

### **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Vorlesungsreihe ID-Schwerpunkte / Vorstellen der Fachgebiete</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul, Grundlagenmodul
Laufzeit:	zwei Semester

### **Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Lehrende des gesamten Studiengangs Industriedesign: Prof. Guido English / Prof. Mareike Gast / Prof. Dieter Hofmann / Prof. Karin Schmidt-Ruhland / 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: Industrial Design, 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**

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

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung	T
Anteil an Modulnote:	-----	
Termin der Modulleistung:	Letzte Kompaktwoche des Sommersemesters	
1. Wiederholungstermin:	Letzte Kompaktwoche des nächsten Sommersemesters	

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

**Status: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Fachaufgaben 1 bis 4</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
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 Industrial Design:

Prof. Guido English / Strategische Produkt- und Konzeptentwicklung  
Prof. Mareike Gast / Material- und technologiebasierte Produktentwicklung  
Prof. Dieter Hofmann / Produkt- und Systemdesign  
Prof. Vincenz Warnke / Industriedesign, 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

## 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

## 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 Verzeichnisverzeichnis 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: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Fachaufgaben 1 bis 4 (Produktdesign / Keramik- und Glasdesign)</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
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

## **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:	2 Kompaktwochen im jeweiligen Semester
1.Wiederholungstermin:	2 Kompaktwochen im Folgesemester

## **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: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

### **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Fachaufgaben 1 bis 4 (Spiel - und Lerndesign)</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Zwei Kompaktwochen pro Semester

### **Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

### **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

## 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

## 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: 16.10.2023 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)**

#### **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Methodische Gestaltungsübung 1 und 2</b>
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**

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Studentische Arbeitszeit in h</b>	<b>Wochen/SWS</b>	<b>Semester</b>
Gruppen- und	150	15 / 10	Jeweils WS und SS

Einzelkonsultationen Selbstständige Projektarbeit	60	----	Jeweils WS und SS
Exkursion	30	15 / 2	Jeweils WS und SS
Übung	30	15 / 2	Jeweils WS und SS
Selbststudium	30	-----	Jeweils WS und SS

### Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der vier  
Fachaufgaben im 1. Studienjahr

### 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters	

### Studentischer Arbeitsaufwand

300 Stunden

### Kreditpunkte

12 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: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Methodische Gestaltungsübungen 1 und 2</b>
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	90	----	Jeweils WS und SS

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

### Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Teilnahmenachweis von mindestens einer Fachaufgabe (des 1. Studienjahres) aus dem Angebot der Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign. Erfolgreiche Teilnahme am Basismodul „Modellbaugrundlagen Gips“.

### 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:	1.-3. Woche des folgenden Semesters	

### Studentischer Arbeitsaufwand

300 Stunden

### Kreditpunkte

12 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: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Methodische Gestaltungsübung 1 und 2</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

## **Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

## **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	90	----	Jeweils WS und SS
Exkursion	30	15 / 2	Jeweils WS und SS
Übung	30	15 / 2	Jeweils WS und SS

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der vier Fachaufgaben im 1. Studienjahr.

## 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters	

## Studentischer Arbeitsaufwand

300 Stunden

## Kreditpunkte

12 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: 16.10.2023 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekte 1 bis 4</b>
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.

## 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 Industrie Design, Studienrichtung Industriedesign:

Prof. Guido English / Strategische Produkt- und Konzeptentwicklung  
Prof. Mareike Gast / Material- und technologiebasierte Produktentwicklung  
Prof. Dieter Hofmann / Produkt- und Systemdesign

### 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

Obligatorisch: Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der vier Fachaufgaben im 1. Studienjahr sowie der zwei Projekte „Methodische Gestaltungsübungen“ im 2. Studienjahr.

### 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters	

### 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, bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschuss**. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

**Status: 19.10.2023 (Prof. G. Englich)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekte 1 bis 4</b>
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 prozessorientierten Bezügen zwischen Nutzenden, Objekt, System und Kontext. Die Entwurfsprojekte vermitteln und vertiefen Methoden und Arbeitsweisen zur Analyse, Konzeption, Entwurf und Gestaltung einzelner Produkte, Produktfamilien, Produktkonzepte bis hin zu spekulativen Szenarien vor dem Hintergrund der Schwerpunktmaterialien der Studienrichtung und ihren ökologischen, ökonomischen und kulturellen Aspekten.

## 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

Obligatorisch: Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der vier Fachaufgaben im 1. Studienjahr sowie der zwei Projekte „Methodische Gestaltungsübungen“ im 2. Studienjahr.

## 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters	

## 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, bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschuss. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Komplexes Gestalten / Entwurf, Projekte 1-4</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	Jeweils ein Semester

## **Modulverantwortlichkeit**

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

## **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 prozessorientierten Bezügen zwischen Nutzenden, Objekt, System und Kontext. Erwerb professioneller Handlungsfähigkeit in der Entwicklung und Anwendung unterschiedlicher Designmethoden, Simulations- und Präsentationsformen; das Erkennen und Gestalten interdisziplinärer und interkultureller Bezüge; Kompetenz in der Anwendung damit einhergehender Kommunikations- und Operationsprozesse.

## **Lerninhalte**

Das Lehrgebiet umfasst die Gestaltung von Spielräumen, Spielobjekten und Spielaktionen sowie den Entwurf von Konzepten und Medien zum Thema lebenslanges Lernen. 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

Obligatorisch: Erfolgreiche Teilnahme bzw. Prüfungsnachweis der vier Fachaufgaben im 1. Studienjahr sowie der zwei Projekte „Methodische Gestaltungsübung“ im 2. Studienjahr.

## 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:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters	

## 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, bedürfen der Zustimmung des Prüfungsausschuss. Das 4. Projekt ist das Bachelor Projekt.

**Status: 16.10.2023 (Prof. Karin Schmidt-Ruhland)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Portfolio</b>
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. Karin Schmidt-Ruhland / 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	----	SS

### Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: 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:	2. Semesterwoche im BA-Abschlusssemester	
1.Wiederholungstermin:	2. Semesterwoche des nächsten Semesters	

### 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: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>BA-Abschlussarbeit</b>
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. Karin Schmidt-Ruhland / 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 BA-Abschlussprojektes (Bachelor Thesis) 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.

## Modulbestandteile

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



## **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Dokumentation
1.Wiederholung:	Dokumentation
Anteil an Modulnote:	gemäß BA-Prüfungsordnung
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1.Wiederholungstermin:	1.-3. Woche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

## **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**

Sämtliche Daten der BA-Abschlussarbeit – Layoutdaten, digitale Präsentationen, Bilder, Videos, 3D-Daten etc. – werden zu Zwecken der Archivierung der Hochschule resp. dem Studiengang in geeigneter Form (Datenträger oder Upload auf Hochschulserver) übergeben.

**Status: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## **MODUL - Kennzeichnung**

Modulbezeichnung:	<b>Modelle im Designprozess / Modellbautechniken</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## **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 MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht / 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

### Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgaben, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	-----
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 15 (Prüfungswoche)
1.Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des folgenden Semesters

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Hinweise

Aus dem Wahlpflicht/Wahl-Bereich der EK Ergänzungsmodule müssen bis zum 8. Semester 6 ECTS Punkte nachgewiesen werden.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Vincenz Warnke)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Modellbaugrundlagen Gips</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	eine Woche

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	3. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Keine Note

## Lern- und Qualifikationsziele

Grundlagen Modell- und Formenbau

Ziel ist die Befähigung zum selbstständigen Arbeiten an der Gipsmodelldrehscheibe und die Fertigkeit, definierte rotationssymmetrische Körper zu erstellen. Darüber hinaus geht es um die Befähigung zum kreativen und vielseitigen Umgang mit dem Modellbauwerkstoff Gips (Modelliergrundkenntnisse).

## Lerninhalte

- # Erstellung von Modellen auf Scheibe mit Schablone, Eisen, Blechen
- # Techniken der Nach- und Vorbereitung für den Formenbau
- # zentrieren, markieren
- # Erstellung 1-teiliger Rotationsform (mit Deckstück)
- # Erstellung 2-teiliger Sprengform (mit Deckstück oder Schonung in der Form)

### Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	5	15 / 0,3	WS
Übung	45	15 / 3	WS

### Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Teilnahme an mindestens einer Fachaufgabe Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign im 1. oder 2. Semester

### 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:	Vorlesungsfreie Zeit und Semesterwoche 0
1.Wiederholungstermin:	Vorlesungsfreie Zeit und Semesterwoche 0 (Folgesemester)

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Literatur und Vorbereitungsempfehlung

-

### Hinweise

Dieses Modul ist ein „Vorschaltmodul“ für das Projekt „Methodische Gestaltungsübungen 2“ (MGÜ 2) Bei der Belegung eines Komplexen Gestalten Projektes durch Studierende aus anderen Studienrichtungen muss dieses Modul vorab vorbereitend belegt werden.

**Status: 24.10.2024 Laura Straßer**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Workshop „Grundlagen des Modell-, Form- und Einrichtungsbau“</b>
Modulbereich:	EK (BA) bzw. BK (MA)
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	eine Woche

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Produktdesign / Keramik- und Glasdesign MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 4. Semester (Semesterpause) MA im 1. Semester (Semesterpause)
Modulart:	Pflicht (BA) oder Wahl (MA)
Benotung:	keine Note

## Lern- und Qualifikationsziele

Modell- & Formenbau für Fortgeschrittene  
Dieses Modul soll Studierende befähigen, für die prototypische Entwurfsumsetzung maßgerechte, schwindungs- und deformationsoptimierte Gipsmodelle zu erstellen, davon entsprechende Gießformen (Hohl- und Kernguß) herzustellen.

## Lerninhalte

- # Maßgenaues Drehen
- # Erstellen eines Modells auf Scheibe mit Schablone, Eisen, Blechen
- # Modifizieren des Modells, durch Anbringen zusätzlicher Elemente, durch Abtragen oder durch Reliefbearbeitung
- # Herstellung mehrteiliger Gipsformen

## Modulbestandteile

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

Seminar	5	15/0,3	WS oder SS
Übung	45	15/3	WS oder SS

### **Modulvorleistungen**

Modul „Modellbaugrundlagen Gips“

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung :	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- und Gruppenarbeit) Ü Teilnahmebescheinigung
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- und Gruppenarbeit) Ü Teilnahmebescheinigung
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Vorlesungsfreie Zeit und Semesterwoche 0
1.Wiederholungstermin:	Vorlesungsfreie Zeit und Semesterwoche 0 (Folgesemester)

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

ca. 50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

-

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>CAD I (Basiskurs)</b> in praxisaktueller und konstruktionsorientierter CAD Software
Modulbereich:	EK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
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 Entwürfe 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 SoSe
Selbststudium	25	----	WS oder SoSe



### **Teilnahmevoraussetzungen**

Wünschenswert: Kenntnisse Vektorbearbeitung

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung: Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü  
1.Wiederholung: Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü  
Anteil an Modulnote: ----  
Termin der Modulleistung: Prüfungswoche (Semesterwoche 15)  
1.Wiederholungstermin: Prüfungswoche des darauffolgenden Semesters

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung

### **Hinweise**

Ergänzend wird eine CAD Sprechstunde zur Unterstützung in konkreten Projekten angeboten.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Christian Zöllner)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>CAD II (Aufbaukurs)</b> in praxisaktueller und konstruktionsorientierter CAD Software
Modulbereich:	EK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 4. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
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 SoSe
Selbststudium	25	----	WS oder SoSe

### Teilnahmevoraussetzungen

Wünschenswert:	Kenntnisse Vektorbearbeitung
Pflicht:	Basiskurs CAD I

### Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung :	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1.Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des darauffolgenden Semesters

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung.

### Hinweise

Ergänzend wird eine CAD Sprechstunde zur Unterstützung in konkreten Projekten angeboten.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Christian Zöllner)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Visualisierung / Animation</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Aufbaumodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Steffen Rabenstein

## 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 4. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
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	SoSe oder Semesterpause nach SoSe
Selbststudium	20	-----	SoSe oder Semesterpause nach SoSe

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Erfolgreich absolvierter Softwarekurs CAD I + CAD II

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15), Abgabe eines digitalen Plakats
1.Wiederholungstermin:	Prüfungswoche im nächsten Semester

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

## Kreditpunkte

2 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung.

## Hinweise

**Status: 18.10.2023 (Rabenstein)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Workshop</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Eine Woche

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Guido English, Prof. Karin Schmidt-Ruhland, 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 and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht oder Wahl
Benotung:	Keine Note

## Lern- und Qualifikationsziele

Workshops können projektbegleitend bzw. projektvertiefend, aber auch projektunabhängig Bereiche 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 stattfinden, bei denen Techniken des Kurzzeitentwurfs trainiert werden und die in Präsentationen münden.

## Lerninhalte

Lehrinhalte 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:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü oder Teilnahmebescheinigung T
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü oder Teilnahmebescheinigung T
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Zum Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Zum Ende der Kompaktwoche

## **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

## **Kreditpunkte**

2 ECTS

## **Sprache**

Deutsch und/oder Englisch

## **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

## **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Es können mehrere Workshops belegt werden. Aus dem Wahlpflicht/Wahl-Bereich der EK Ergänzungsmodule müssen bis zum 8. Semester 6 ECTS Punkte nachgewiesen werden.

**Status: 19.10.2023 (Prof. G. Englich)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Sonderveranstaltung Industriedesign</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Guido Englich, Prof. Karin Schmidt-Ruhland, Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

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

## Lern- und Qualifikationsziele

Sonderveranstaltungen im Industriedesign können projektbegleitend bzw. projektvertiefend, aber auch projektunabhängig spezielle Gebiete des Designs fokussieren, die nicht primär durch Lehrangebote abgedeckt werden. In der Regel sind dies Vortragsreihen oder Kompaktseminare durch externe Referenten. Initiativen zu Sonderveranstaltungen können von den Lehrenden ausgehen, es ist aber auch Studierenden möglich, Vorschläge zu unterbreiten und nach Absprache mit einer verantwortlichen Lehrperson eigeninitiativ zu organisieren.

## Lerninhalte

Lehrinhalte sind nicht festgelegt.

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	10	15 / 0,7	WS oder SS
Seminar	10	15 / 0,7	WS oder SS
Selbststudium	5	-----	WS oder SS



## **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü oder Teilnahmebescheinigung T
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü oder Teilnahmebescheinigung T
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Zum Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Zum Ende der Kompaktwoche

## **Studentischer Arbeitsaufwand**

25 Stunden

## **Kreditpunkte**

1 ECTS

## **Sprache**

Deutsch und/oder Englisch

## **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

## **Hinweise**

Es können mehrere Sonderveranstaltungen belegt werden. Aus dem Wahlpflicht/Wahl-Bereich der EK Ergänzungsmodule müssen bis zum 8. Semester 6 ECTS Punkte nachgewiesen werden.

**Status: 19.10.2023 (Prof. G. English)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Modellfotografie</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	Ein Semester (eine Kompaktwoche)

## 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 MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht / 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

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung T
1.Wiederholung:	Teilnahmebescheinigung T
Termin der Modulleistung:	Zum Ende der Kompaktwoche
1.Wiederholungstermin:	Kompaktwoche des Folgesemesters

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Keine

### **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Aus dem Wahlpflicht/Wahl-Bereich der EK Ergänzungsmodule müssen bis zum 8. Semester 6 ECTS Punkte nachgewiesen werden.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Vincenz Warnke)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Video-Editing</b>
Modulbereich:	EK
Modulform:	Grundmodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortlicher:	Steffen Rabenstein

## Modulverwendbarkeit

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

## Lern- und Qualifikationsziele

Grundlagen zur Bewegtbild-Gestaltung, digitales Video-Editing. Überblick der relevanten Video-Schnittprogramme. Erwerb von Grundkenntnissen für das Erstellen kurzer Videosequenzen und Vertonung. Anwendung und Konvertierung unterschiedlicher Audio/Video-Formate.

## Lerninhalte

Einführung in die Programmstruktur ausgewählter Videoschnitt- und Sound-Programme / Kenntnis der Benutzeroberflächen und Werkzeuge; Importfunktionen zur Übernahme unterschiedlicher Audio/Video-Formate; Anwendungsbezogene Konvertierung / Ausgabe fertiger Videosequenzen; Vermittlung Grundlagenwissen zu Bewegtbild-Gestaltung, Videoschnitt, Drehbucherstellung/Storyboard, Bildaufbau, Licht, Montage, Ton.

## Modulbestandteile

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

### **Teilnahmevoraussetzungen**

Obligatorisch: keine

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung: Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü

1.Wiederholung: Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü

Anteil an Modulnote: ----

Termin der Modulleistung: Einführungswoche: Abgabe des Videofilms

1.Wiederholungstermin: 2. Kurswoche im nächsten Semester

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zum Beginn der Veranstaltung

### **Hinweise**

**Status: 19.10.2023 (Prof. Guido Englich)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Ergonomie</b>
Modulbereich:	Bezugswissenschaftliche Kompetenz (BK)
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 MA 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:	Modulnote

## 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	30	15 / 2	WS oder SS
Selbststudium	5	----	WS oder SS

### Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Hausarbeit (ohne Präsentation) H
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Semesterwoche 14
1.Wiederholungstermin:	1.-3. Woche des folgenden Sommer-/Wintersemesters

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung

### Hinweise

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Christian Zöllner)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Ergonomie Sonderthemen</b>
Modulbereich:	Bezugswissenschaftliche Kompetenz (BK)
Modulform:	Kompaktmodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 5. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht oder Wahl
Benotung:	Keine Note

## Lern- und Qualifikationsziele

Vertiefung ergonomischen Fachwissens und Training der Fähigkeit zur selbständigen Lösung fachspezifischer ergonomischer Probleme im Design durch spezifische Angebote in ausgewählten Schwerpunktbereichen. Sonderthemen Ergonomie können projektbegleitend bzw. projektvertiefend oder auch projektunabhängig und fakultativ spezielle Fragestellungen in der Beobachtung, Interpretation und Gestaltung der Interaktionen von Nutzenden und Objekt bzw. Nutzenden und Umgebung behandeln. In der Regel sind dies Vortragsreihen oder Kompaktseminare, die von Lehrbeauftragten durchgeführt werden. Das jeweilige Thema richtet sich entweder nach den Projekten, an die das Modul gekoppelt ist, oder kann alternativ auch von Studierenden in Absprache mit Lehrenden des Studiengangs selbstständig bearbeitet werden. Die Förderung eigener experimenteller Untersuchungen soll dazu beitragen, neuartige Gestaltungsansätze zu erschließen und sich in der interdisziplinären Arbeit souveräner zu organisieren.

## 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



Seminar	30 oder 0	15 / 2	WS oder SS
selbstständige Projektarbeit	5 oder 45	-----	WS oder SS

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung	T
Anteil an Modulnote:	----	
Termin der Modulleistung:	Zum Ende des jeweiligen Semesters	

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung oder sind dem Veranstaltungsverzeichnis zu entnehmen.

### **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Christian Zöllner)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Systemdesign</b>
Modulbereich:	Bezugswissenschaftliche Kompetenz (BK)
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 4. 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	SS
Selbststudium	20	----	SS

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Teilnahmebescheinigung	T
1.Wiederholung:	Teilnahmebescheinigung	T
Anteil an Modulnote:	-----	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)	
1.Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des nächsten Sommersemesters	

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

### **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulfach BK nachgewiesen werden.

**Status: 30.10.2023 (Prof. D. Hofmann)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Designprozesse</b>
Modulbereich:	Bezugswissenschaftliche Kompetenz (BK)
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 MA 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

Kenntnis unterschiedlicher Vorgehensweisen in der Durchführung von Designaufgaben sowohl materieller als auch zeichen- oder prozesshafter Natur. Vorbereitung auf das selbstständige Entwickeln und Anwenden von Designmethoden; Einsichten in die damit verbundenen Handlungen und Prozesse.

## Lerninhalte

In der grundsätzlichen Annahme von Design als Prozess zur Lösung von Problemen werden unterschiedliche Methoden der Beobachtung und Bewertung, der Konzeptbildung und des Entwerfens, der Veranschaulichung und Simulation, der Überprüfung, der Steuerung und Implementierung vermittelt. Designprozesse werden in der Komplexität ihrer Wechselbeziehungen zwischen Aufgabe und Kontext, Auftragnehmenden und Auftraggebern etc. untersucht.

### **Modulbestandteile**

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

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Hausarbeit H oder Referat mit Dokumentation R
1.Wiederholung:	Hausarbeit H
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Zwischen 4. und 12. Semesterwoche
1.Wiederholungstermin:	1.-3. Semesterwoche des nächsten Sommer-/Wintersemesters

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Aufgabenbezogene Literatur- und Recherchehinweise erfolgen zu Beginn der Veranstaltung.

### **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 18.10.2023 (Prof. Christian Zöllner)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Nachhaltigkeit</b>
Modulbereich:	BK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## 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 MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
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
- Ökobilanzierungsmethoden: Prinzipien, Methoden, Varianten, Datenbanken
- Zukunftsweisende Materialien und Technologien in Bezug auf Nachhaltigkeit

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung (mit Hausarbeit)	25	10 / 2,5	WS
Selbststudium	25	----	WS

## Teilnahmevoraussetzungen

Modulleistung :	Teilnahme, Hausarbeit, T/H
1.Wiederholung:	----
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1.Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des darauffolgenden Winter-Semesters

## Modulleistungen / Prüfung

2 ECTS

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 Arbeitsstunden

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Liedtke Christa, Kühlert Markus, Huber Kim, Baedeker Carolin: Transition Design Guide – Design für Nachhaltigkeit

Ursula Tischner: Was ist EcoDesign?

Michael Braungart, William McDonough: Cradle to Cradle

IDRV: Werkzeuge für die Designrevolution

Victor Papanek: Design for the Real World

Janine Benyus: Biomimicry: Innovation Inspired by Nature

Uwe Schneidewind: Die Große Transformation – Eine Einführung in die Kunst gesellschaftlichen Wandels

Bruno Latour: Kampf um Gaia – Acht Vorträge über das neue Klimaregime

Bernd Sommer und Harald Welzer: Transformationsdesign: Wege in eine zukunftsfähige Moderne

Maja Göpel: Unsere Welt neu denken: Eine Einladung

Donna J. Haraway und Karin Harrasser: Unruhig bleiben: Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän

## Hinweis

Ergänzend ist eine Nachhaltigkeits-Sprechstunde zur Unterstützung in konkreten Projekten in Planung.

**Status: 16.10.2023 (Prof. M. Gast)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Material / Technologie</b>
Modulbereich:	BK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Mareike Gast, Dipl.-Ing. Karl Schikora

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (alle Studienrichtungen) Master Industrial Design 60–120 ECTS Master Design of Playing and Learning 60–120 ECTS MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 4. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
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. Die Vorlesung gibt einen umfangreichen 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

- Systematik der Materialien und Technologien
- Holz, Kunststoffe / Biokunststoffe, Metall, Leder, Papier, Mineralische Werkstoffe, Keramik, Glas,
- Biobasierte, bioprozessierte Materialien / biologische Abbaubarkeit von Materialien
- Umformungsverfahren: von Spritzguss, Rotationsguss, Extrusion, Sandguss, (Partikel-) Schäumen, 3D-Spraying bis Faserguss
- Umformungsverfahren: von Tiefziehen, Prägen, Laminieren bis Innenhochdruckformen
- Trennen, Fügen, Beschichten: von Laserschneiden, Schweißen, Lackieren, Gravieren, Galvanisieren, Strahlen bis Prägen und Wölbstrukturieren
- Digitale Fertigungsmethoden / Generative Verfahren / Robotergestützte Fertigung: von 3D-Stricken über LOM, FDM, SLS und Robot Origami bis Bioprinting
- Textiltechnologien: von Spinnen, Weben, Stricken bis Wirken und Flechten
- Komposite: Prinzipien, Herstellungsverfahren und Materialkombinationen: von NFK, Self-Reinforced Composites, Pultrusion bis zu FDM mit Fasern)
- Biotechnologie, Synthetische Biologie
- Ultraleichtbau / (Selbst-) Faltung / Soft Robotics / DIY
- Einführung in die Materialsammlung und das Material-Archiv



## Modulbestandteile

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Modulleistung:	Teilnahme, Hausarbeit / Referat H/R
1. Wiederholung:	----
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1. Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des darauffolgenden Sommersemesters

## Modulleistungen / Prüfung

H/R

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

## Kreditpunkte

2 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Rob Thompson: Manufacturing Processes for Design Professionals  
Rob Thompson: The Materials Sourcebook for Design Professionals  
Rob Thompson: Manufacturing Processes for Textile and Fashion Design

Andreas Kalweit, Christof Paul, Sascha Peters, Reiner Wallbaum: Handbuch für Technisches Produktdesign

## Hinweise

**Status: 16.10.2023 (Schikora)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Konstruktion / Statik</b>
Modulbereich:	BK
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Dipl.-Ing. Karl Schikora

## Modulverwendbarkeit

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

## Lern- und Qualifikationsziele

Ressourcenschonende Produkte setzen Wissen über Konstruktion, Werkstoffverhalten und optimale Formen lasttragender Strukturen im Sinne von Leichtbaustrategien voraus. Dieses naturwissenschaftlich-technische Verständnis und Wissen ist unabdingbar sowohl für Entwurfsprozesse innerhalb der Hochschule (Modellbau) als auch für die Zusammenarbeit mit externen Partnern (Serienproduktion). Kompaktvorlesungen und Übungen zu polymeren Bauteilen im Fraunhofer-Institut für Mikrostruktur von Werkstoffen und Systemen IMWS.

## Lerninhalte

- Kompaktvorlesung und Übungen zur Fertigungskette von polymeren Bauteilen
- Herstellung duroplastischer Bauteile
- Herstellung thermoplastischer Probekörper
- Durchführung mechanischer Test
- Vergleich mit einfacher FEM-Simulation
- Kompaktvorlesung zu Statik und Leichtbau
- Begriffe, Einheiten, Leichtbaustrategien, Optimierung
- Einführung Software Topologieoptimierung
- empirische Methoden für Statik und Konstruktion
- Kräfte und Momente, Kräfte- und Momentengleichgewicht
- Schnittkräfte und -momente
- Lagerarten und zugehörige Lastaufnahmen
- Berechnung von Lagerkräften und -momenten
- Steifigkeitsnachweis (Deformation)
- Festigkeitsnachweis (Spannung, Sicherheit)

## Modulbestandteile

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

## Teilnahmevoraussetzungen

Wünschenswert -

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Teilnahme T
1. Wiederholung:	---
Anteil an Modulnote:	---
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (Semesterwoche 15)
1. Wiederholungstermin:	Prüfungswoche des darauf folgenden Semesters

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

## Kreditpunkte

2 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Hans Gloistehn: Lehr- und Übungsbuch der Technischen Mechanik  
Göldner, Pfefferkorn: Technische Mechanik  
Heinz Dieter Motz: Ingenieur-Mechanik  
Bruno Assmann: Technische Mechanik  
Harasim, Müller: Alles Statik  
Hanfried. Heller: Padia 1  
Eberhardt Scharnowski: Gestalt & Deformation: Elementare Tragwerke und Rechengrößen aus Natur, Technik und Design  
H. Hertel: Biologie und Technik, C. Mattheck: Design in der Natur

## Hinweise

Ergänzend wird eine Konstruktion-Statik—Sprechstunde zur Unterstützung in konkreten Projekten angeboten.

Die Kompakt-Lehrveranstaltungen zu Konstruktion finden im Fraunhofer-Institut für Mikrostruktur von Werkstoffen und Systemen IMWS statt.

**Status: 16.10.2023 (Schikora)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Wissenschaftliche Grundlagen des Spielens und Lernens</b>
Modulnummer (Kurzbezeichnung):	BK
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz Studienrichtung Spiel- und Lerndesign
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	jeweils ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Karin Schmidt-Ruhland

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS, Studienrichtung Spiel- und Lerndesign Master Design of Playing and Learning 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA ab 3. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	<i>Wahl-Pflicht</i>
Benotung:	<i>Unbenotet</i>
Anteil Modulnote an Abschlussnote:	

## Lern- und Qualifikationsziele

*Themen: Spielpsychologie 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	15/1	SoSe und/oder WiSe
Übung und Vorbereitung/Literatur	38		SoSe und/oder WiSe

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	<i>keine</i>
Wünschenswert:	<i>keine</i>

## Modulvorleistungen

Keine

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung :	Teilnahmebescheinigung T
1.Wiederholung:	Teilnahmebescheinigung T
Anteil an Modulnote:	100 % ( <i>kann vom Prüfungsamt nachgetragen werden</i> )
Termin der Modulleistung:	Vorlesungstermine
1.Wiederholungstermin:	Vorlesungstermine

## 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.  
Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

Status: 16.10.2023 Prof. Karin Schmidt-Ruhland

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Oberflächen, Struktur, Relief</b>
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Ergänzungsmodul zum EK Modul Methodische Gestaltungsübungen 2
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign)
Empfohlenes Studiensemester:	4. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	keine Note

## Lern- und Qualifikationsziele

- Befähigung zur differenzierten Oberflächengestaltung feinkeramischer Oberflächen
- Sensibilisierung für Materialspezifik, Materialästhetik und die Entfaltung einer individuellen Ausdrucksskala
- Auseinandersetzung mit dem Wirkungszusammenhang: Gefäßform-Gefäßoberflächen (Struktur, Relief, Farbe, Glasur u.a.)

## Lerninhalte

- Methodisch angeleitete, experimentelle Atelierarbeit
- Kennenlernen wesentlicher Techniken zur Oberflächengestaltung, -veredlung
- Adaption klassischer Techniken und Erprobung neuer „+X-Strategien“ (Beschichtungen, Materialverbünde u.ä.)

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Seminar	5	15 / 0,3	SS
Übung	45	15 / 3	SS

## Teilnahmevoraussetzungen

-

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
1.Wiederholung:	Übung (praktische Kurzaufgabe, Einzel- oder Gruppenarbeit) Ü
Anteil an Modulnote:	----
Termin der Modulleistung:	zum Ende der 3. Semesterwoche
1.Wiederholungstermin:	zum Ende der 3. Semesterwoche des nächsten Sommersemesters

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literatur wird vom Modulverantwortlichen vor Veranstaltungsbeginn ausgereicht

### **Hinweise**

Dieses Modul ist ein Ergänzungsmodul zum EK-Modul „Methodische Gestaltungsübung 2“ (MGÜ 2).

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**



## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Grundlagen der keramischen Technologie</b>
Modulbereich:	BK – Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 3. – 7. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Erwerb eines umfassenden theoretischen Grundwissens und Verständnisses von Zusammenhängen über chemisch-physikalische Abläufe und technologische Prozesse bei der Herstellung keramischer Erzeugnisse. Kennenlernen und Unterscheidung von keramischen Warengruppen (Schwerpunkt Porzellan) sowie ihre geschichtliche und technologische Einordnung. Überblick über den gesamten Herstellungsprozess keramischer Werkstücke von der Entstehung plastischer und unplastischer Rohstoffe über deren Aufbereitung, Formgebung, Brand, Glasuren, Dekorationstechniken, Nachbearbeitung und Veredlung.

## Lerninhalte

- geologisch-mineralogische Grundlagen
- Erzeugnislehre: keramische Warengruppen und Sonderwerkstoffe
- Rohstofflehre: plastische und unplastische Rohstoffe, Hilfsstoffe, färbende Verbindungen, Glasuren
- Verfahrenslehre: Abbau und Aufbereitung keramischer Rohstoffe und Massen, Formgebung keramischer Massen, Trocknung, Brand, Dekorationsverfahren
- praktische Einweisung in das Porzellanstudio

### Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	30	15 / 2	WS und SS
Seminar	10	15 / 0,7	WS und SS
Selbststudium	10	----	WS und SS

### Teilnahmevoraussetzungen

Wünschenswert: Vorpraktika oder Berufserfahrungen

### Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Referat mit Dokumentation R, Hausarbeit H
1.Wiederholung:	Referat mit Dokumentation R, Hausarbeit H
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	zum Ende des Semesters
1.Wiederholungstermin:	bis 1. Woche Folgesemester

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Literatur und Vorbereitungsempfehlung

W. Gebauer „Kunsthandwerkliche Keramik“  
W.E. Matthes „Keramische Glasuren“  
Liebscher/Willert „Technologie der Keramik“  
Autorenkollektiv „Technologie der Feinkeramik“

### Hinweise

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Technologie der Feinkeramik</b>
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Aufbaumodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester	BA 3.-7. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Entsprechend dem markanten Studienschwerpunkt Porzellandesign sollen die Studierenden ein praxis- und anwendungsorientiertes Grundwissen zu den modernen feinkeramischen Technologien (Industrie orientiert) sowie zu den Studientechniken (Handwerk orientiert) erwerben. Dabei stehen die gestaltungsrelevanten Aspekte von Formgebungs- und Veredlungstechniken im Mittelpunkt. Anwendungsbreites Spezial- und kostbares Erfahrungswissen soll die Studenten befähigen, moderne Technologien wie traditionelle handwerkliche Verfahren zu verstehen, um designorientierte Prozesse kreativ beeinflussen zu können.

## Lerninhalte

- Grundkenntnisse unterschiedlicher feinkeramischer Produktionsstandards, typischer Fertigungsabläufe (vor allem Formgebungs- und Veredlungstechnologien)
- Kenntnis wichtiger modellbau- und formbautechnischer Zusammenhänge für die Zusammenarbeit mit der Porzellanindustrie bzw. für die eigene Kleinserienfertigung
- der Modellbauwerkstoff Gips, Werkzeugkunde für Modelliertätigkeit

### Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	20	15 /1,3	WS oder SS
Seminar/Exkursion	20	15 /1,3	WS oder SS
Selbststudium	10	----	WS oder SS

### Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch:	Basismodul: Grundlagen der keramischen Technologie
Wünschenswert:	Vorpraktika oder Berufserfahrung

### Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Hausarbeit	H
1.Wiederholung:	Hausarbeit	H
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	1. Semesterwoche des Folgesemesters	
1.Wiederholungstermin:	15. Semesterwoche des Folgesemesters	

### Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

### Kreditpunkte

2 ECTS

### Sprache

Deutsch

### Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Fachliteratur wird vom Dozenten ausgereicht

### Hinweise

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Einführung in die Glastechnologie</b>
Modulbereich:	BK – Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Basismodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 3. – 7. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Entsprechend dem Studienschwerpunkt Glasdesign sollen die Studierenden ein praxis- und anwendungsorientiertes Grundwissen zu den modernen Glastechnologien (Industrie orientiert) sowie zu den Studiotekniken (Handwerk orientiert) erwerben. Dabei stehen die gestaltungsrelevanten Aspekte von Formgebungs- und Veredelungsprozessen im Mittelpunkt. Anwendungsbereites Spezial- und kostbares Erfahrungswissen soll die Studenten befähigen, moderne Technologien wie traditionelle handwerkliche Verfahren zu verstehen, um designrelevante Prozesse kreativ beeinflussen zu können. Ansatzweise wird ein übergreifendes Verständnis für moderne Glaswerkstoffe (High Tech) gelegt werden.

## Lerninhalte

- Grundlagen der Glaschemie
- Grundlagen der Glasherstellung
- Kenntnis wesentlicher Formgebungs- und Veredelungstechniken
- Kenntnis wesentlicher Fertigungsabläufe bei Flach- und Hohlglas
- Grundkenntnisse über die Anwendungsvielfalt von Glaswerkstoffen
- Grundlagen der Darstellung/Dokumentation von seriellen Glasentwürfen

### **Modulbestandteile**

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Studentische Arbeitszeit in h</b>	<b>Wochen/SWS</b>	<b>Semester</b>
Vorlesung	20	15 / 1,3	WS oder SS
Seminar/Exkursion	20	15 / 1,3	WS oder SS
Selbststudium	10	----	WS oder SS

### **Teilnahmevoraussetzungen**

Wünschenswert: Vorpraktika oder Berufserfahrung

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Referat mit Dokumentation	R
1.Wiederholung:	Hausarbeit	H
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	15. Semesterwoche	
1.Wiederholungstermin:	Abgabe bis 1. Woche Folgesemester	

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Fachliteraturliste wird vom Dozenten ausgereicht

### **Hinweise**

-

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Fachbezogene Designgeschichte 1</b> <b>Zusätzliche Belegarbeit fachbezogene Designgeschichte 1</b>
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Semestermodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 5. - 8. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Ziel ist der Erwerb umfassender Kenntnisse über den kulturellen, ästhetischen, technischen und ökonomischen Kontext des Gefäßdesigns und die Fähigkeit, sich diese methodisch zu erarbeiten und ihre Anwendung in der Konzeptionsphase von Projekten und bei der Form- und Funktionsanalyse von Entwürfen.

## Lerninhalte

Theorie und Geschichte der Gefäße. Industriekultur und Moderne  
Gefäßdesign der Moderne - wie wirkt sich der Prozess der Modernisierung, wie wirkt sich die Industrialisierung im Verein mit der Technik und den angewandten Künsten auf unsere gegenständliche Welt und die Gefäße, die darin eine zentrale Rolle spielen, aus? Wie geht die Moderne mit dem ebenso archaischen wie luxuriösen Typus der Gefäße um? Welches sind die Erwartungen, die an neuzeitliche Gefäße gestellt werden? Diesen Fragen gehen wir im Kontext eines wechselnden Rollenverständnisses der Gestalter\*innen ebenso wie sich parallel verändernder Lebenswelten nach.

### **Modulbestandteile**

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<b>Studentische Arbeitszeit in h</b>	<b>Wochen/SWS</b>	<b>Semester</b>
Vorlesung	30	15 / 2	WS und SS
Seminar	15	15 / 1	WS und SS
Selbststudium	30	----	WS und SS

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Teilnahme T (unbenotet), Hausarbeit H (benotet)
1.Wiederholung:	Teilnahme T (unbenotet), Hausarbeit H (benotet)
Anteil an Modulnote:	100 %
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (15. Semesterwoche)
1.Wiederholungstermin:	1.-3. Semesterwoche des Folgesemesters

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

75 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS + 1 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Literatur und Vorbereitungsempfehlung**

Literaturhinweise werden vom Modulverantwortlichen zu Beginn der Lehrveranstaltung gegeben.

### **Hinweise**

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**



## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Einführung in moderne Formgebungs- und Veredlungstechnologien</b>
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Aufbaumodul
Laufzeit:	ein Semester

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 5.- 8. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	Modulnote

## Lern- und Qualifikationsziele

Schwerpunkt ist die Vermittlung von designrelevantem Bezugswissen aus dem Bereich innovativer Formgebungs- und Veredlungstechnologien bezogen auf den gesamten Bereich silikatischer Werkstoffe. Das Lehrstoffangebot soll der Entwicklung einer schöpferischen Neugierde für neue technologische Prozesse dienen. Über die klassischen produktzentrierten Sichtweisen auf silikatische Werkstoffe (Geschirr, Fliesen, Sanitär, Hohl- und Flachglas) sollen Einblicke in die neuen Werkstoffentwicklungen der Technischen Keramik, der Hochleistungswerkstoffe, der Werkstoffverbünde vermittelt werden.

## Lerninhalte

- Präsentation und Diskussion neuer Entwicklungen, Entwicklungsperspektiven in fortgeschrittener industrieller Fertigung und in der Forschung
- Vermittlung eines Grundwissens im Bereich neuer silikatischer Werkstoffe, zum Zukunftspotential dieser Werkstoffe

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Vorlesung	20	15 / 1,3	WS und SS
Seminar/Exkursion	20	15 / 1,3	WS und SS
Selbststudium	10	-----	WS und SS

## Teilnahmevoraussetzungen

Obligatorisch: Basismodul „Einführung in die Glastechnologie“  
Basismodul „Grundlagen der keramischen Technologie“ bzw.  
Aufbaumodul „Technologie der Feinkeramik“

## Modulleistungen / Prüfung

Modulleistung:	Hausarbeit	H
1.Wiederholung:	Hausarbeit	H
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	15. Semesterwoche	
1.Wiederholungstermin:	Abgabe bis 1. Woche des Folgesemesters	

## Studentischer Arbeitsaufwand

50 Stunden

## Kreditpunkte

2 ECTS

## Sprache

Deutsch

## Literatur und Vorbereitungsempfehlung

Fachliteraturliste wird von Modulverantwortlichen ausgereicht  
u.a.: W. Kollenberg (Hrsg.): „Technische Keramik-Grundlagen, Werkstoffe, Verfahrenstechnik“, Vulkan Verlag 2009

## Hinweise

Bachelor-Studiengang: Insgesamt müssen bis zum 8. Semester 10 ECTS Punkte aus dem Modulbereich BK nachgewiesen werden.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**

## MODUL - Kennzeichnung

Modulbezeichnung:	<b>Fachbezogene Designgeschichte 2</b>
Modulbereich:	BK - Bezugswissenschaftliche Kompetenz
Modulform:	Kompaktmodul, Ergänzungsmodul
Laufzeit:	ein Semester (Blockveranstaltung)

## Modulverantwortlichkeit

Fachbereich:	Design
Verantwortliche/r:	Prof. Laura Straßer

## Modulverwendbarkeit

Studiengänge:	Bachelor Industriedesign 240 ECTS (StR Produktdesign / Keramik- und Glasdesign) MA Product Design and Design of Porcelain, Ceramics and Glass 60-120 ECTS
Empfohlenes Studiensemester:	BA 5.- 8. Semester MA ab 1. Semester
Modulart:	Wahlpflicht
Benotung:	unbenotet

## Lern- und Qualifikationsziele

- Fähigkeit zum dokumentarischen Erfassen historischen Materials
- Entwicklung einer spezifisch designorientierten Differenzierungs- und Bewertungskompetenz
- Entwicklung einer Sensibilität für die Vielfalt und Qualität der Gestaltungsmittel am historischen Material

## Lerninhalte

- Kennenlernen der Industrie- und Produktkultur der klassischen Werkstoffe: Porzellan, Keramik, Glas
- Anfertigen von zeichnerischen und fotografischen Dokumentationsunterlagen (Stoffsammlungen) und deren Integration in den persönlichen Entwurfsprozess bzw. eines Ideen- und Anregungsfundus

## Modulbestandteile

Lehr- und Lernformen	Studentische Arbeitszeit in h	Wochen/SWS	Semester
Selbstständige Projektarbeit	45	-----	WS oder SS
Seminar	5	15 / 0,3	WS oder SS

### **Modulleistungen / Prüfung**

Modulleistung:	Projekt mit Dokumentation + Präsentation	P
1.Wiederholung:	Projekt mit Dokumentation + Präsentation	P
Anteil an Modulnote:	100 %	
Termin der Modulleistung:	Prüfungswoche (15. Semesterwoche)	
1.Wiederholungstermin:	1.-3. Woche des Folgesemesters	

### **Studentischer Arbeitsaufwand**

50 Stunden

### **Kreditpunkte**

2 ECTS

### **Sprache**

Deutsch

### **Hinweise**

Einwöchiger Workshop in einem ausgewählten Museum/Designsammlung. Die Veranstaltung ist jeweils projektintegriert in das Modul „Komplexes Gestalten“.

**Status: 24.10.2023 (Prof. Laura Straßer)**