, Bearbeitung und Optimierung von Vektor- und Rastergrafiken sowie zur grundlegenden Fotobearbeitung. Darüber hinaus werden Kenntnisse zu Farbräumen und ihrer Anwendung und gängigen Dateiformaten vermittelt.

Lerninhalte

Einführung in die Programmstrukturen ausgewählter Grafik- und Bildbearbeitungssysteme, einschließlich der Benutzeroberflächen und zentraler Werkzeuge. Behandelt werden Import- und Verarbeitungsmöglichkeiten unterschiedlicher Bildformate, einschließlich RAW-Daten, sowie grundlegende Techniken der Bildgestaltung und vektorbasierten Gestaltung. Ergänzend werden einfache Arbeitsabläufe, Bearbeitungsmethoden, Ausgabe- und Exportoptionen für unterschiedliche Medien vermittelt. Praxisorientierte Übungen unterstützen die Anwendung des erlernten Wissens in kleinen gestalterischen Aufgaben.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS
Selbststudium	20	----	WS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 26.01.2026 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	PKG: Darstellung 2D II (Softwarekurs, Aufbaukurs)
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Produktdesign/ Keramik- und Glasdesign 240 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 4. Semester
Modulart:	Pflicht
Benotung:	Note

Lern- und Qualifikationsziele

Das Modul vermittelt grundlegende Kenntnisse der Layoutgestaltung. Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über zentrale Werkzeuge, Funktionen und Arbeitsweisen professioneller Grafik- und Layoutsoftware. Sie erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Erstellung, Bearbeitung und Optimierung von Layouts, Rastern und Absatzformaten sowie grundlegende Kenntnisse zur Erstellung von Druckdaten und zur digitalen, interaktiven Ausgabe.

Lerninhalte

Einführung in die Programmstruktur, einschließlich der Benutzeroberfläche und zentraler Werkzeuge. Behandelt werden Layouts, Raster, Absatzformate, Typografie sowie grundlegende Arbeitsabläufe und Bearbeitungsmethoden. Darüber hinaus werden Ausgabe- und Exportoptionen für unterschiedliche Medien vermittelt. Praxisorientierte Übungen unterstützen die Anwendung des erlernten Wissens in kleinen gestalterischen Aufgaben.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	SS
Selbststudium	20	----	SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 26.01.2026 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	PKG: Praxis / Prozess & Produktion
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Keine Note

Lern- und Qualifikationsziele

Das Modul Praxis / Prozess & Produktion verfolgt das Ziel, den Studierenden praxisorientierte Kompetenzen im Umgang mit den Schwerpunktmaterialien der Studienrichtung Produktdesign mit Fokus auf Keramik- und Glasdesign zu vermitteln. Die Studierenden erwerben ein vertieftes Verständnis für materialtypische Eigenschaften von Keramik, Porzellan und Glas sowie für die Zusammenhänge zwischen Entwurf, Material, Prozess und Produktion. Sie sind in der Lage, gestalterische Konzepte material- und prozessgerecht umzusetzen und grundlegende analoge sowie industrielle Herstellungsprozesse zu reflektieren. Das Modul kann – muss aber nicht – mit einem werkspraktischen Teil in Kooperation mit einer hochschulexternen Produktionsstätte stattfinden.

Lerninhalte

Im Modul werden die Materialien Keramik, Porzellan und Glas in ihrer praktischen Anwendung untersucht. Behandelt werden unterschiedliche Verfahren der Formgebung, Bearbeitung, Oberflächenbehandlung und Veredelung sowie deren gestalterische und produktionstechnische Potenziale. Die Studierenden setzen sich mit analogen und industriellen Herstellungsprozessen auseinander und erhalten Einblicke in Prozessplanung, Produktionsabläufe und grundlegende Aspekte der Serien- und Kleinserienfertigung. Praxisorientierte Übungen und projektbasierte Aufgaben ermöglichen die experimentelle Erprobung von Materialien und Prozessen sowie die Anwendung des erworbenen Wissens in konkreten gestalterischen Arbeiten.

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS und SS
Selbststudium	20	----	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung oder Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche) bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 26.01.2026 (Prof. Laura Straßer)

MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	PKG: Technologische und wissenschaftliche Grundlagen silikatischer Werkstoffe
Modulbereich:	BK
Modulform:	Semestermodul / Blockmodul
Laufzeit:	ein Semester od. Blockwoche

Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS Product Design / Ceramics and Glass Design 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht und Wahl
Benotung:	Note

Lern- und Qualifikationsziele

Die Vorlesung vermittelt grundlegende theoretische Kenntnisse sowie ein Verständnis der chemisch-physikalischen Zusammenhänge und technologischen Prozesse bei der Herstellung der für die Studienrichtung relevanten silikatischen Erzeugnisse Keramik, Porzellan und Glas. Die Studierenden erwerben Kenntnisse über unterschiedliche silikatische Warengruppen mit Schwerpunkt auf Keramik, Porzellan und Glas und sind in der Lage, diese historisch und technologisch einzuordnen. Sie erhalten einen Überblick über den gesamten Herstellungsprozess, von den Rohstoffen über die Formgebungsprozesse bis hin zu Veredelung und Nachbearbeitung sowie über grundlegende Dekorations- und Veredelungstechniken.

Lerninhalte

Grundlagen der Silikatchemie sowie chemisch-physikalische Eigenschaften keramischer und glasiger Werkstoffe, Rohstoffe für Keramik, Porzellan und Glas: Gewinnung, Zusammensetzung und Aufbereitung, Einteilung und Charakterisierung silikatischer Warengruppen mit historischer und technologischer Einordnung, Herstellungsprozesse keramischer und glasiger Erzeugnisse (Rohstoffaufbereitung, Formgebungsverfahren, Trocknung, Brenn- und Schmelzprozesse), Grundlagen von Glasuren, Dekorations- und Veredelungstechniken, Nachbearbeitungs- und Veredelungsverfahren, Materialeigenschaften, typische Anwendungen und grundlegende Qualitätskriterien

Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	30	15 / 2	WS und SS
Selbststudium	20	----	WS und SS

Teilnahmevoraussetzungen

keine

Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme, Übung, Kurz-Referat mit Dokumentation T/Ü/R
1.Wiederholung:	Teilnahme, Übung, Kurz-Referat mit Dokumentation T/Ü/R
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 14 bzw. am Ende der Blockveranstaltung bzw. nach individueller Vereinbarung
1.Wiederholungstermin:	Nach individueller Vereinbarung

Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

Kreditpunkte

2 ECTS

Sprache

Deutsch

Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

Status: 26.01.2026 (Prof. Laura Straßer)