



## **AMTLICHE MITTEILUNGEN**

Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal  
Herausgegeben vom Rektor

**NR\_37** JAHRGANG 44  
05.03.2015

### **Prüfungsordnung (Fachspezifische Bestimmungen) für den Teilstudiengang Design Interaktiver Medien im Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts an der Bergischen Universität Wuppertal**

**vom 05.03.2015**

Auf Grund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 16.09.2014 (GV. NRW. 2014 S. 547) und der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts hat die Bergische Universität Wuppertal die folgende Ordnung erlassen.

#### **Inhaltsübersicht**

- § 1 Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen
  - § 2 Umfang und Art der Bachelorprüfung
  - § 3 Übergangsbestimmungen
  - § 4 In-Kraft-Treten, Veröffentlichung
- Anhang: Modulbeschreibung

#### **§ 1**

#### **Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen**

Der Zugang zum Studium des Teilstudienganges Design Interaktiver Medien im Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts ist vom Nachweis der Eignung für diesen Studiengang abhängig. Die Hochschule stellt die Eignung in einem besonderen Verfahren fest. Der Nachweis ist bei der Einschreibung vorzulegen.

#### **§ 2**

#### **Umfang und Art der Bachelorprüfung**

Die Bachelorprüfung im Sinne des § 4 der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts im Teilstudiengang Design Interaktiver Medien ist bestanden, wenn folgende Leistungspunkte in den Modulen und Modulabschlussprüfungen gemäß der Modulbeschreibung erworben worden sind. Die Modulbeschreibung ist Bestandteil dieser Prüfungsordnung.

IAD1	Gestalterische Grundlagen im Design Interaktiver Medien	10 LP
IAD2	Praxiserkundung im Design Interaktiver Medien	6 LP
IAD3	Grundlagen der Bildgestaltung im Design Interaktiver Medien	10 LP
IAD4	Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien	10 LP
IAD5	Medien- und Designtechnologie I im Design Interaktiver Medien	10 LP
IAD6	Design- und Medientheorie	8 LP
IAD7	Medien- und Designtechnologie II im Design Interaktiver Medien	10 LP
IAD8	Mediendesignprojekt im Design Interaktiver Medien	12 LP

Sofern die Abschlussarbeit in diesem Teilstudiengang erbracht wird, zudem:  
IAD9           Thesis (vgl. § 20 Allgemeine Bestimmungen)

10 LP

### **§ 3 Übergangsbestimmungen**

Diese Prüfungsordnung findet auf alle Studierenden Anwendung, die für den Teilstudiengang Design Interaktiver Medien im Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts ab dem Wintersemester 2014/15 erstmalig an der Bergischen Universität Wuppertal eingeschrieben sind. Studierende, die ihr Studium nach der Prüfungsordnung vom 16.11.2012 (Amtl. Mittlg. 69/12) aufgenommen haben, können ihre Modulprüfungen einschließlich der Abschlussarbeit bis zum 30.09.2018 ablegen, es sei denn, dass sie die Anwendung dieser neuen Prüfungsordnung beim Prüfungsausschuss beantragen. Der Antrag auf Anwendung der neuen Prüfungsordnung ist unwiderruflich.

### **§ 4 In-Kraft-Treten, Veröffentlichung**

Diese Prüfungsordnung tritt am Tag nach ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen als Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal in Kraft.

---

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs F – Design und Kunst vom 02.07.2014.

Wuppertal, den 05.03.2015

Der Rektor  
der Bergischen Universität Wuppertal  
Universitätsprofessor Dr. Lambert T. Koch

## Inhaltsverzeichnis

IAD1	Gestalterische Grundlagen im Design Interaktiver Medien . . . . .	2
IAD2	Praxiserkundung im Design Interaktiver Medien . . . . .	5
IAD3	Grundlagen der Bildgestaltung im Design Interaktiver Medien . . . . .	8
IAD4	Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien . . . . .	12
IAD5	Medien- und Designtechnologie I im Design Interaktiver Medien . . . . .	15
IAD6	Design- und Medientheorie . . . . .	17
IAD7	Medien- und Designtechnologie II im Design Interaktiver Medien . . . . .	22
IAD8	Mediendesignprojekt im Design Interaktiver Medien . . . . .	24
IAD9	Bachelor-Thesis im Design Interaktiver Medien . . . . .	26

IAD1 Gestalterische Grundlagen im Design Interaktiver Medien					
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload
Die Absolventinnen und Absolventen - sind in der Lage, Kommunikationsstrategien in mediale Interaktivität zu übertragen. - besitzen die Kompetenz, der Recherche und Inhaltsaneignung als Grundlage für einen Gestaltungsprozess. - sind in der Lage, Fragestellungen als Voraussetzung eines zielführenden Gestaltungsprozesses zu formulieren. - besitzen die Kompetenz, softwaregestützte Gestaltungsprozesse zu reflektieren und praktisch anzuwenden. - sind in der Lage, ihre Entwürfe angemessen und verständlich zu präsentieren. - können Grundbegriffe interaktiver Medien erklären. - sind in der Lage, die persönliche Position als Ausgangspunkt von Gestaltungsprozessen zu verdeutlichen, zu begründen und zu festigen. - sind in der Lage, eine konzeptionell gestützte Entwurfsleistung zu erbringen. - sind mit der Fachliteratur und Forschung zum Design Interaktiver Medien exemplarisch vertraut.			P	10/76	10 LP
<b>Bemerkung:</b> Die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu Modulkomponente c setzt den erfolgreichen Abschluss einer der Modulkomponenten a oder b voraus. Die Lehrveranstaltungen in diesem Modul sind mit einer praktischen Übung vergleichbar. In ihnen geht es um das Erlernen spezieller Techniken und Fähigkeiten, die aufgrund der eingesetzten Technologien nur ortsgebunden bei körperlicher Anwesenheit erlernt werden können.					
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	5 LP	
<b>Voraussetzung:</b> Die Modulabschlussprüfung (Präsentation mit Kolloquium) wird im Rahmen der Modulkomponente c erbracht. Die Dauer der Prüfung beträgt 15 Min.					
<b>Bemerkung:</b> Die Studien- und Prüfungsleistungen zu diesem Modul sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu der zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.					
unbenotete Studienleistung	Nach Maßgabe der oder des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten wie Film, Drehbuch, Booklet o.ä)	-	Modulteil(e) a b	5 LP	

<b>Voraussetzung:</b> Der Nachweis (Unbenotete Studienleistung) bezieht sich, nach Wahl der Studierenden, auf Inhalte einer der Modulkomponenten a oder b.					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a	Formalästhetisches Gestalten  z.B.: - Sensibilisierung der Welt- und Selbstwahrnehmung - Gestaltungsfaktoren - Elemente des Graphik- und Mediendesigns - Gestaltbildungsprinzipien - Elementare Gestaltungsoperationen - Anordnungsprinzipien - Bildwelten - Medienspezifische Wirkprinzipien - Designprinzipien	WP	Projektseminar	3	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b	Konzeptionelles Gestalten  z.B.: - Designprozess in Konzeption, Entwurf und Ausführung - Erörterung und Erarbeitung gestalterischer Fragestellungen - Inhaltlich-gestalterische Recherche - Formulierung gestalterischer Lösungsansätze - Deklination von Entwurfsvarianten - Kritische Auseinandersetzung mit Entwurfsleistungen - Ergebnisorientierte Entwurfsentscheidungen - Beziehungen zwischen Inhalt und Form - Regelmäßige Präsentation von Entwurfsleistungen - Ausloten bestehender und neuer visueller Räume, insbesondere des eigenen visuellen Imaginationsraumes - Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent) - Aspekte der Adressatenorientierung und -differenzierung	WP	Projektseminar	3	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
c	Konzeption und Entwurf interaktiver Kommunikation  z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einordnung von Interaktivität in Kommunikationsprozesse</li> <li>• Erarbeitung einer Fragestellung und deren Umsetzung in einem interaktiven Medium</li> <li>• inhaltlich-gestalterische Recherche</li> <li>• Struktur der zu gestaltenden Inhalte</li> <li>• Entwicklung einer Benutzeroberfläche/Benutzerführung</li> <li>• Ausarbeitung einer Simulation, des zu Erstellenden interaktiven Mediums</li> <li>• Realisation eines interaktiven Mediums</li> <li>• Impulse und Anregungen für problemorientiertes Gestalten für interaktive Medien</li> <li>• Hinterfragen von Prozessen und formal-ästhetischen Vorgaben, die durch den software-gestützten Gestaltungsprozess in Erscheinung treten</li> <li>• Überblick über die grundlegende Fachliteratur des Design Interaktiver Medien</li> </ul>	P	Projektseminar	1	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

IAD2 Praxiserkundung im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen - besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Design Interaktiver Medien unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung, Technik und Arbeitsprozess - beherrschen programmtechnische Anwendungen zur selbstständigen gestalterischen Arbeit, insbesondere für: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web-Editing,</li> <li>• Content-Management-System,</li> <li>• Grafik,</li> <li>• Bildbearbeitung,</li> <li>• Layout,</li> <li>• Typodesign,</li> <li>• Animations-, Filmschnitt und/oder –bearbeitung und/oder</li> <li>• 2D und 3D Konstruktion</li> </ul>			P	6/76	6 LP	
<b>Bemerkung:</b> Die Teilnehmerzahl in den Veranstaltungen zu Modulkomponenten b bis e ist durch Anzahl der zur Verfügung stehenden Arbeitsplätze beschränkt.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Sammelmappe mit Begutachtung (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	6 LP		
<b>Voraussetzung:</b> Die Sammelmappe umfasst folgende Einzelleistungen, welche die Kandidatin oder der Kandidat zur abschließenden Begutachtung vorzulegen hat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Für die Modulkomponenten b, c, d und e werden kleinere praktische Arbeiten nach Maßgabe der und des Lehrenden erwartet. Diese werden regelmäßig in den Lehrveranstaltungen vorgestellt und im Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet.</li> <li>- Wird die Modulkomponente a absolviert, muss eine individuelle Konkretisierung des Betriebspraktikums durch Vorlage einer ausführlichen Planung (Ziele, Methoden, Arbeitskontext etc.) bei der oder dem Modulverantwortlichen beantragt und durch einen ausführlichen Erfahrungsbericht einschließlich einer Dokumentation der absolvierten Leistungen (einschließlich Zeitplan), von Arbeitsprozessen und Arbeitsproben abgeschlossen werden, der darstellende und reflektierende Elemente enthält.</li> <li>- Die Modulkomponenten können auch miteinander kombiniert werden. Falls das in der Komponente a vorgegebene Volumen nicht nachgewiesen werden kann, ist der fehlende Anteil teilweise oder vollständig durch Leistungen in Modulkomponenten b, c, d und e zu ergänzen.</li> </ul>						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a Betriebspraktikum	z.B. Fachspezifische Betriebspraktika in Medienunternehmen, sowie in Film- und Fernsehproduktionen oder in den Produktionsabteilungen der Rundfunkanstalten zur Erweiterung programm- und informations-technischer sowie designerisch/gestalterischer Kenntnisse und Fertigkeiten in komplexeren Feldern beruflicher Anwendungen von audiovisuellen Medien außerhalb der eigenen schulischen und/oder beruflichen Vorerfahrung unter besonderer Berücksichtigung des Arbeitsprozesswissens. Empfohlen für Studierende mit einschlägiger medientechnischer Vorerfahrung. Betriebspraktika umfassen ca. 160 Arbeitsstunden + ca. 20 Stunden Vor- und Nachbereitungszeit.	WP	Praktikum	0	6 LP
b Programmtechnische Grundlagen in Desktop Publishing	z.B.: Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in programmtechnischen Anwendungen in - Illustrator - Indesign - Photoshop	WP	Praktikum	0	2 LP
c Programmtechnische Grundlagen in 2D und 3D Konstruktion	z.B.: Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in programmtechnischen Anwendungen in - Cinema 4D - Maya, - 3D Studio Max, - VectorWorks, - ArchiCAD	WP	Praktikum	0	2 LP
d Programmtechnische Grundlagen in Audio- und Videoediting	z.B.: Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in - Kamera - Ton oder in programmtechnischen Anwendungen in - After Effects - Final Cut - Logic - Flash	WP	Praktikum	0	2 LP



<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
e	Programmtechnische Grundlagen in Programmierung  z.B.: Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in programmtechnischen Anwendungen in - Javascript & Mobiles Web - XHTML & CSS - TYPO3	WP	Praktikum	0	2 LP

IAD3 Grundlagen der Bildgestaltung im Design Interaktiver Medien				
Lernziele/ Kompetenzen		P / WP	Gewicht der Note	Workload
Die Absolventinnen und Absolventen - können Regeln und Verfahren der zeichnerischen, fotografischen und filmischen Bildgestaltung anwenden. - besitzen die Fertigkeit der visuellen Komposition und der zielführenden Anwendung bildnerischer Stile. - verfügen über vertiefte visuelle Kompetenz und Strategien visueller Argumentation. - können persönliche Strategien in der Interaktion und Narration audiovisueller Medien und interaktiver Medien einsetzen. - können bildrhetorische Zusammenhänge erkennen und Bedeutungskontexte im Entwurf zielgerichtet einsetzen. - verfügen über Kenntnisse historischer und zeitgenössischer Bildgestaltung aus Film, Fotografie und grafischer Gestaltung und wissen sie im eigenen Arbeitsprozess kritisch zu nutzen.		P	10/76	10 LP
<b>Voraussetzung:</b> Wird der Teilstudiengang Design Interaktiver Medien mit dem <b>Teilstudiengang Mediendesign und Designtechnik</b> kombiniert, sind die beiden <b>Modulkomponenten c und d</b> verpflichtend zu studieren.				
<b>Bemerkung:</b> Die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu <b>Modulkomponente b</b> setzt den erfolgreichen Abschluss der Modulkomponente a voraus. Es wird empfohlen für die Teilnahme an der Modulkomponente b programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Filmschnittprogramm mitzubringen (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente IAD2 b und IAD2 d erworben werden).  Die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu <b>Modulkomponente d</b> setzt den erfolgreichen Abschluss der Modulkomponente c voraus. Es wird empfohlen für die Teilnahme an der Modulkomponente c programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm mitzubringen (dieses kann - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente IAD2 b erworben werden).  Die Lehrveranstaltungen in diesem Modul sind mit einer praktischen Übung vergleichbar. In ihnen geht es um das Erlernen spezieller Techniken und Fähigkeiten, die aufgrund der eingesetzten Technologien nur ortsgebunden bei körperlicher Anwesenheit erlernt werden können.				
Nachweise		Nachweis für		Nachgewiesene LP
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	5 LP

<p><b>Voraussetzung:</b>          Die Modulabschlussprüfung (Präsentation mit Kolloquium) wird im Rahmen einer der Modulkomponenten b oder d erbracht.          Die Dauer der Prüfung beträgt 15 Min.</p> <p><b>Bemerkung:</b>          Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.</p>					
unbenotete Studienleistung	Nach Maßgabe der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a c	5 LP	
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a	Freihandzeichnen  z.B.: - Methoden und Aspekte des Freihandzeichnens insbesondere: • Leerräume / Konturlinien / Blindzeichnen / Graphismen und Oberflächen / Hell-Dunkel / linearperspektivische Körper- und Raumskizze, • Zwecke des Freihandzeichnens, • zeichnerischer Entwurf szenischer, narrativer und argumentierender Zusammenhänge, • Fortführung eines visuellen Studienbuches, • mediale Integration von Zeichnungen in der Entwurfspraxis - Literatur zum zeichnerischen Darstellen und Gestalten und ihre kritische Nutzung	WP	Projektseminar	3	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
b	Konzeption und Entwurf: Storyboard	z.B.: - Methoden des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens, insbesondere: • visuelle Konzeption, • Scribble und Illustration, • Mittel der Bildkomposition, • Dramaturgie, • Storyboard - Umsetzung des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens in einem animierten Kurzfilm, inkl. Recherche, Konzeptentwicklung und Realisation - Integration zeichnerischer und anderer Bildwelten - Entwicklung und Reflexion der persönlichen, mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung - Handbuchliteratur zum filmischen Darstellen und Gestalten	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
c	Fotografie I - Dokumentation	z.B.: - Dokumentarisches Sujet und Differenzen vornehmlich beobachtender Herangehensweisen - journalistische Bildästhetiken - Analyse, Reflexion und Rezeption subjektiver Positionen im dokumentarischen Kontext - Grundlagen in der Produktion fotografischer Bildmedien - Technologie und gerätekundliches Arbeitsprozesswissen im Kontext fotografischer Fragestellungen und deren Vertiefung in praktischen Übungen	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>(Fortsetzung)</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>				
d	Fotografie II - Inszenierung	WP	Projektseminar	1	5 LP
	z.B.: - Inszenierte Sujets und ihre unterschiedlichen Herangehensweisen - Intentionales Gestalten szenischer Kontexte - Visuelle Komposition narrativer Inhalte - Vertiefende bildkompositorische Gestaltungsmöglichkeiten - Unterschiedliche ästhetische Ansätze und fotografische Bildsprachen - Analyse künstlerischer und angewandter Arbeitsweisen im Kontext von zeitgenössischen und historischen Positionen - Vertiefende praktische Übungen zu Technologie und Arbeitsprozesswissen im Kontext avancierter fotografischer Fragestellungen und unterschiedlicher Stilistiken				
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>IAD4 Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien</b>				
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>		<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>
<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- beherrschen die Anwendung von Typografie im Design Interaktiver Medien.</li> <li>- kennen Spezifika der typografischen Gestaltung für Displays.</li> <li>- können ein Regel- und Formenrepertoire sowie ihre persönliche Position in der Typografie in Konzeption, Entwurf und Ausführung gezielt einbringen.</li> <li>- beherrschen Verfahren zur typografischen Gestaltung.</li> <li>- können ihre typografischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Entwurf einsetzen.</li> <li>- beherrschen Methoden des Wahrnehmens, Sammelns und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des typografischen Entwurfs.</li> <li>- können typografische Projekte eigenständig planen und durchführen.</li> <li>- beherrschen grundlegende Methoden zur Analyse von Typografie und Layout-Gestaltung.</li> <li>- wissen die typographische Fachsprache im Arbeitsprozess anzuwenden. sind in der Lage, typografische Konzepte, Varianten, Entscheidungen und Ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren.</li> <li>- können spezielle Aspekte der Typografie im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern.</li> <li>- sind mit Handbuchliteratur der Typografie vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen.</li> </ul>		P	10/76	10 LP
<p><b>Bemerkung:</b></p> <p>Die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu Modulkomponente c setzt den erfolgreichen Abschluss einer der Modulkomponente a oder b voraus. Es wird empfohlen vor der Teilnahme an Lehrveranstaltungen zu diesem Modul das Modul IAD1 erfolgreich abzuschließen und programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm mitzubringen (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente IAD2 b erworben werden).</p> <p>Die Lehrveranstaltungen in diesem Modul sind mit einer praktischen Übung vergleichbar. In ihnen geht es um das Erlernen spezieller Techniken und Fähigkeiten, die aufgrund der eingesetzten Technologien nur ortsgebunden bei körperlicher Anwesenheit erlernt werden können.</p>				
<b>Nachweise</b>		<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) c	5 LP

<b>Voraussetzung:</b> Die Modulabschlussprüfung (Präsentation mit Kolloquium) wird im Rahmen der Modulkomponente c erbracht. Die Dauer der Prüfung beträgt 15 Min.					
<b>Bemerkung:</b> Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.					
unbenotete Studienleistung	Nach Maßgabe der oder des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Film, Booklet o.ä)	-	Modulteil(e) b a	5 LP	
<b>Voraussetzung:</b> Der Nachweis (Unbenotete Studienleistung) bezieht sich, nach Wahl der Studierenden, auf Inhalte einer der Modulkomponenten a oder b.					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	Detailtypografie z.B.: - Elemente und Regeln der Typografie - Gesetzmäßigkeiten von Mikrotypografie / Makrotypografie: Zurichtung und Spationierung / Auszeichnung / Raster / Layout / Integration Schrift-Grafik-Fotografie / Dramaturgie von Seitenfolgen - Sensibilisierung in der Wahrnehmung von Typografie - Gesetzmäßigkeiten der Lesetypografie: Laufweite / Abstände / Orthotypografie / Satzspiegel / Verhältnis von bedruckter und unbedruckter Fläche - Grundlagen der Schrifterstellung: Anatomie der Schrift / Schriftfamilien / Typografische Maßsysteme - Qualitative Beurteilung von Schriftschnitten und deren Anwendung - Systeme zur Klassifikation von Schriften	WP	Projektseminar	3	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
b Regeln und Positionen der Typografie und Layoutgestaltung	z.B.: - Positionen und Haltungen der Typografie - Welt der Typografie und der Typografen - Erkennen und Vergleichen von Typen - Gestalterische Annäherung an bestehende Positionen und Haltungen - Kontrastierende Intervention zu bestehende Positionen und Haltungen - Gesetzmäßigkeiten von Typografie in Plakat und Zeitschrift/Booklet - Künstlerische Herangehensweisen in der Typografie - Entwicklung einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung - Funktionen von Typografie - Anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Typografie - Exemplarische Aspekte der Geschichte der Typografie - Handbuchliteratur zu Typografie und Layout	WP	Projektseminar	1	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
c Konzeption und Entwurf – Typografisches Projekt im Design Interaktiver Medien	z.B.: - Entwicklung der Struktur interaktiver Medien - Erstellung von Layout und Typografie für interaktive Medien (responsive design) - Strategien zur Simulation interaktiver Prozesse - Fortentwicklung und Reflexion einer persönlichen typografischen Haltung im Design Interaktiver Medien - Techniken zur Kommunikation mit Auftraggebern - Handbuchliteratur zur Projektentwicklung in Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien	P	Projektseminar	1	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					



IAD5 Medien- und Designtechnologie I im Design Interaktiver Medien						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
Die Absolventinnen und Absolventen - kennen die technischen Nutzungsbedingungen der gängigen mobilen- und stationären Endgeräte - kennen die Erstellung interaktiver Medien hinsichtlich der folgenden Technologien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktionsabläufe der Erstellung von Online-Medien</li> <li>• Redaktionssysteme für Internetauftritte</li> <li>• API (Schnittstellen)</li> <li>• Datenbankanbindung</li> <li>• jeweils aktuelle Programmiersprachen</li> <li>• Benutzerseitige Soft – und Hardware</li> <li>• Navigation und Benutzerführung</li> <li>• Animationstechnologie</li> </ul>			P	10/76	10 LP	
<b>Bemerkung:</b>						
Es wird empfohlen vor der Teilnahme an Lehrveranstaltungen zu diesem Modul die Module IAD1, IAD3 und IAD4 erfolgreich abzuschließen.						
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>		
Modulabschlussprüfung	Schriftliche Prüfung (Klausur) (uneingeschränkt)	120 min. Dauer	ganzes Modul	5 LP		
<b>Voraussetzung:</b>						
Die Modulabschlussprüfung wird in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu Modulkomponente a erbracht.						
<b>Bemerkung:</b>						
Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.						
unbenotete Studienleistung	Nach Maßgabe der oder des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) b	5 LP		
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a Internet-Technologie	z.B.: - Publikationsabläufe für Online-Medien - Editoren und Redaktionssysteme zur Erstellung von Internetangeboten - gängige Programmiersprachen und Standards zur Erstellung von Internetangeboten - Programmieretechnik zur Erstellung und Einbindung von Datenbanken (z.B. in der Anwendung von: HTML, PHP, MySQL, CSS, JavaScript und -Frameworks usw.) - Soft- und Hardware zur Rezeption von Online-Angeboten und deren jeweils spezifische Nutzungslogik - Gesetzmäßigkeiten zur Strukturierung von Inhalten für die Indexierung von Suchmaschinen	P	Vorlesung	4	5 LP
b Interface Technologie	z.B.: - Programmieretechnik zur Erstellung von Interfaces zur Navigation und Benutzerführung - Programmieretechnik zur Erstellung von Informationsgrafik für interaktive Medien - Programmieretechnik zur Erstellung von Animationen zur Informationsaufbereitung für interaktive Medien - Programmieretechnik zur Erstellung von Schnittstellen zu Daten Ressourcen (API) (z.B. in der Anwendung von: HTML, PHP, MySQL, CSS, JavaScript und -Frameworks usw.	P	Vorlesung/ Seminar	4	5 LP

IAD6 Design- und Medientheorie					
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload
Die Absolventinnen und Absolventen - kennen Grundkonzepte der Gestaltungs- und Mediengeschichte und/oder -theorie - sind befähigt, Werke des Mediendesigns über gängige Stilbegriffe hinausreichend als gestaltete Ausdrucksträger zu interpretieren und eigenständig zu „lesen“ oder wissenschaftlich zu analysieren - sind in der Lage, Mediengeschichte und Medientheorie als lebendige, die eigene Entwurfsarbeit anregende Disziplin zu begreifen.			P	8/76	8 LP
<b>Bemerkung:</b> Sofern in derselben Modulkomponente Leistungen zu Lehrveranstaltungen zu unterschiedlichen Themen erbracht werden, können die Modulkomponenten auch mehrfach angerechnet werden.					
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Sammelmappe (uneingeschränkt)	mit Begutachtung	-	ganzes Modul	8 LP

**Voraussetzung:**

Die Sammelmappe umfasst die im Folgenden aufgelisteten Einzelleistungen

- schriftliche Hausarbeit (uneingeschränkt) in Modulkomponente k (zu einem Thema aus den Modulkomponenten a bis j)
- sowie zu den drei belegten Modulkomponenten aus a bis j: (exemplarisch)

- Referat, dokumentiert durch ein schriftliches Manuskript/ den Foliensatz des Vortrags
- Präsentation mit Kolloquium
- Bearbeitungen von Übungsaufgabe
- Bearbeitung von praktischen Arbeiten
- schriftliche Leistungsabfrage
- Hausarbeit
- Protokolle (Fachgesprächen, Seminarbeiträgen)

Die Einzelleistungen werden durch die zur Prüferin bestellte Lehrende oder den zum Prüfer bestellten Lehrenden jeweils für eine Modulkomponente zusammenfassend unverbindlich vorbegutachtet und vorbewertet, die oder der diese Vorbegutachtung und Vorbewertung gegenüber dem Fach-Prüfungsausschuss dokumentiert. Im Anschluss an die Vorbegutachtungen und -bewertungen der Einzelleistungen zu allen nachzuweisenden Modulkomponenten begutachtet und bewertet die hierzu bestellte Prüferin oder der hierzu bestellte Prüfer die Ergebnisse der Einzelleistungen für das gesamte Modul in einer Gesamtbetrachtung. Der Prüfungsausschuss stellt der Prüferin oder dem Prüfer die Vorbewertung für die abschließende Gesamtbegutachtung und -bewertung der Sammelmappe zur Verfügung. Im Wiederholungsfall ist nur die nicht bestandene oder als nicht bestanden geltende Einzelleistung zu wiederholen.

**Bemerkung:**

Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. Inhalt, Form und Frist der jeweiligen Einzelleistungen sowie die Art und Weise ihrer Dokumentation werden der oder dem Studierenden spätestens nach Abschluss einer Projektfindungsphase durch die zur Prüferin bestellte Lehrende oder den zum Prüfer bestellten Lehrenden der jeweiligen Lehrveranstaltung im Auftrag des Fach-Prüfungsausschusses bekannt gegeben. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen baut auf die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung auf. Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.

Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a Medientheorie und -geschichte	z.B.: -physiologische, psychologische, technologische und kulturhistorische Grundlagen der Medienkommunikation -medienhistorische Analyse als Methode -Medienarchäologie -exemplarische Diskurse der Medientheorie -ausgewählte Kapitel der historischen und aktuellen Medienkommunikation	WP	Seminar	2	2 LP
b Designtheorie und Designgeschichte	z.B.: - Historische Entwicklung ausgewählter Designgegenstände und Medien - Methoden der Designanalyse und -kritik - Positionen der Designtheorie und Designwissenschaft - Geschichte und Theorie exemplarischer Felder in Gestaltung, Produktionsprozess und Technik - Designrhetorik, Designethik, Designtechné	WP	Seminar	2	2 LP
c Gestaltungstheorie	z.B.: - Physiologische, Psychologische, kultur- und medienwissenschaftliche Grundlagen der Gestaltung - Geschichte der Gestaltungsgrundlagen - Medienspezifika von Gestaltungslehren - Rhetorik und Techné als Gestaltungssystematiken - Designethik	WP	Seminar	2	2 LP
d Kunsttheorie und Kunstgeschichte	z.B.: - Exemplarische Felder der Kunstgeschichte - Methoden der Kunstbetrachtung und -analyse - Geschichte und Systematik der Kunstliteratur und Kunsttheorie	WP	Seminar	2	2 LP
e Architekturgeschichte und -theorie	z.B.: - Grundkenntnisse in Theorien des Raumes und der Wahrnehmung - Grundkenntnisse architekturhistorischer und baulicher Entwicklungen - städtebauliche und bautypologische Grundlagen - architekturtheoretische und -geschichtliche Begriffe, geistesgeschichtliche und soziologische Kontexte, baugeschichtliche Aspekte verschiedener Epochen - Einsicht in interdisziplinäre Denkweisen.	WP	Seminar	2	2 LP

<b>(Fortsetzung)</b>						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>	
f	Filmtheorie und -geschichte	z.B.: - Physiologische Grundlagen der audiovisuellen Wahrnehmung - Historische Entwicklung der Mediums Film und/oder Fotografie - Grundbegriffe der Film- und Fotoanalyse - Gattungen der Audiovisuellen Medien (Fernsehspot, Filmtheorie, Dokumentarfilm, Avantgardefilm, Animationsfilm, Spielfilm etc.) - ausgewählte Kapitel der Film- und Fotogeschichte - Produktions- und Gestaltungsbedingungen audiovisueller Medien	WP	Seminar	2	2 LP
g	Geschichte und Systematik des Interface- und Interactiondesign	z.B.: - Historische Entwicklung elektronischer Medien - Hard- und Softwaregeschichte - Möglichkeiten und Grenzen von Ein- und Ausgabegeräten - Multimodale Interaktion - Produktions- und Designprozesse exemplarischer Gestaltungsfelder: Webdesign und Informationsarchitektur, Interfacedesign (GUI), Interactiondesign (HMI), Game Design - ausgewählte Kapitel des Interface- und Interactiondesigns.	P	Seminar	2	2 LP
h	Geschichte und Systematik der Buch- und Schriftgestaltung	z.B.: - Wahrnehmungspsychologische und kulturwissenschaftliche Grundlagen der Text-, Dokument, Schrift- und Buchgestaltung, ihrer Regeln und Prinzipien - Geschichte der europäischen Schriftentwicklung unter kommunikationsgeschichtlichen, technik- und wirtschaftsgeschichtlichen, kunst-, designsoziologischen sowie kunstgeschichtlichen Aspekten	WP	Vorlesung/ Seminar	2	2 LP
i	Geschichte und Systematik der Farbtheorie	z.B.: - Physikalische Grundlagen der Farbe - Physiologie der Farbempfindung - Psychologie und Ästhetik der Farbempfindung - Farbharmonik - Kulturgeschichte der Farbe unter besonderer Berücksichtigung der Farb-, Her- und Darstellungstechniken - Geschichte der Farbtheorie	WP	Seminar	2	2 LP

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
j Theorie und Geschichte des Berufsfeldes	z.B.: - Organisation und Struktur des Berufsfeldes und der gestalterischen Ausbildungen - Geschichte des Berufsfeldes und der gestalterischen Ausbildungen - Institutionen und Rechtsgrundlagen des Berufsfeldes und der gestalterischen Ausbildungen - Aktuelle technologische, organisatorische, inhaltliche Entwicklungen des Berufsfeldes und seine Konsequenzen für die gestalterischen Ausbildungen - Lern- und Arbeitsorte des Berufsfeldes - Europäisierung und Regionalisierung der gestalterischen Märkte und der designerischen und designnahen Ausbildungen	WP	Seminar	2	2 LP
k Kolloquium	z.B.: - Selbstständiges wissenschaftliches Recherchieren, Analysieren, Kritisieren und Strukturieren von Texten und Themen. - Methoden und Techniken wissenschaftlichen Arbeitens - Verfassen wissenschaftlicher Texte - Terminologie und Systematik wissenschaftlicher Argumentation	P	Kolloquium	2	2 LP

IAD7 Medien- und Designtechnologie II im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen - können Internetanwendungen in technologischer Hinsicht selbstständig erstellen. - sind in der Lage, Technologien zur Erstellung von Internetanwendungen zielführend auszuwählen und einzusetzen. - verfügen über differenzierte programmiersprachliche Methoden für die Erstellung von Internetanwendungen			P	10/76	10 LP	
<b>Bemerkung:</b> Die Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu Modulkomponente b setzt den erfolgreichen Abschluss der Modulkomponente a voraus. Es wird empfohlen vor der Teilnahme an Lehrveranstaltungen zu diesem Modul das Modul IAD5 erfolgreich abzuschließen. Die Lehrveranstaltungen in diesem Modul sind mit einer praktischen Übung vergleichbar. In ihnen geht es um das Erlernen spezieller Techniken und Fähigkeiten, die aufgrund der eingesetzten Technologien nur ortsgebunden bei körperlicher Anwesenheit erlernt werden können.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	5 LP		
<b>Voraussetzung:</b> Die Dauer der Modulabschlussprüfung (Präsentation mit Kolloquium) beträgt 15 Min.						
<b>Bemerkung:</b> Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.						
unbenotete Studienleistung	Nach Maßgabe der oder des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten wie Film, Drehbuch, Booklet o.ä)	-	Modulteil(e) a	5 LP		
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	Interface Design I  z.B.: - Erstellungsprozesse interaktiver Kommunikation - Erfassung von Problemstellungen und Entwicklung von Lösungsstrategien mithilfe interaktiver Medien - Erstellung interaktiver Medien von der Konzeption bis zur Ausführung - Differenzierung und Anwendung von Technologien je nach Problemstellung		P	Seminar	4	5 LP



<b>(Fortsetzung)</b>						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>	
b	Interface Design II	z.B.: - Technisches und konzeptionelles Verständnis unterschiedlicher Hard- und Software - Funktion von User Experience- und Interaction-Design - Berücksichtigung von Benutzergewohnheiten im Interface-Design (Usability-Design) - Produktionsprozesse interaktiver Medien	P	Seminar	4	5 LP

IAD8 Mediendesignprojekt im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen - sind in der Lage, ein interaktives Medium hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen. - Dazu gehören fundierte Kenntnisse in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung eines Arbeitsplanes</li> <li>• Recherche, Konzeption, Aneignung der Inhalte</li> <li>• Bestimmung der Zielgruppe</li> <li>• Erstellung einer Kommunikationsstrategie</li> <li>• Erstellung einer interaktiven Struktur</li> <li>• Erstellung einer Benutzerführung</li> <li>• Screen-DesignEntwurfsleistung</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Präsentation</li> </ul>			P	12/76	12 LP	
<b>Bemerkung:</b> Es wird empfohlen vor der Teilnahme an Lehrveranstaltungen zu diesem Modul die Module IAD3, IAD4, IAD5 und IAD7 erfolgreich abzuschließen. Darüber hinaus wird empfohlen neben IAD8 keine weiteren praktischen Module zu belegen. Die Lehrveranstaltungen in diesem Modul sind mit einer praktischen Übung vergleichbar. In ihnen geht es um das Erlernen spezieller Techniken und Fähigkeiten, die aufgrund der eingesetzten Technologien nur ortsgebunden bei körperlicher Anwesenheit erlernt werden können.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	12 LP		
<b>Voraussetzung:</b> Die Dauer der Modulabschlussprüfung (Präsentation mit Kolloquium) beträgt 15 Min.						
<b>Bemerkung:</b> Die Studien- und Prüfungsleistungen sind jeweils in Verbindung mit einer Lehrveranstaltung zu einer zugeordneten Modulkomponente zu erbringen. In den Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten entstehen praktische Arbeiten, die regelmäßig in den Veranstaltungen vorgestellt werden und deren Entwicklungsprozess von den Lehrenden begleitet wird. Der Nachweis von Studien- und Prüfungsleistungen setzt die regelmäßige Teilnahme an der jeweiligen Lehrveranstaltung voraus (Anwesenheitspflicht). Die Lehrveranstaltungen der zugeordneten Modulkomponenten haben wechselnde Themen und sind bei Belegung innerhalb eines Jahres mit den vorgegebenen Studien- und Prüfungsleistungen abzuschließen. Ansonsten ist die erneute Teilnahme an einer Lehrveranstaltung zu der jeweiligen Modulkomponente erforderlich.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	Projekt Design Interaktiver Medien  Entwicklung und Gestaltung einer interaktive Medienproduktion einschließlich Spezifikation einer Benutzerschnittstelle, Interaktionsstrategie und Medienintegration. Phasen, z.B.: 1. Theoretisch-thematische Vorarbeit, z.B.: Projekterfassung, Recherche (einschl. Recherche wissenschaftlicher und weiterer Literatur; Materialsammlung), Themenfindung, Festlegung von Methoden (Interview, Inhaltsanalyse, Soziologische Faktensammlung, etc.). 2. Theoretisch-analytische Vorarbeit, z.B.: Dokumentation und Situationsanalyse des technischen und gestalterischen Ist-Zustandes, Adressierung, Produkt-, Markt-, Konkurrenz- und Kommunikationsanalyse, Problem und Zieldefinition. 3. Konzeption und Entwurf, z.B.: Ideenfindung zur vorgegebener Themenstellung, Systematik, Optimierung, Selektion und Layout (Ideenskizzen, Entwürfe, Textvorschläge etc.), Auslotung der technischen Möglichkeiten und aktuellen Entwicklungen, Nutzungs-, Gestaltungs-, Kommunikations- und Ausstattungskonzeption einschließlich designethischer Bezüge, mediale Aufbereitung und Dokumentation des kreativen Prozesses. 4. Konzeptionell-gestalterischer Ausarbeitung, z.B.: Definition des/der Publikationsmedien, Gestaltungs- und Kommunikationskonzeption, Entwurf der Systemarchitektur, Planung der technischen Realisierung, Screendesign. 5. Realisation und Präsentation, z.B.: Erstellung der interaktiven Anwendung in gestalterischer und programmiertechnischer Hinsicht, Präsentationsaufbau, Vorbereitung begleitenden und unterstützenden Materials, Vortrag mit Kolloquium.	P	Projektseminar		12 LP
<b>Bemerkung:</b> Bis zu 2 SWS der Kontaktzeit liegen als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

IAD9 Bachelor-Thesis im Design Interaktiver Medien						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem oder Projekt im Design Interaktiver Medien wissenschaftlich oder künstlerisch-gestalterisch (einschließlich wissenschaftlicher Recherche und Reflexion) nach fachrelevanten Methoden selbständig zu bearbeiten und darzulegen.</li> <li>- haben für den Fall einer wissenschaftlichen Aufgabenstellung die Beherrschung fachlicher Methoden an einer designhistorischen, -theoretischen und/oder designtechnologischen Fragestellung nachgewiesen.</li> <li>- haben für den Fall einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Thema formuliert.</li> <li>• ein interaktives Medium oder die Simulation dessen Benutzeroberfläche erstellt.</li> <li>• eine theoretisch-wissenschaftliche Ausarbeitung im thematischen Kontext vorgelegt.</li> <li>• kreative, gestalterische und visuell- wie verbal-kommunikative Fähigkeiten (z.B. Präsentations- Layouts) nachgewiesen.</li> <li>• gezeigt, dass sie in der Lage sind, den Arbeitsprozess und das Ergebnis konzeptionell-entwerferisch, gestalterisch und theoretisch-wissenschaftlich vollständig und begründet auszuarbeiten.</li> <li>• ihre gestalterischen Überlegungen auf eine Zielgruppe ausgerichtet und begründet.</li> </ul> </li> </ul>			WP	10/76	10 LP	
<p><b>Bemerkung:</b></p> <p>Es wird empfohlen vor der Teilnahme an diesem Modul die Module IAD1 bis IAD6 und IAD8 erfolgreich abzuschließen.</p> <p>Im Falle einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung umfasst die Abschlussarbeit gemäß §20 der Allgemeinen Bestimmungen für den Kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts in der aktuell gültigen Fassung stets eine Präsentation mit Kolloquium.</p> <p>Zur Abfassung der Bachelor-Thesis gelten die vom Prüfungsausschuss bei der Ausgabe des Themas festgelegten Regeln zur Abfassung wissenschaftlicher Arbeiten.</p>						
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>		
Abschlussarbeit		(1-mal wiederholbar)	-	ganzes Modul	10 LP	
<p><b>Voraussetzung:</b></p> <p>Die Abschlussarbeit (Bachelor-Thesis) kann innerhalb eines Teilstudiengangs nicht wiederholt werden.</p>						
<b>Komponenten</b>		<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a	Forschung, Konzeption und Entwurf im Design Interaktiver Medien	z.B.: ausgewählte Themen und Methoden zum Design Interaktiver Medien.	P	Projektseminar	2	1 LP
<p><b>Bemerkung:</b> Diese Komponente ist Pflichtkomponente für Studierende, die ihre Bachelorthesis im Teilstudiengang Design Interaktiver Medien verfassen.</p>						