



# **Modulhandbuch für die Design-Bachelorstudiengänge**

BA Kommunikationsdesign

BA Illustration

BA Modedesign Kostümdesign Textildesign

mit den Studienrichtungen Modedesign, Kostümdesign und Textildesign

Inhaltsübersicht

**Designstudium an der HAW Hamburg**

<b>Die Bachelorstudiengänge .....</b>	<b>4</b>
Leitbild.....	4
Erläuterungen .....	5
<b>Gemeinsame Module .....</b>	<b>7</b>
<b>Modulgruppe K — Kunst .....</b>	<b>7</b>
Kunst .....	9
<b>Modulgruppe T — Theorie .....</b>	<b>11</b>
Theoretische Grundlagen 1 .....	13
Theoretische Grundlagen 2.....	15
Theorie .....	17
Theoriereihe und Studienarbeit .....	21
Wissenschaftliche Methoden .....	23
<b>Modulgruppe L — Labore und Werkstätten .....</b>	<b>26</b>
Labore Kommunikationsdesign, Labore Illustration: Labor S, Labor M, Labor L, Labor L intensiv .....	29
<b>Bachelor Kommunikationsdesign .....</b>	<b>32</b>
<b>Modulplan.....</b>	<b>33</b>
<b>Beispielhafter Studienverlauf .....</b>	<b>35</b>
<b>Modulgruppe D — Design .....</b>	<b>36</b>
Basisprojekt 1 bis 7.....	38
Designprojekt .....	40
Labor Kommunikationsdesign .....	43
Werkschau Kommunikationsdesign 1.....	44
Werkschau Kommunikationsdesign 2.....	46
Praxissemester.....	48
Abschlussmodul Kommunikationsdesign .....	51
<b>Modulgruppe K — Kunst .....</b>	<b>53</b>
Kunst .....	53
Künstlerische Grundlagen 1 und 2.....	53
Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie .....	56
<b>Modulgruppe T — Theorie .....</b>	<b>58</b>
Theoretische Grundlagen 1 .....	58
Theoretische Grundlagen 2.....	58
Theorie .....	58
Theoriereihe und Studienarbeit .....	58
Wissenschaftliche Methoden .....	58
Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie .....	58
<b>Bachelor Illustration .....</b>	<b>59</b>
<b>Modultabelle .....</b>	<b>60</b>
<b>Beispielhafter Studienverlauf .....</b>	<b>62</b>
<b>Modulgruppe D — Design .....</b>	<b>63</b>
Basis Illustration 1 .....	65
Basis Illustration 2 .....	67
Projekt Illustration .....	69
Werkschau Illustration 1 .....	73
Werkschau Illustration 2.....	75
Berufspraxis Illustration .....	77

Abschlussmodul Illustration .....	78
<b>Modulgruppe K — Kunst .....</b>	<b>80</b>
Kunst .....	80
Künstlerische Grundlagen 1 Malerei 1 .....	80
Künstlerische Grundlagen 2 Malerei 2 .....	82
Künstlerische Grundlagen 3 Zeichnen 1 .....	84
Künstlerische Grundlagen 4 Zeichnen 2 .....	86
<b>Modulgruppe T — Theorie .....</b>	<b>88</b>
Theoretische Grundlagen 1 .....	88
Theoretische Grundlagen 2 .....	88
Theorie .....	88
Theoriereihe und Studienarbeit .....	88
Wissenschaftliche Methoden .....	88
<b>Modulgruppe L — Labore und Werkstätten .....</b>	<b>89</b>
Labore Basis Illustration .....	89
<b>Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign .....</b>	<b>91</b>
<b>Modulplan .....</b>	<b>91</b>
<b>Beispielhafter Studienverläufe: Mode-, Kostüm- und Textildesign .....</b>	<b>95</b>
<b>Modulgruppe D — Design .....</b>	<b>98</b>
Design-Basiskurs 1 .....	99
Design-Basiskurs 2 .....	102
Designkonzeption .....	106
Designentwicklung .....	110
Designkonzeption MoKoTex .....	115
Designentwicklung MoKoTex .....	117
Abschlussmodul MoKoTex .....	119
<b>Modulgruppe K — Kunst .....</b>	<b>121</b>
Kunst .....	121
Künstlerische Grundlagen 2 und 4 .....	121
Künstlerische Grundlagen 1 .....	123
Künstlerische Grundlagen 3 .....	125
<b>Modulgruppe T — Theorie .....</b>	<b>127</b>
Theoretische Grundlagen 1 .....	127
Theoretische Grundlagen 2 .....	127
Theorie .....	127
Theoriereihe und Studienarbeit .....	127
Wissenschaftliche Methoden .....	127
<b>Modulgruppe L — Labore und Werkstätten .....</b>	<b>128</b>
Labor S, Labor M, Labor L, Labor L intensiv .....	128
Labor-Basiskurs 1 .....	129
Labor-Basiskurs 2 .....	132
Labor-Basiskurs 3 .....	134
Labor-Basiskurs 4 .....	137
CAD-Darstellung MoKoTex .....	140
Textiltechnik MoKoTex .....	142
Labor MoKoTex .....	144
Labor .....	153
<b>Prüfungsarten und -formen .....</b>	<b>158</b>

# Designstudium an der HAW Hamburg

## Die Bachelorstudiengänge

### Leitbild

---

Die Bachelor-Designstudiengänge an der HAW Hamburg bilden mündige, verantwortungsvolle Gestalterpersönlichkeiten aus, die auf gestalterisch-fachlich hohem Niveau im Beruf agieren und in die Gesellschaft hineinwirken können. Studierende sollen mit einem hohen Maß an Wahlfreiheit aus einem differenzierten, vielgestaltigen Lehrangebot wählen und so nach Neigung und Interessen studieren können, um ihr eigenes Potential zu entfalten. Zentral ist das Ideal eines Projektstudiums.

Die in diesem Modulhandbuch beschriebenen reformierten Studienpläne verfolgen dieses Leitbild konsequent weiter. Sie enthalten eine Vielzahl neuer Strukturen und Formate, die auf den über zehnjährigen Erfahrungen mit den ersten Bachelor-Curricula beruhen. Zudem wird die Qualität und Intensität der Lehre durch differenziertere, passgenauere Lehrformate gestärkt.

#### Wahlfreiheit und Eigenverantwortung

Das Design-Studium an der HAW Hamburg ist durch große Wahlfreiheit und Eigenverantwortlichkeit geprägt. Das zeigt sich vor allem zwischen dem 3. und dem 6. Semester, wenn fast alle Lehrveranstaltungen innerhalb großer Modulgruppen jahrgangsübergreifend frei wählbar sind. So entsteht ein breites Wahlangebot für die Studierenden, auch weil sie bis zum Abschluss in der Schwerpunktsetzung bei ihren Designkursen frei bleiben und die entsprechenden Labor-, Kunst- und Theoriekurse studienjahrsübergreifend angeboten werden. Zudem können in Einzelfällen Module der anderen Designstudiengänge am Department besucht werden und per Äquivalenzverfahren angerechnet werden. Es ergibt sich beispielsweise für Kommunikationsdesign-Studierende in jedem Semester eine Auswahl aus rund zwanzig Designprojekt-Kursen allein innerhalb ihres eigenen Studienganges. Hinzu kommen rund zehn Kurse in Illustration sowie ggf. Veranstaltungen in Mode-, Kostüm- oder Textildesign. Im Bereich Theorie, Beispiel für übergreifende Module, besteht für alle eine Auswahl aus rund 15 Theoriekursen in jedem Semester.

Zudem bietet die reformierte Struktur den Lehrenden noch stärker die Möglichkeit, ihre Lehrveranstaltungen flexibel, zeitgemäß und themengerecht zu entwickeln. Sie können nun aus einer variablen Palette von Kursformaten wählen, um ein noch differenzierteres Lehrangebot zu entwickeln. So sind Gruppengrößen von 4 bis 17 Teilnehmenden mit entsprechend variablen Semesterwochenstunden möglich und somit sehr unterschiedlich geartete Projekte und Kurse.

#### Die Idee des Projektstudiums

Im Zentrum des Lernens in unseren Designstudiengängen stehen die Projekte der Studierenden. Sie arbeiten in Gruppen oder einzeln an diesen Vorhaben, für die die Lehrveranstaltungen einen Rahmen bilden und sie mit fachlichem Wissen instrumentieren. Sie stecken jeweils methodische und inhaltliche Themenfelder ab, innerhalb derer sie ihre Projekte entwickeln können, oder Studierende bringen gar Projektvorhaben mit, auf die hin die Lehre zugeschnitten wird. In der Projektarbeit entwickeln sich idealerweise künstlerisch-gestalterische Fähigkeiten und werden technologische Kenntnisse erschlossen und angewandt. Ebenso werden theoretische Konzepte entfaltet und auf die gestalterische Praxis bezogen. Das Lernen

geschieht als Erfahrungslernen und dadurch mit starker Eigenmotivation, praxisorientiert, komplex, effektiv, nachhaltig und disziplinenverbindend.

Diese Idee des Projektstudiums wurde durch die neuen, variablen Gruppengrößen weiter gestärkt, weil nun je nach Projektzuschnitt ein passendes Kursformat angeboten werden kann. Zudem ist es nun möglich, mehrere Lehrveranstaltungen auf ein Projekt hin zu kombinieren – etwa Designkurse mit angeschlossenen Theorie-, Labor- oder Kunstkursen –, weil Gruppengrößen aufeinander abgestimmt sind. So ist ein starker Projektbezug *aller* Fächer möglich – auch der theoretischen –, mit allen pädagogischen und lernmethodischen Vorteilen. Durch die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten von Fächern in einem Projekt schaffen die vorliegenden Curricula die Struktur für ein wirklich interdisziplinäres Studieren.

Komplementär zu den Projekten enthalten die Curricula weitere neue Formate, die die Lehr- und Lernmöglichkeiten ausdifferenzieren – von den Vorlesungsreihen vor großem Auditorium in Theorie und in Design bis zur Studienarbeit, in der individuelle theoretische Arbeit gefördert wird.

#### Praxisbezug

Die Lehr- und Studienstruktur der Designstudiengänge ermöglicht es, flexibel und individuell auf den rasch fortschreitenden technologischen und medialen Wandel in den Designberufen zu reagieren. Beispielsweise ermöglichen die variablen, unterschiedlich umfangreichen Labor-Module, in denen digitale Design-Technologien gelehrt werden, den Umfang der Lehre passgenau auf neuartige Anforderungen zu bemessen.

Gleichzeitig ermöglichen die Lehrformate vor allem mit kleineren Gruppen ein Arbeiten an realen oder realistischen Praxisaufträgen auch mit Projektpartnern außerhalb der Hochschule. Dem gegenüber schaffen neue Formate wie die Ringvorlesungen »Stilvorlagen« und »Spezialmaterial« einen regelmäßigen, lebendigen Kontakt zu erfolgreichen Designern aus der beruflichen Praxis, wenn diese als Visiting Artists eingeladen werden. Ein weiteres Modul, »Berufspraxis Illustration«, hilft im Studiengang Illustration bei Selbstorganisation, Selbstpräsentation und Selbstvermarktung. Die vielleicht grundlegendste Stärkung des Praxisbezugs betrifft den Studiengang Kommunikationsdesign, wo es erstmals regelhaft ein Praxissemester gibt.

## Erläuterungen

---

### **Arbeitsaufwand und Credit Points**

Der Arbeitsaufwand (Workload) in einem Kurs wird in Credit Points (CP) angegeben. Er bemisst die von den Studierenden erwartete Arbeitsbelastung in einem Semester. Sie enthält sowohl die Präsenzzeit in der Lehrveranstaltung (SWS) wie auch die selbständige Eigenarbeit der Studierenden. In den Designstudiengängen der HAW Hamburg wird mit einer Arbeitsbelastung von 25 Stunden pro Credit Point gerechnet. Das Vollzeitstudium ist auf einen Arbeitsaufwand von 30 CP in jedem Semester hin konzipiert. Dies resultiert in der Regel in einer ausgefüllten Arbeitswoche während der Vorlesungszeit sowie weiterem Eigenstudium in der vorlesungsfreien Zeit.

### **Semesterwochenstunden**

In Semesterwochenstunden (SWS) wird die wöchentliche Dauer eines Kurses angegeben, der über die Dauer der Vorlesungszeit in einem Semester gelehrt wird. Eine SWS entspricht dabei 45 Minuten.

### **Blockseminare**

Die Lehre in einer Lehrveranstaltung oder Teile davon können grundsätzlich als Blockseminar gegeben werden. Dabei sind die Lehrveranstaltungen so angelegt, dass die von den Studierenden erwartete Eigenarbeit

(Selbststudium) außerhalb der Präsenzzeit des Blockseminars geleistet wird. (Hinweis für Lehrende: Die Planung von Blockseminaren muss in Absprache mit der Lehrplanung der Departmentleitung erfolgen, um das Studieren in anderen Kursen nicht zu behindern.)

**Gruppengrößen**

Die in diesem Modulhandbuch angegebenen Gruppengrößen beschreiben als Richtwerte die Situation in den Kursen. Die Gruppengrößen sind so berechnet, dass die Studierenden mit einem genau ausreichenden Kursangebot versorgt werden. In der Realität sind die Zahlen etwas höher, um eine kleine Zahl von Abbrechenden auszugleichen. Wenn Gruppengrößen mit Dezimalstellen angegeben sind, handelt es sich um Durchschnittswerte, die im Einzelfall gerundet werden.

**Flexible Kursformate**

In vielen Modulen sind flexible Kursformate vorgesehen. Hier werden Gruppengröße und Dauer (SWS) eines Kurses bei seiner Konzeption von den Lehrenden je nach Projektzuschnitt festgelegt. Dies geschieht gemäß der in diesem Modulhandbuch gelisteten Werte. Sie sind so berechnet, dass sich innerhalb eines Moduls immer dieselbe Betreuungsrelation zwischen Lehrenden und den einzelnen Studierenden ergibt (Curricularwert-Neutralität). Der Arbeitsaufwand für die einzelnen Studierenden (CP) bleibt dabei immer gleich; eine kürzere wöchentliche Dauer eines Kurses (SWS) wird durch mehr Selbststudium ausgeglichen. Ein Beispiel:

4	Teilnehmende mit	2 SWS und	16 CP
8	Teilnehmende mit	4 SWS und	16 CP
12	Teilnehmende mit	6 SWS und	16 CP
16	Teilnehmende mit	8 SWS und	16 CP

Die oder der Lehrende kann zwischen diesen Formaten je nach didaktischem Konzept eines Kurses wählen.

**Modulgruppen**

Jedes Modul ist einer der vier Modulgruppen zugeordnet: K für Kunst, T für Theorie, L für Labore und D für Design.

**Wahlmöglichkeiten**

Konkret vorgeschriebene Lehrveranstaltungen gibt es nur im ersten Studienjahr. In den darauffolgenden Semestern können die Studierenden innerhalb der zu belegenden Module aus einem fachlich und inhaltlich breiten Lehrangebot wählen. Es wird ihnen so ermöglicht ihre Lernbiografie nach Interesse und künstlerischer oder fachlicher Neigung selbst zusammenzustellen. Auch die Themen der Studienarbeit sowie des praktischen Bachelorprojekts und der schriftlichen Bachelorarbeit werden von den Studierenden in Absprache mit ihren Prüfenden selbst bestimmt.

**Prüfungsformen**

Eine detaillierte Liste der in den Bachelorstudiengängen durchgeführten Prüfungsarten und -formen findet sich am Ende dieses Modulhandbuchs.

# Gemeinsame Module

## Modulgruppe K — Kunst

Die Kenntnisse und Praktiken der bildenden Kunst werden durch die Kunstkurse (K) vermittelt. Sie ermöglichen einen großen Freiraum zur Erfahrung und Wahrnehmung von künstlerischen Methoden, praktischen Arbeitsweisen und einem eigenen künstlerischen Problembewusstsein.

### **Malerei**

Bei der Beschäftigung mit der Malerei als zeitgenössischem Ausdrucksmittel und Gestaltungsmittel ist der direkte Umgang mit dem Material und der Wirkung von Farbe zentral. Die Oberflächenbeschaffenheit, Widerständigkeit und Haptik sowie die physische Unmittelbarkeit beim Akt des Malens, stehen im Mittelpunkt der Lehre. Die Studierenden intensivieren ihre gestalterischen Fähigkeiten der Bildkomposition, des Farbklangs sowie des Farbauftrags und konkretisieren darüber hinaus die Fragestellung von Form und Inhalt. Sie lernen die Malerei als Reflexionsmedium für die gesamte visuelle Kultur kennen, welches beispielhaft eine individuelle, unmittelbare Bildsprache durch die Imaginationsfreiheit und selbstbestimmtes Handeln nach subjektiven Regeln ermöglicht. Die Studierenden entwickeln eine reflektierte Haltung und daraus resultierend eine eigene malerische Ausdrucksform.

### **Zeichnen**

Im Mittelpunkt der Lehre steht der konkrete Akt des Zeichnens. Die Studierenden werden mit einem breiten Feld von grafischen Techniken, künstlerischen Stilmitteln des Zeichnens sowie zeichnerischen Wahrnehmungs- und Herangehensweisen konfrontiert und entwickeln dadurch eine reflektierte, analytische Haltung zu ihrem ureigenen künstlerischen Arbeitsprozess. Die Bandbreite der Erfahrung im Zeichnen reicht von der direkten Aufzeichnung der Beobachtungen und intensiven Recherchestudien über seriell-erzählerisches und abstrakt-formales Erkunden von Komposition und Bildsprache, über das Umsetzen mit primär im Zeichnen verwurzelten Drucktechniken und der dort erarbeiteten Materialerfahrungen im Umgang mit Druckgrafik für eine künstlerische Fragestellung bis hin zum Zeichnen als dreidimensionaler Erkundung im Raum.

### **Computergestütztes Experiment**

Ausgehend von der malerischen Geste untersucht das computergestützte Experiment digitale und analoge Bildwelten. Im Rahmen zeitgenössischer Kunst erforschen die Studierenden spielerisch digitale Medien und Werkzeuge. Es können zum Beispiel durch den Computer inspirierte Malereien, Animationen, Skulpturen oder Rauminstallationen entstehen.

### **Druckgrafik**

Druckgrafik als Ausdrucksmöglichkeit auf der Basis handwerklicher Disziplinen erweitert das bildnerische Formvokabular. Die Tradition der Druckgrafik schafft Gestaltungsfreiräume für neue Bildpoesien. Die Erfahrung des jeweiligen Materialwiderstandes spielt in den verschiedenen Techniken eine große Rolle. Dafür stehen fünf professionell eingerichtete Labore für Druckgrafik bereit. In allen Techniken werden Kurse für Einsteiger und Fortgeschrittene angeboten. Neben der praktischen Vermittlung werden der aktuelle Kunstkontext und die geschichtliche Herkunft der jeweiligen Technik reflektiert. Bibliophile Ausgaben von Büchern, Heften, Plakaten und freier Grafik entstehen, werden ediert und auf Buchmessen und Ausstellungen veröffentlicht.

**Zeitbasierte Medien**

Das Fach zeitbasierte Medien umfasst ein breites Spektrum an Themen in Bezug auf die digitalen Entwicklungen in der Gesellschaft. Die Studierenden erlernen unterschiedliche Strategien um Fragen der Auswirkung des Internets auf Öffentlichkeit und Privatsphäre sowie neue Technologien kritisch zu hinterfragen. Sowohl in künstlerisch-digitalen Arbeiten als auch in analogen und installativen Medien drücken sie sich über komplexe Themenzusammenhänge fundiert aus. Die Studierenden lernen, mit einer Vielzahl von Software-Tools umzugehen, um konzeptionell durchdachte und ästhetisch anspruchsvolle Arbeiten zu entwickeln. Die Arbeiten reichen von digitalen Formaten wie Websites, 3D, Games oder Online-Performances bis hin zu klassischeren Formaten wie Fotografie, Video und Rauminstallation.

**Dreidimensionales Gestalten**

Im dreidimensionalen Gestalten werden praktische Anwendungen skulpturaler Techniken vermittelt und skulpturale Konzepte hinterfragt. Neben traditionellen plastischen Objekten bekommt die dreidimensionale Gestalt auch eine zeitliche Komponente und das Prozesshafte gewinnt an Bedeutung. Skulpturale Handlungsprozesse bilden einen Schwerpunkt in der bildhauerischen Lehre. Eine Infragestellung der kunstgeschichtlichen Gattung der Plastik mit ihren dauerhaften festen Bildwerken sind Inhalt eines zeitgenössischen skulpturalen Diskurses. In diesem Zusammenhang ist die Erforschung von traditionellen und flüchtigen Materialien ein Thema in der Lehre.

**Creative Writing**

Durch Erfahrung mit der Arbeit an eigenen Texten und der Analyse anderer entsteht ein lustvoller, bewusster Umgang mit Sprache. Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, Wahrnehmung in ein sprachliches Konzept zu übersetzen, erhalten elementare Einsichten in das literarische Handwerk, erwerben Kenntnis von literarischen und sprachlichen Stilmitteln und erweitern den Spielraum ihrer Ausdrucksfähigkeit. Sprache wird als Inspirationsquelle der künstlerischen Arbeit entwickelt.



Modul

**Kunst**

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: 2-mal in Semester 3 bis 6 Bachelor Illustration: 4-mal in Semester 3 bis 6 Bachelor MoKoTex: 3-mal in Semester 4 bis 6
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept: 5 SWS bei Gruppengröße 16,8 oder 4 SWS bei Gruppengröße 13,4 oder 3 1/3 SWS bei Gruppengröße 11,2 oder 2,5 SWS bei Gruppengröße 8,4 oder 2,5 SWS bei Gruppengröße 4,2 (Bei Gruppengröße 4,2 rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5)
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 64 Std. Präsenz- und 61 Std. Selbststudium oder 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium oder 43 Std. Präsenz- und 83 Std. Selbststudium oder 32 Std. Präsenz- und 93 Std. Selbststudium je nach SWS
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden zeigen ein erweitertes und differenziertes gestalterisches Repertoire in der Malerei, im Zeichnen, in digitalen Medien, dem dreidimensionalen Gestalten, der Druckgrafik sowie in Creative Writing. Sie wenden Kreativtechniken an und wissen diese für künstlerische Strategien zu nutzen. Sie entwickeln individuelle, charaktervolle Schwerpunkte und Konzeptionen und können diese in eigene Realisationen, Präsentationen und Aktionen zu Darstellungsereignissen zusammenfassen. Sie können ihre Arbeit auf Designdisziplinen beziehen und sie vernetzt in größere gestalterische Zusammenhänge einbringen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden arbeiten abbildend und/oder abstrakt mit diversen Kreativtechniken, in experimentellen und ergebnisorientierten Findungsprozessen mit pragmatischer Konzentration in zeichnerischen, malerischen, bildnerischen, digitalen und verbalen Umsetzungen. Historische und aktuelle Beispiele aus der Kunst- und Kulturgeschichte, soziologische und wahrnehmungspsychologische Betrachtungen sowie theoretische Modelle der Kommunikation ermöglichen es ihnen, angeregt und vergleichend die Wirkungen ihrer Arbeit einzuschätzen und sie

anwendungsbezogen zur Lösung von Aufgaben in allen Design-Studiengängen des Departments zu nutzen.

Die Studierenden können aus Kursen folgender Fächer auswählen (siehe auch Beschreibung der Fächer der Modulgruppe Kunst): Zeichnen, Malerei, Druckgrafik, computergestütztes Experiment, Creative Writing, zeitbasierte Medien, dreidimensionales Gestalten.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

In den Studiengängen Kommunikationsdesign und Illustration:  
Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung  
Im Studiengang Modedesign Kostümdesign Textildesign:  
Prüfungsleistung: Seminarprüfung

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul aus dem oben genannten Fächerspektrum gewählt werden können.

**Verwendbarkeit des Moduls**

In den Studiengängen Kommunikationsdesign und Illustration bereitet dieses Modul auf die erste und die zweite Werkschau vor. Im Studiengang MoKoTex bereitet das Modul auf das Abschlussmodul vor.

**Lehr- und Lernformen**

Projektseminar  
Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

## Modulgruppe T — Theorie

Das Fachgebiet Theorie (T) schafft einen Raum der Reflexion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gestaltung. Entsprechend der interdisziplinären Ausrichtung des Departments Design wird die Modulgruppe durch folgende forschungsgeleitete Denominationen und deren Fachgebiete vertreten.

### **Ästhetik und Kulturphilosophie**

Das Lehrgebiet Ästhetik und Kulturphilosophie interessiert sich für die kulturellen Grundlagen ästhetischen Urteilens und fragt nach dem besonderen Sinn jener Verortung, die Menschen ihrer eigenen Kultur und deren Geschichte beimessen. Exemplarisch untersucht wird dazu der sich beständig wandelnde Gebrauch von Kunstwerken, Artefakten, Konsum- und Designobjekten und die Folgen für das jeweilige Menschenbild und Selbstverständnis. Mit einer 2500 Jahre alten, höchst diversen Textgeschichte – von Dialogen über Traktate hin zu Meditationen, Essays und Streitschriften – eröffnet sich ein tastendes, grenzgängerisches, imaginationsgeleitetes Denken, das betrachtet und begründet, meditiert und spekuliert, diskutiert und argumentiert, das zweifelt, aber eben auch anerkennt, fundiert und sich im Verstehen übt.

### **Kunst- und Designgeschichte**

Das Lehrgebiet Kunst- und Designgeschichte möchte methodisch vielfältig und anwendungsbezogen zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst in ihrem jeweiligen historischen Kontext befähigen. Wichtige Ziele sind die Schaffung einer systematisierten Grundlagenkenntnis epochenübergreifender Zusammenhänge ebenso wie der Aufbau einer elementaren Denkmal- und Objektkenntnis. Einen eigenen Schwerpunkt des Lehrgebietes bildet die interdisziplinäre Auseinandersetzung mit historischen Grundlagen von Gestaltung und Illustration als Bezugsrahmen für gegenwärtige und zukunftsweisende Fragestellungen.

### **Kunst- und Modegeschichte/ Modetheorie**

Das Lehrgebiet Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie bietet Möglichkeiten zur diskursiven, geistes- und kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit kunst- und kleidungshistorischen Epochen sowie speziellen Themenstellungen des Faches. Anhand unterschiedlicher Quellen wird ein strukturiertes Wissen vermittelt, das Werke der bildenden und angewandten Kunst mit einem besonderen Fokus auf Textilien und Kleidung als Form und Medium kontextualisiert. Dadurch gefördert wird die kritische Reflexion der grundlegenden Bedeutung des äußeren Erscheinungsbildes für die menschliche Identität mit Bezug auf die umgebende Kultur und Gesellschaft in historischen wie auch aktuellen und perspektivischen Zusammenhängen.

### **Künstlerische Forschung und Designforschung**

Auf welche Art von Erkenntnis zielt künstlerische Forschung und in welchem Verhältnis stehen diese zu anderen Formen der Erkenntnisbildung? Im Lehrgebiet künstlerische Forschung und Designforschung werden spezifische Vorgehensweisen künstlerischer Forschung untersucht und vermittelt. Die Grundlage künstlerischer Forschung und Designforschung sind ästhetisches Erleben und künstlerische Erfahrung. Mit ihrer Hilfe werden Methoden und Formate produziert, in denen neue Erkenntnisse und Erfahrungen geschaffen, vermittelt und diskutiert werden können.

**Medientheorie und  
Performative Studies**

Das Lehrgebiet Medientheorie und Performative Studies vermittelt den Studierenden ein umfassendes Verständnis von historischen wie zeitgenössischen Medientheorien, performativen Praktiken und deren Anwendung in verschiedenen Designkontexten. Es stattet die Studierenden mit theoretischem Wissen und praktischen dramaturgischen Fähigkeiten aus, um analoge und digitale Medien im Designprozess auf kreative und experimentelle Weise einzusetzen. Studierende werden darin geschult, klassische Narrative aufzuschlüsseln, (un-)orthodoxe Prinzipien des Storytellings anzuwenden und deren jeweilige Wirkungsweisen auf das Publikum oder die Rezipient:innen mitzudenken. Dabei werden interdisziplinäre Zusammenarbeit, das kritische Denken und die analytischen Fähigkeiten der Studierenden gefördert, um sie auf die vielfältigen Herausforderungen des zeitgenössischen Designs vorzubereiten.

Modul

**Theoretische Grundlagen 1**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Theorie</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. N.N. und Prof. Dr. Birgit Haase
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Semester 1 → Kunst- und Designgeschichte 1 Bachelor Illustration: Semester 1 → Kunst- und Designgeschichte 1 Bachelor MoKoTex – Mode- und Kostümdesign: Semester 1 → Kunst- und Modegeschichte 1 Bachelor MoKoTex – Textildesign: Semester 1 → Kunst- und Designgeschichte 1 oder → Kunst- und Modegeschichte 1
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Arbeitsaufwand</b>	100 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 62 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen über eine systematisierte Grundlagenkenntnis, welche sie zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst bzw. mit Textil und (Mode-)Kleidung in ihrem jeweiligen geschichtlichen Kontext befähigt. Sie setzen sich mit historisch und stilistisch zusammenhängenden Gegenstandsbereichen auseinander und verfügen über ein kulturhistorisches Grundgerüst im epochenübergreifenden Zusammenhang der Disziplin. Sie haben ein Bewusstsein für die Thematik der Epochenbildung sowie für exemplarische kunst-, kultur-, design- und modehistorische Problemstellungen. Sie sind geschult im aufmerksamen Sehen, und verfügen über eine elementare Denkmal- und Objektkenntnis sowie über grundlegende Kenntnisse der Terminologie und des aktuellen Forschungsstandes.
<b>Inhalte des Moduls</b>	In diesem Modul werden zwei alternative Kurse angeboten. Der Kurs Kunst- und Designgeschichte richtet sich an Studierende der Studiengänge Kommunikationsdesign und Illustration sowie an Studierende der Studienrichtung Textildesign. Der Kurs Kunst- und Modegeschichte richtet sich an Studierende des Studiengangs Mode-, Kostüm- und Textildesign. Studierende der Studienrichtung Textildesign können zwischen den beiden Kursen wählen.

Kunst- und Designgeschichte 1 (Prof. N.N.)

Beginnend mit der Kunst Griechenlands im 7. Jahrhundert v. Chr. wird der Bogen im ersten Teil der Veranstaltung bis in das ausgehende 14. Jahrhundert gespannt. Einbezogen werden alle Kunstgattungen, immer unter Bezugnahme auf die jeweiligen kulturellen und historischen Verhältnisse. Ziel ist es, Entstehungszusammenhänge bedeutender Kunstwerke erkennbar werden zu lassen und sie als Teil eines übergreifenden kulturellen Gefüges verstehen zu lernen.

Kunst- und Modegeschichte 1 (Prof. Dr. Birgit Haase)

Die Vorlesung gibt einen grundlegenden Überblick insbesondere zur europäischen Kunst- und Modegeschichte von der Frühgeschichte bis ins Zeitalter der Aufklärung. Aus der Perspektive der kulturwissenschaftlichen Textil- und Kleidungsforschung wird das Thema anhand verschiedener Quellengattungen kritisch erörtert. Die Einbeziehung gesellschaftlicher, materieller und weltanschaulicher Aspekte vermittelt ein möglichst umfassendes Bild historischer Gegebenheiten sowie einen generellen Zugang zum Wissenshorizont der Disziplin.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Klausur von 90 bis max. 180. Minuten Dauer am Ende des Semesters.

**Zugehörige Kurse**

Kunst- und Designgeschichte 1 (Prof. N.N.)

Kunst- und Modegeschichte 1 (Prof. Dr. Birgit Haase)

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf das Modul theoretische Grundlagen 2 vor.

**Lehr- und Lernformen**

Vorlesung in wöchentlichem Turnus

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Theoretische Grundlagen 2**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Theorie</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. N.N. und Prof. Dr. Birgit Haase
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Semester 2 → Kunst- und Designgeschichte 2 Bachelor Illustration: Semester 2 → Kunst- und Designgeschichte 2 Bachelor MoKoTex – Modedesign und Kostümdesign: Semester 2 → Kunst- und Modegeschichte 2 Bachelor MoKoTex – Textildesign: Semester 2 → Kunst- und Designgeschichte 2 oder → Kunst- und Modegeschichte 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Arbeitsaufwand</b>	100 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 62 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Theoretische Grundlagen 1
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen über eine systematisierte Grundlagenkenntnis, welche sie zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst bzw. mit Textil und (Mode-)Kleidung in ihrem jeweiligen geschichtlichen Kontext befähigt. Sie setzen sich mit historisch und stilistisch zusammenhängenden Gegenstandsbereichen auseinander und verfügen über ein kulturhistorisches Grundgerüst im epochenübergreifenden Zusammenhang der Disziplin. Sie haben ein Bewusstsein für die Thematik der Epochenbildung sowie für exemplarische kunst-, kultur-, design- und modehistorische Problemstellungen. Sie sind geschult im aufmerksamen Sehen, und verfügen über eine elementare Denkmal- und Objektkennntnis sowie über grundlegende Kenntnisse der Terminologie und des aktuellen Forschungsstandes.
<b>Inhalte des Moduls</b>	In diesem Modul werden zwei alternative Kurse angeboten. Der Kurs Kunst- und Designgeschichte richtet sich an Studierende der Studiengänge Kommunikationsdesign und Illustration sowie an Studierende der Teilstudiengänge Kostümdesign und Textildesign. Der Kurs Kunst- und Modegeschichte richtet sich an Studierende der Studienrichtung Modedesign und Kostümdesign. Studierende der Studienrichtung Kostümdesign können zwischen den beiden Kursen wählen.

Kunst- und Designgeschichte 2 (Prof. N.N.):

Beginnend mit der Kunst der Renaissance und unter Einbeziehung gestalterischer Entwicklung im 19. Jahrhundert wird im zweiten Block der Vorlesung ein Bogen bis in die Gegenwart gespannt. An ausgewählten Beispielen findet eine Auseinandersetzung mit den Methoden künstlerischer Gestaltung statt, immer unter Einbeziehung der jeweiligen kulturellen und historischen Verhältnisse. Wichtige Ziele sind die Schulung des Sehens und der Aufbau einer bildwissenschaftlichen Grundlagenkenntnis im Bereich der Kunst- und Designgeschichte.

Kunst- und Modegeschichte 2. (Prof. Dr. Birgit Haase):

Die Vorlesung gibt einen grundlegenden Überblick insbesondere zur europäischen Kunst- und Modegeschichte vom 18. Jahrhundert bis heute. Aus der Perspektive der kulturwissenschaftlichen Textil- und Kleidungsforschung wird das Thema anhand verschiedener Quellengattungen kritisch erörtert. Die Einbeziehung gesellschaftlicher, materieller und weltanschaulicher Aspekte vermittelt ein möglichst umfassendes Bild historischer Gegebenheiten sowie einen generellen Zugang zum Wissenshorizont der Disziplin.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Klausur von 90 bis max. 180. Minuten Dauer am Ende des Semesters

**Zugehörige Kurse**

Kunst- und Designgeschichte 2 (Prof. N.N.)  
Kunst- und Modegeschichte 2 (Prof. Dr. Birgit Haase)

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Theoriemodule ab dem dritten Semester vor.

**Lehr- und Lernformen**

Vorlesung in wöchentlichem Turnus

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.



Modul

**Theorie**

<b>Modulgruppe</b>	<b>Theorie</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Theorie, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Dr. Mirjam Schaub
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: 2-mal in Semester 3 bis 6 Bachelor Illustration: 2-mal in Semester 3 bis 6 (1-mal Dramaturgie Pflicht) Bachelor MoKoTex: 2-mal in Semester 5 und 6 (1-mal Dramaturgie Pflicht für Kostüm)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept: 3 SWS bei Gruppengröße 16,7 2 SWS bei Gruppengröße 11,1 oder 1,5 SWS bei Gruppengröße 8,4 oder 4,2 (Bei Gruppengröße 4,2 rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5)
<b>Arbeitsaufwand</b>	100 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 62 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium oder 19 Std. Präsenz- und 81 Std. Selbststudium je nach SWS
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Teilnahme an den Modulen Theoretische Grundlagen des 1. und 2. Semesters
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen über ein vertieftes Wissen im Bereich Theorie und können sich in diesem Bereich orientieren. Sie entwickeln eigene Fragestellungen und untersuchen diese durch Rückgriff auf die in den Lehrveranstaltungen erworbenen, unterschiedlichen theoretischen Ansätze. Sie sind in der Lage, ihre berufliche Tätigkeit in Bezug auf sich selbst und die Gesellschaft theoretisch zu reflektieren und diskursiv zu verhandeln.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Das Bachelormodul bietet fachlich und thematisch breitgefächerte Wahlmöglichkeiten zur Aneignung eines erforderlichen Orientierungs- und Vertiefungswissens im Bereich der Theorie. Eigene Fragestellungen werden entwickelt und im Rückgriff auf das differenzierte Studienangebot mit seinen unterschiedlichen theoretischen Ansätzen wissenschaftlich untersucht. Das Modul bereitet auf eine eigenständige Tätigkeit in den Anwendungsgebieten des jeweiligen Faches vor. Besonderer Wert wird deshalb auf die diskursive Behandlung des Stoffes gelegt, dessen Erarbeitung weitgehend selbstständig erfolgen und durch eine

angemessene Präsentation (exemplarisch, mündlich wie schriftlich) begleitet werden soll. Die Studierenden können aus Lehrveranstaltungen folgender Fächer auswählen:

Kunst- und Designgeschichte:

In den Wechselveranstaltungen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Kunstwerken aus der Zeit des Frühmittelalters bis zur Gegenwart vermittelt. Auf breiter, exemplarischer Materialbasis wird die Fähigkeit zur Beschreibung, Analyse und Interpretation von Kunstwerken im historischen Kontext entwickelt (auch vor Originalen in Hamburger Museen). Die Erarbeitung epochenübergreifender Zusammenhänge bietet zudem die Möglichkeit einer systematischen Einführung in geisteswissenschaftliches Denken im Rahmen der Kunst- und Designgeschichte. Erlernt wird im Besonderen die historisch-kritische Arbeitsweise, zu der spezielle kunsthistorische Methoden der Analyse und Argumentation hinzukommen. Dazu gehört die Bild- und Textrecherche sowie die werk- und problemorientierte Auswertung wissenschaftlicher Literatur.

Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie:

Veranstaltungen zu wechselnden Themen bieten Möglichkeiten zur diskursiven Auseinandersetzung mit kunst- und kleidungshistorischen Inhalten sowie theoretischen Fragestellungen. Grundlegende Strategien kulturwissenschaftlichen Arbeitens werden vermittelt und spezifische Methoden des Faches angewendet. Anhand unterschiedlicher Materialien (Bild-, Text- und Sachquellen) wird die historische wie aktuelle Bedeutung von künstlerischem Schaffen und äußerem Erscheinungsbild für die menschliche Identität mit Bezug zur umgebenden Kultur und Gesellschaft kritisch reflektiert. Das solchermaßen gewonnene Verständnis von Werken der bildenden sowie angewandten Kunst (insbesondere aus den Bereichen »Textil / (Mode-)Kleidung / Kostüm«) als Form und Medium im spezifischen kulturellen Kontext unterstützt die Ausbildung des individuellen kreativen Potentials.

Designtheorie / Designforschung:

In Veranstaltungen mit wechselnden Themen werden Kompetenzen im Umgang mit Grundlagentexten sowie aktuellen Tendenzen der Designtheorie vermittelt und diskutiert. In der Auseinandersetzung werden Zusammenhänge zwischen Designpraxis und Designtheorie herausgearbeitet und verstanden. Erlernt werden dabei auch ein systematisches konzeptuelles Denken, ein textbasiertes Arbeiten sowie Recherchieren und das designorientierte, kontextualisierende Schreiben. Ein besonderer Schwerpunkt wird in Wechselveranstaltungen darüber hinaus auf das Theorie- wie Praxisfeld der Designforschung gelegt, wobei philosophisch-epistemologische Themen ebenso eine Rolle spielen, wie designmethodische. Es wird vermittelt, wie Designpraxis und Designdenken ins Verhältnis gestellt werden können.

Kulturphilosophie / Ästhetik:

Das Lehrgebiet fragt nach dem Sinn und der Verortung, die Menschen ihrer Kultur und deren Geschichte, ihren Artefakten, Techniken und Kunstwerken geben. Mit einer 2500 Jahre alten Textgeschichte (von Dialogen über Traktate hin zu Essays und Streitschriften) eröffnet sich so ein tastendes, grenzgängerisches Denken, das betrachtet und begründet, meditiert und spekuliert,

diskutiert und argumentiert, das zweifelt, aber eben auch anerkennt, fundiert und sich im Verstehen übt.

Medientheorie und Performative Studies:

Das Lehrgebiet vermittelt historische wie zeitgenössische Medientheorien und performativen Praktiken sowie deren Anwendung in verschiedenen Designkontexten. Es stattet die Studierenden mit theoretischem Wissen und praktischen dramaturgischen Fähigkeiten aus, um analoge und digitale Medien im Designprozess auf kreative und experimentelle Weise einzusetzen. Studierende werden darin geschult, klassische Narrative aufzuschlüsseln, (un-)orthodoxe Prinzipien des Storytellings anzuwenden und deren jeweilige Wirkungsweisen auf das Publikum oder die Rezipient:innen mitzudenken. Dabei werden interdisziplinäre Zusammenarbeit, kritisches Denken und analytische Fähigkeiten der Studierenden gefördert, um sie auf die vielfältigen Herausforderungen zeitgenössischen Designs vorzubereiten.

Dramaturgie:

Dramaturgien sind ein substanzielles Gestaltungsmoment von kulturellen Aufführungen. Nicht nur in künstlerischen Zusammenhängen organisieren Dramaturgien unsere Wahrnehmungsweisen von Wirklichkeitsvollzügen, Räumen und Objekten. Alles, was sich in Zeit und Raum ereignet, kann unter dramaturgischen Perspektiven untersucht werden. In den Dramaturgiekursen werden das Analysieren und Gestalten von dramaturgischen Wirkungsweisen und ihren zugrundeliegenden kulturellen Codes eingeübt sowie Grundlagen der Performativitäts- und Rezeptionstheorien vermittelt. Es wird sowohl auf theater- und filmspezifische Bereiche (Kostüm-/Licht-/Ausstattungs-dramaturgie) als auch auf Prinzipien der grafischen Erzählung (Bilderbuch, Comic) und auf allgemeine Fragestellungen aus dem Bereich der Dramaturgie (Gestalten und Analysieren von Text-/Bild-/Figurendramaturgien sowie Raumdramaturgien, z.B. für Ausstellungen) sowie dem Fertigen serieller Dramaturgien eingegangen.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung, regelmäßige Prüfungsform: Hausarbeit mit einer Bearbeitungszeit von höchstens drei Monaten.

Weitere mögliche Prüfungsform: Referat von 15 bis 45 Minuten Dauer mit schriftlicher Ausarbeitung. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der\*dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn des Kurses bekannt gegeben.

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse aus dem oben genannten Fächerspektrum für dieses Modul gewählt werden können.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Module Wissenschaftliche Methoden und Bachelorarbeit vor.

**Lehr- und Lernformen**

Seminar

Seminar in wöchentlichem Turnus / ggf. Exkursionen. Die Diskussionen im Seminar fließen in die endgültige Ausarbeitung der

Themen durch die Studierenden mit ein.  
Für die Kombination mit anderen Kursen kann das Modul mit 11,1 Teilnehmenden und 2 SWS oder 5,6 Teilnehmenden und 1 SWS gelehrt werden.

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Theoriereihe und Studienarbeit**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Theorie</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Theorie, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Dr. Mirjam Schaub
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: 1-mal in Semester 3 bis 6 Bachelor Illustration: 1-mal in Semester 3 bis 6 Bachelor MoKoTex: 1-mal in Semester 4
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	6 (2 CP Theoriereihe, 4 CP Studienarbeit)
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Teilnahme an den Modulen Theoretische Grundlagen des 1. und 2. Semesters
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	<p>Die Studierenden entwickeln anhand der verschiedenen Referent:innen der Theoriereihe eine breite Kenntnis verschiedener Sichtweisen und Diskurspositionen im Bereich »Theorie«. Sie sind in der Lage, über verschiedene Fächer und Themen hinweg inhaltliche Verbindungen zu ziehen und so systematische Einblicke zu gewinnen. Durch Anschauung sowie im wechselseitigen Gedankenaustausch mit den Vortragenden erweitern die Teilnehmer:innen ihren individuellen Erfahrungshorizont und schärfen ihr kritisches Reflexionsvermögen.</p> <p>Im Rahmen der Studienarbeit demonstrieren Studierende im Anschluss an die Theoriereihe das eigenständige Reflektieren, Recherchieren und Schreiben über ein Thema ihrer Wahl. Sie zeigen dabei ihre Fähigkeit, ihr eigene Projektarbeit mit Aspekten der Theoriereihe inhaltlich zu verknüpfen.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Die Theoriereihe bietet eine Vielfalt von Sichtweisen aus dem Bereich »Theorie« und ermöglicht damit einen variantenreichen inhaltlichen Überblick. Zudem ist sie eine Möglichkeit, Vorträge von Vertreter:innen verschiedener Disziplinen zu hören und somit grundlegend fächerübergreifende bzw. inter- und transdisziplinäre Einblicke zu erhalten. Durch Anschauung sowie im wechselseitigen Gedankenaustausch mit den Vortragenden werden der individuelle Erfahrungshorizont der Teilnehmer:innen erweitert und ihr kritisches Reflexionsvermögen geschult.</p> <p>Im Verlauf eines Semesters widmen sich diverse theoretische Vorträge verschiedener Dozent:innen (sowohl aus der HAW wie auch von anderen Hochschulen) und wissenschaftlich profilierter außeruniversitärer Theoretiker:innen jeweils einem bestimmten übergeordneten Thema bzw. Themengebiet der Geistes-, Kultur-</p>

und Sozialwissenschaften bzw. der Philosophie. Auf diese Weise werden bestimmte Gegenstandsbereiche aus unterschiedlichen gedanklichen Perspektiven inhaltlich wie strukturell erschlossen und kontextualisiert. Der Rahmen eines – sowohl seitens der Lehrenden als auch der Studierenden – multilateralen fachlichen Diskurses ermöglicht zudem das exemplarische Kennenlernen unterschiedlicher wissenschaftlicher methodischer und theoretischer Zugänge zu einem Themenkomplex.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Studienarbeit

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für die Theoriereihe bzw. Studienarbeit gewählt werden können.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Bachelorarbeit vor.

**Lehr- und Lernformen**

Wahrnehmung von wissenschaftlichen Lehrvorträgen und Lehrgesprächen unterschiedlicher Art in der Theoriereihe sowie die Übung von Reflektion und Forschungskompetenzen im Rahmen einer ausführlichen schriftlichen Hausarbeit (Studienarbeit).

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Wissenschaftliche Methoden**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Theorie</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Theorie, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Dr. Mirjam Schaub
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: im 6. oder 7. Semester, Bachelor Illustration: im 7. Semester, Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: im 7. Semester (gleichzeitig und begleitend zum Abschlussmodul)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Arbeitsaufwand</b>	100 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 62 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Teilnahme an den Modulen Theoretische Grundlagen des 1. und 2. Semesters
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden sind in der Lage, ihr künstlerisch-gestalterisches Schaffen theoretisch und schriftlich zu kontextualisieren und dabei die adäquaten theoretisch-wissenschaftlichen Methodiken anzuwenden. Sie nutzen diese für die Themenfindung und -präzisierung ihrer künstlerisch-gestalterischen Projekte sowie für die schriftliche Darstellung und Diskussion oder für ein davon losgelöstes wissenschaftliches schriftliches oder diskursives Arbeiten.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>In diesem Aufbaumodul erfolgt die Spezialisierung und vertiefende Beschäftigung mit ausgewählten Methoden, Themenfeldern und Problemstellungen in Korrelation zu den Inhalten der Bachelorabschlussarbeiten der Studierenden.</p> <p>Dem entspricht das breite inhaltliche, wechselnde Spektrum des Lehrangebots. Ziel ist die Befähigung zur methodischen Arbeit, wobei immer auch die theoretische Reflexion der eigenen gestalterischen und künstlerischen Position angeregt werden soll.</p> <p>Die Veranstaltungen dieses Moduls bieten ein Forum zur methodischen Reflexion der Bachelorarbeit im Kontext der gestalterischen Arbeit. Die Studierenden haben die Möglichkeit, ihren persönlichen Neigungen und individuellen Praxen entsprechend, ein vertieftes Wahlfach aus den aufgeführten Bereichen zu bestimmen, um so eine individuelle Profilbildung zu verfolgen.</p> <p>Dramaturgische Methoden:</p> <p>Das Analysieren und Gestalten von dramaturgischen Wirkungsweisen und ihren zugrundeliegenden kulturellen Codes wird vorgestellt sowie Performativitäts- und Rezeptionstheorien vermittelt. Es wird sowohl auf theater- und filmspezifische Bereiche (Kostüm-</p>

/Licht-/Ausstattungs-dramaturgie) als auch auf Prinzipien der grafischen Erzählung (Bilderbuch, Comic) und auf allgemeine Fragestellungen aus dem Bereich der Dramaturgie (Gestalten und Analysieren von Text-/Bild-/Figurendramaturgien sowie Raumdramaturgien, z.B. für Ausstellungen sowie dem Fertigen serieller Dramaturgien) eingegangen.

**Soziologische/ethnografische Methoden:**

Die Theorie und Praxis soziologischer oder ethnografischer Forschungsmethoden, die zunehmend auch Anwendung in gestalterischen Arbeiten finden, werden vorgestellt und in ihrer wissenschaftlichen Komplexität vermittelt. Es wird je nach Kurs auf Methoden und Praktiken u.a. der teilnehmenden Beobachtung, qualitativer Interviews, Feldforschung und Feld-Recherchen eingegangen sowie deren unterschiedliche Vermittlungsformen wie etwa im Bereich der Visual Anthropology, dem Close Reading oder der Design Ethnography. Ziel ist die konkrete Anwendung, Übertragung und Diskussion der Theorien und Methoden im Kontext der individuellen Abschlussarbeiten der Studierenden.

**Kuratorische Methoden:**

Die Theorie und kritische Praxis des Kuratierens, im Sinn einer fundierten inhaltlich-konzeptionellen Vermittlung von Werken der bildenden und angewandten Kunst beziehungsweise des Designs, werden vorgestellt und in ihrer wissenschaftlichen Komplexität vermittelt. Strategien und Praktiken der Recherche und des Sammelns, der Auswahl und der kommunizierenden Präsentation von Artefakten unterschiedlichster Art werden thematisiert und exemplarisch erprobt. Dabei wird, je nach Kurs, auf verschiedene – traditionelle wie zukunftsweisende – Verfahrensweisen und Formate eingegangen. Ziel ist die konkrete Anwendung, Erprobung und Diskussion der Theorien und Methoden im Kontext der individuellen Abschlussarbeiten der Studierenden.

**Partizipative Methoden:**

Zunehmend findet partizipative, kollaborative oder kooperative Praktiken und Methoden Anwendung in gestalterischen Arbeiten. Geschichte und aktuelle Formen der Partizipation als Methode und als Haltung der Gestaltung werden vorgestellt und in Hinblick auf ihre gestalterischen wie ethischen Implikationen vermittelt. Es wird je nach Kurs auf Social Design, Critical Design, Wunschproduktion, Service Design oder das Partizipieren mit den Dingen des Designs eingegangen. Ziel ist die konkrete Anwendung, Erprobung und Diskussion der Theorien und Methoden im Kontext der individuellen Abschlussarbeiten der Studierenden.

**BA-Kolleg:**

Die Veranstaltung bietet ein themen- und methodenoffenes Forum zur Besprechung und theoretischen Begleitung der Bachelorarbeit im Kontext der gestalterischen Arbeit. Im Rahmen von Plenumsterminen und gegebenenfalls Einzelgesprächen werden formale und theoretische Fragestellungen mit Bezug zur Abschlussarbeit diskutiert. Ziel ist die konkrete Anwendung, Erprobung und Erörterung von Theorien und Methoden im Kontext der individuellen Abschlussarbeiten der Studierenden.

### **Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.



**Studien- und  
Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Regelmäßig Referat von 15 bis 45 Minuten Dauer, ggf. mit schriftlicher Ausarbeitung. Auch Hausarbeit möglich. Die zu erbringende Prüfungsform wird von der\*dem verantwortlichen Lehrenden zu Beginn des Kurses bekannt gegeben.

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.

**Verwendbarkeit  
des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Bachelorarbeit vor.

**Lehr- und Lernformen**

Seminar in wöchentlichem Turnus

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

# Modulgruppe L — Labore und Werkstätten

Die gestaltungstechnische Lehre am Department Design – die L-Kurse – findet meist in Laboren und Werkstätten statt. Sie umfasst digitale und analoge Technologien, Handwerk sowie kreative Verfahren und Prozesse. Folgende Angebote gibt es:

## **CoLab Grafikdesign**

Orientiert an der Projektarbeit in Typografie, Type Design, Editorial Design und Brand Design lernen und erproben die Studierenden grafische Entwurfs- und Gestaltungstechniken mit digitalen Werkzeugen bzw. deren Kombination mit analogen Verfahren. Das Spektrum reicht von Layout, Satz und Bildbearbeitung bis zu experimentellen Gestaltungstechniken in kinetischer, virtuell-dreidimensionaler oder generativer Typografie. Aktuelle Hard- und Software sowie eine umfangreiche Schriftbibliothek ermöglichen die Aneignung einer Kultur des Umgangs mit Schrift ebenso wie ihre Gestaltung im Bereich Type Design. Eine Sammlung von Material-, Papier- und Druckmustern erlaubt einen direkten Praxisbezug durch die Beauftragung professionell gedruckter Publikationen aus der Hochschule heraus. Die Lehre erfolgt bevorzugt in Kombination mit Designkursen und orientiert an den Projekten der Studierenden. Die offene Werkstatt ermöglicht ihnen zusätzlich ein eigenständiges Projektstudium.

## **Interaction Design**

Im Labor für Interaction Design können interaktive Projekte für Desktop- oder mobile Endgeräte entwickelt werden. Eine Betreuung durch Tutor:innen ermöglicht es, auf unterschiedliche Erfahrungsniveaus individuell eingehen zu können. Der Designprozess führt von der ersten Recherche bis hin zur fertigen Implementierung und Umsetzung. Die Ausstattung für explizit multidisziplinäre Projekte befindet sich im Aufbau.

## **Digitale Illustration**

Das Labor digitale Illustration stellt für die Lehre und das Eigenstudium Arbeitsplätze und Softwareprogramme bereit, die digitale Illustrationsmethoden unterstützen. Für Projektentwicklungen mit 3D-Illustrationen, Virtual Reality und Augmented-Reality-Elementen steht die notwendige Technologie bereit. Auch größere Projekte, wie z. B. 3D-Animationen können auf den Rechnern gerendert werden. Für analoge Ausdrücke dreidimensionaler Gestaltungen stehen 3D-Drucker zur Verfügung. 3D-Scans und fotografische Reproduktionen mit Scannern oder Replotern ermöglichen die Integration analoger Arbeiten in digitale Arbeitsprozesse. An das Labor Digitale Illustration ist ein Forschungslabor für drittmittelfinanzierte Forschungsprojekte der Wissenschaftsillustration angegliedert.

## **Interaktive Illustration und Games**

Das Labor Interaktive Illustration und Games bietet Raum zur Entwicklung von interaktiven Inhalten und gliedert sich in zwei Teilbereiche: Das analoge Labor ist eine Werkstatt für analoge Prototypen, Sculpting, Modellbau, Puppenbau und das ergebnisoffene Experiment mit Materialien. Computerspiele, Apps und andere interaktive Anwendungen sind komplexe und aufwendige Systeme, die einen differenzierten Workflow in Anspruch nehmen und denen die Interdisziplinarität zugrunde liegt. Deshalb bildet der zweite Teilbereich des Labors das departmentsübergreifende Gameslab, welches den Studierenden State-Of-The-Art-Technik zum Illustrieren von digitalen Spielen bietet, unterschiedliche Disziplinen zusammenführt und Kooperationen zwischen den Studiengängen und Fachbereichen ermöglicht.

### **Digitale Animation**

Im Labor Digitale Animation werden Grundlagen und künstlerische Methoden der 2D- und 3D-Animation (Trickfilm) und der sequenziellen Illustration gelehrt. Die digitale und analoge Animationstechnik wird auf ihr formal-inhaltliches Wechselspiel hin untersucht. Die Studierenden lernen und erproben Entwurfs- und Gestaltungstechniken, es werden künstlerische, handwerkliche und technologische Grundlagen in allen digitalen Animationstechniken vermittelt. Methoden der analogen Illustration werden in digitale Arbeitsabläufe eingebunden. Das Labor bietet Raum und Unterstützung für Experimente und Forschung. Die Digitale Animation unterstützt alle Fachgebiete der Illustration. Animationsfilme finden Anwendung in der fiktionalen Illustration (Animationsfilm) ebenso wie in der nichtfiktionalen Illustration (Erklärfilm).

### **Zeitbezogene Medien**

Im Schwerpunkt Zeitbezogene Medien werden Grundlagen zur Erzeugung, Aufnahme und Verarbeitung audiovisueller Filmerzeugnisse vermittelt. Die Studierenden werden in analoge und digitale Trickfilmtechniken im Kontext aktueller Aufnahmeverfahren eingeführt. Es werden technische und künstlerische Methoden der Animation und Bewegtbildmontage erlernt und angewendet. Für Videoexperimente, Übungen, digitale Nachbearbeitung, räumliche Inszenierungen, Produktion, Montage und selbständige Projektarbeit stehen die Labore für Trickfilm und audiovisuelle Medien den Studierenden frei zur Verfügung. Die Möglichkeit der Ausleihe von zeitgemäßen technischem Produktionsequipment ermöglicht den Studierenden das Erproben künstlerischer Praxis.

### **Sounddesign**

Für Arbeiten in Sounddesign mit oder ohne Bewegtbild stehen den Studierenden zudem Studios und mobile Technik des Tonlabors im Department Medientechnik zur Verfügung. Dies umfasst neben den Studios zur Film-/Videovertonung insbesondere das Sounddesign-/Geräusche-Studio für Übungen und Projekte in Soundscapes und Musique Concrète, die elektronische und digitale Klangerzeugung im elektronischen Studio sowie die Auseinandersetzung mit Spatial/»3D«-Audio und virtuellen auditiven Räumen im Immersive Audio Lab.

### **Fotolabore**

Die Studierenden verwirklichen ein vollständiges Fotothema von der Idee bis zur Präsentation. Sie werden theoretisch und praktisch in die Grundlagen der Fotografie eingeführt. Das umfasst Laborpraxis und Studiopraxis, Ausrüstung, Technik und kreative Verfahren – von der Aufnahme bis zum fertigen Bild. Der Inhalt des Semesterthemas wird so gewählt, dass Studierende mit und ohne fotografische Vorkenntnisse die Aufgabe bewältigen können. Zur kreativen Umsetzung wird ein weit gefächertes Spektrum gewährt. Die fotografischen Grundlagen ermöglichen den Studierenden eine Verbindung mit anderen Kursen oder Projekten ihres Studiums. Die erworbenen Kenntnisse können sie dort nutzen.

### **Manuelle Drucktechniken**

Die Studierenden verwirklichen von der Idee bis zur Präsentation selbstständig eine Grafikserie. Handwerkliches Können und Kreativität stehen im Mittelpunkt der Veranstaltungen. Begleitet von historischen und zeitgenössischen Beispielen künstlerischer Druckgrafik findet die systematische Vermittlung der handwerklichen Vorgehensweise statt. Erkundende Einzelblattdrucke stehen am Beginn. Über die persönliche Erfahrung am Materialwiderstand wird ein individuelles Formvokabular angestrebt. Bei der Erarbeitung einer Grafikserie in einer vorgegebenen Anzahl von Motiven zu einem Thema wird

diese in einer kleinen Auflage gedruckt. Folgende Techniken stehen zur Verfügung:

**Holzschnitt:** Die älteste grafische Drucktechnik wird im Hand- und Pressendruck vermittelt. Druckplatten können von Hand geschnitten und nahezu ohne Formatbegrenzung gedruckt werden. Klassische und experimentelle Herangehensweisen werden erprobt. Es entstehen Schwarzweiß- und Mehrfarbdrucke sowie Auflagen und Einzeldrucke gleich einem Original.

**Radierung:** Beim Ritzen in Metall entstehen erste Kaltnadelarbeiten, Ätzwgänge für Linien und Flächen werden vertieft und Sehgewohnheiten erweitert. Die Ausführung der Handpressendrucke wird professionell vermittelt und als Interpretationsmittel den Studierenden eröffnet.

**Steindruck (Lithografie):** Originalsteindruckplatten werden von Studierenden selbst geschliffen, bezeichnet, präpariert und mehr- oder einfarbig gedruckt. Dabei sind differenzierteste Kreidezeichnungen und nuancenreichste Tusch-Lavuren darstellbar. Alle Arbeitsschritte werden intensiv begleitet und von den Studierenden verinnerlicht.

Siebdruck als jüngste der genannten Drucktechniken bietet eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten aus Linie, Fläche, Fotografie und Schrift, um mit Farben und Farbmischungen auf Papier, Stoff, Holz und anderen Bildträgern zu drucken. Forschungsziel ist auch hier eine neue Bildfindung.

Im Buchdruck (Bleisatz) werden Gestaltungsprinzipien mit typografischen Mitteln des Blei-Handsatzes in Text- und Bild-Kompositionen erprobt. Ausgehend von analogen und digitalen Entwürfen kommen händisch oder fotomechanisch hergestellte Hochdruckformen zum Einsatz. Die gedruckten Ergebnisse können buchbinderisch verarbeitet werden.

Modul

**Labore Kommunikationsdesign, Labore Illustration:  
Labor S, Labor M, Labor L, Labor L intensiv**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Ellen Sturm (manuelle Drucktechniken, Bleisatzwerkstatt) Prof. Katharina Duve (Labore Zeitbezogene Medien) Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Digitale Illustration) Prof. Alexandra Kardinar (Digitale Animation) Prof. Mareike Ottrand (Interaktive Illustration und Games) Prof. Vincent Kohlbecher (Fotolabore) Prof. Linn Schröder (Fotostudio) Prof. Pierre Pané-Farré (raumverantwortlich für CoLab Grafikdesign, inhaltlich für Type Design) Prof. Heike Grebin (inhaltlich für Typografie) Prof. Stefan Stefanescu (inhaltlich für Editorial Design) Prof. Sven Vogel (inhaltlich für Brand Design) Prof. N.N. (inhaltlich für Interaction Design)
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Kurse mit insgesamt 18 CP in Semester 3 bis 7 Bachelor Illustration: Kurse mit insgesamt 16 CP in Semester 3 bis 6
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	2 (Labor S) 4 (Labor M) 6 (Labor L)
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept Labor S: 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) bei 16 Teilnehmenden 2 (1,5 Zeitstunden) bei 12 Teilnehmenden 1 <sup>1</sup> / <sub>3</sub> (1 Zeitstunde) bei 8 oder 4 Teilnehmenden Labor M: 5 <sup>1</sup> / <sub>3</sub> (4 Zeitstunden) bei 16 Teilnehmenden 4 (3 Zeitstunden) bei 12 Teilnehmenden 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) bei 8 oder 4 Teilnehmenden Labor L: 8 (6 Zeitstunden) bei 16 Teilnehmenden 6 (4 Zeitstunden) bei 12 Teilnehmenden 4 (3 Zeitstunden) bei 8 oder 4 Teilnehmenden Labor L intensiv: 5 (3,75 Zeitst.) bei 10 Teilnehmenden (Hinweis für Lehrende: Bei 4 Teilnehmenden rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5 in ihrer Lehrkontenabrechnung)
<b>Arbeitsaufwand</b>	Labor S: 50 Std., davon 34 Std. Präsenz- und 16 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 25 Std. Selbststudium oder 17 Std. Präsenz- und 33 Std. Selbststudium

Labor M: 100 Std., davon  
 68 Std. Präsenz- und 32 Std. Selbststudium oder  
 51 Std. Präsenz- und 49 Std. Selbststudium oder  
 34 Std. Präsenz- und 66 Std. Selbststudium

Labor L: 150 Std., davon  
 102 Std. Präsenz- und 48 Std. Selbststudium oder  
 77 Std. Präsenz- und 73 Std. Selbststudium oder  
 51 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium

Labor L intensiv (10 Teilnehmende):  
 150 Std., davon 48 Std. Präsenz- und 102 Std. Selbststudium  
 je nach SWS

<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernziele</b>	Die Studierenden kennen die Prozesse in den jeweiligen Werkstätten und Laboren sowie die gestalterischen Möglichkeiten, die die jeweiligen Techniken eröffnen. Sie sind in der Lage, die entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeuge und Maschinen für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anzuwenden.
<b>Inhalte der Module</b>	Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die jeweiligen Gestaltungstechniken in den Werkstätten und Labore ein- bzw. darin weitergeführt. Das umfasst die technische Ausführung, das Handwerk sowie kreative Verfahren und Prozesse. Entsprechend des nötigen Aufwands und der jeweiligen Lernziele können Module von »S« bis »L« angeboten bzw. gewählt werden. Das Modul »Labor L intensiv« ist mit einer Gruppengröße von 10 Teilnehmenden insbesondere für Werkstätten gedacht.  Die Studierenden können aus Kursen folgender Labore auswählen: Bleisatzwerkstatt, CoLab Grafikdesign, Interaction Design, digitale Illustration, Interaktive Illustration und Games, Digitale Animation, Zeitbezogene Medien, Sounddesign, Fotolabore, Manuelle Drucktechniken
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: Laborprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse aus dem oben genannten Spektrum der Labore für dieses Modul gewählt werden können.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Labor  Angeleitete und eigenständige Projektarbeit, Vortrag, Übungen, Gruppen- und Einzelkorrekturen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

# Bachelor Kommunikationsdesign

Das Studium des Bachelorstudiengangs Kommunikationsdesign zeichnet sich durch eine gezielte Förderung der kreativen, künstlerischen, konzeptionellen, methodischen und kommunikativen Fähigkeiten aus. Es befähigt die Studierenden durch die Vermittlung künstlerischer und wissenschaftlicher Lehrinhalte, komplexe Designaufgaben erfolgreich zu bearbeiten, Problemstellungen des Kommunikationsdesigns methodisch zu durchdringen und visuelle ebenso wie verbale Botschaften dem Kommunikationsziel entsprechend zu konzipieren und zu gestalten.

Die anwendungsbezogene Ausbildung befähigt die Absolvent:innen zu projektbezogener, eigenständig-künstlerischer Arbeit und selbstständigem Planen und Handeln. Der fortwährende technologische Wandel bei Medien und gestalterischen Werkzeugen, die Auswirkung von Design auf Produktentwicklung und Marketing, die Notwendigkeit ganzheitlicher Konzepte für Design und Produktion sowie die mit dem gestalterischen Wirken einhergehende gesellschaftliche Verantwortung erfordern eine breite, diese Aspekte berücksichtigende Ausbildung.

Das Bachelorstudium bereitet die Studierenden auf die selbstständige und verantwortliche Tätigkeit in den Schwerpunkten des Kommunikationsdesigns vor. Entsprechend qualifiziert das Bachelorstudium zur Ausübung konzeptioneller, gestalterischer und künstlerischer Arbeiten in Designbüros, Medienagenturen, Werbeagenturen, Verlagen, Unternehmen und kulturellen Organisationen. Für die freiberufliche Tätigkeit oder eine Agenturgründung ist ein aufbauendes Masterstudium zu empfehlen. Eine enge Vernetzung der am Department Design angebotenen Disziplinen über die Studiengänge hinweg ermöglicht den Studierenden eine individuelle Ausbildung mit großer Flexibilität in der Ausrichtung auf innovative Arbeitsfelder. Die Entwicklung einer eigenständigen künstlerisch-gestalterischen Position wird vom Arbeitsmarkt nachgefragt und ist ein Ziel des Studiums. Interdisziplinär angelegte Projekte vermitteln Qualifikationen in neuen Berufsfeldern. Neben den berufsbezogenen Aspekten der Ausbildung ist die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden, ihre soziale und kommunikative Kompetenz sowie ihre Befähigung zu kritischem Denken, selbständigem Handeln und kompetenter Designberatung Ausbildungsziel des Studiums. Im Praxissemester erlangen die Studierenden berufspraktische Fähigkeiten sowie Orientierung für ihren Werdegang. Ein in diesem Rahmen mögliches Auslandssemester sowie Kooperationen mit ausländischen Instituten und Hochschulen fördern die Wettbewerbsfähigkeit auf dem internationalen Arbeitsmarkt.



# Modulplan

Bachelor Kommunikationsdesign

Mod.-Nr.	Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GGr	PF	PA	CP	Noten-Gewicht
1	1 o. 2	Basisprojekt 1	Design-Basiskurs 1	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 1	La	1					
2	1 o. 2	Basisprojekt 2	Design-Basiskurs 2	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 2	La	1					
3	1 o. 2	Basisprojekt 3	Design-Basiskurs 3	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 3	La	1					
4	1 o. 2	Basisprojekt 4	Design-Basiskurs 4	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 4	La	1					
5	1 o. 2	Basisprojekt 5	Design-Basiskurs 5	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 5	La	1					
6	1 o. 2	Basisprojekt 6	Design-Basiskurs 6	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 6	La	1					
7	1 o. 2	Basisprojekt 7	Design-Basiskurs 7	PS	3	18	SWP	SL	5	—
			Labor-Basiskurs 7	La	1					
8	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 1	Malerei	PS	5	18	SWP	SL	6	—
			Zeichnen	PS	5		SWP	SL		
9	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 2	Dreidimensionales Gestalten	PS	5	18	SWP	SL	6	—
			Zeitbasierte Medien	PS	5		SWP	SL		
10	1 o. 2	Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie	Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie	PS	3	18	SWP	SL	5	—
11	1	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Designgeschichte 1	V	3	112	K	PL	4	1,5 %
12	2	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Designgeschichte 2	V	3	112	K	PL	4	1,5 %
13	3 o. 4	Designprojekt	Designprojekt 1	PS	*	*	SWP	SL	11	—
14	3, 4, 5 o. 6	Designprojekt	Designprojekt 2	PS	*	*	SWP	SL	11	—
15	3, 4, 5 o. 6	Designprojekt	Designprojekt 3	PS	*	*	SWP	SL	11	—
16	3, 4, 5 o. 6	Designprojekt	Designprojekt 4	PS	*	*	SWP	SL	11	—
17	3, 4, 5 u. 6	Labore Kommunikationsdesign	Labore im Umfang von 8 CP	La	**	**	LP	SL	8	—
18	4, 5, 6 u. 7	Labore Kommunikationsdesign	Labore im Umfang von 10 CP	La	**	**	LP	SL	10	—
19	3, 4, 5 o. 6	Kunst	Kunstkurs 1	PS	***	***	SWP	SL	5	—
20	3, 4, 5 o. 6	Kunst	Kunstkurs 2	PS	***	***	SWP	SL	5	—
21	3 u. 4	Werkschau Kommunikationsdesign 1	Ringvorlesung Stilvorlagen	V	2	84	MP	PL	5	26 %
			[Werkschau]	—	—	1				
22	5 u. 6 <sup>1</sup> oder 6 u. 7 <sup>1</sup>	Werkschau Kommunikationsdesign 2	Ringvorlesung Stilvorlagen	V	2	84	MP	PL	5	33 %
			[Werkschau]	—	—	1				
23	4, 5, 6 o. 7	Praxissemester	[Praxissemester]	—	—	1	PxP	SL	30	—
			fachbezogene Begleitung	KGP	1	4				
			übergreifende Begleitung	SemU	1	36				
24	3, 4, 5 o. 6	Theorie	Theoriekurs 1	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
25	3, 4, 5 o. 6	Theorie	Theoriekurs 2	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
26	3, 4, 5 o. 6	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	6	3 %
			[Studienarbeit]	—	—	1				
27	6 o. 7 <sup>1</sup>	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	3 %
28	6 o. 7 <sup>1</sup>	Abschlussmodul	[Praktisches Bachelorprojekt]	—	—	1	Ko	PL	14	26 %
			[Schriftliche Bachelorarbeit]				BA		6	
gesamt									210	100 %

<sup>1</sup> Semesterlage abhängig davon, ob das Praxissemester vor dem oder im 7. Semester absolviert wird.

Legende

Abhängig von der Lehrveranstaltungsart und der damit verbundenen Gruppengröße sind folgende Formate wählbar:

Lehrveranstaltungsformat	LVA	SWS	GGr	CP
<b>* Designprojekte in den wählbaren Formaten:</b>				
Großgruppe	PS	6 <sup>2/3</sup>	16	11
Normalgruppe	PS	5	12	
verkleinerte Gruppe	PxG	3 <sup>1/3</sup>	8	
Kleingruppe	KGP	3 <sup>1/3</sup> <sup>2</sup>	4	
<b>** Labore in den wählbaren Formaten:</b>				
Labor S Großgruppe	La	2 <sup>2/3</sup>	16	2
Labor S Normalgruppe	La	2	12	
Labor S verkleinerte Gruppe	La	1 <sup>1/3</sup>	8	
Labor S Kleingruppe	KGP	1 <sup>1/3</sup> <sup>2</sup>	4	
Blockseminar (25,5 Zeitstunden)	La	2	12	
Labor M Großgruppe	La	5 <sup>1/3</sup>	16	4
Labor M Normalgruppe	La	4	12	
Labor M verkleinerte Gruppe	La	2 <sup>2/3</sup>	8	
Labor M Kleingruppe	KGP	2 <sup>2/3</sup> <sup>2</sup>	4	
Labor L	La	6	12	6
Intensiv-Labor/Werkstattlabor	La	5	10	
<b>*** Kunstmodule in den wählbaren Formaten:</b>				
Kunst Großgruppe	PS	5	16,8	5
Kunst Normalgruppe	PS	3 <sup>1/3</sup>	11,2	
Kunst verkleinerte Gruppe	PxG	2,5	8,4	
Kunst Kleingruppe	KGP	2,5 <sup>2</sup>	4,2	
<b>**** Theoriemodule in den wählbaren Formaten:</b>				
Theorie Großgruppe	Sem	3	16,7	4
Theorie Normalgruppe	Sem	2	11,1	
Theorie verkleinerte Gruppe	PxG	1,5	8,4	
Theorie Kleingruppe	KGP	1,5 <sup>2</sup>	4,2	

Abkürzungen:

BA	Bachelorarbeit
CP	Credit Points (Leistungspunkte)
GGr	Gruppengröße
HA	Hausarbeit
K	Klausur
KGP	Kleingruppenprojekt
Ko	Kolloquium
La	Labor
LP	Laborprüfung
LVA	Lehrveranstaltungsart
LVS	Lehrveranstaltungsstunden
MP	Mappenprüfung
PL	Prüfungsleistung
PxG	Praxisgruppe
PxP	Praxispräsentation
PS	Projektseminar
R	Referat
SArb	Studienarbeit
Sem	Seminar
SemU	Seminaristischer Unterricht
SL	Studienleistung
SWP	studienbegleitende Werkprüfung
SWS	Semesterwochenstunden
V	Vorlesung

<sup>2</sup> Bei Kleingruppenprojekten mit 3 bis 5 Teilnehmenden rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5 in ihrer Lehrkon-  
tenabrechnung

# Beispielhafter Studienverlauf

Bachelor Kommunikationsdesign

Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GG	PF	PA	CP	Noten- ge- wicht
1	Basisprojekt 1	Design-Basiskurs 1	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 1	Lab	1					
	Basisprojekt 2	Design-Basiskurs 2	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 2	Lab	1					
	Basisprojekt 3	Design-Basiskurs 3	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 3	Lab	1					
		Labor-Basiskurs 4	Lab	1					
Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie	Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie	PS	3	18	SWP	SL	5	—	
Künstlerische Grundlagen 1	Malerei	PS	5	18	SWP	SL	6	—	
	Zeichnen	PS	5		SWP	SL			
Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Designgeschichte 1	V	3	112	K	PL	4	1,5 %	
2	Basisprojekt 4	Design-Basiskurs 4	PS	3	18	SWP	SL	5	—
	Basisprojekt 5	Design-Basiskurs 5	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 5	Lab	1					
	Basisprojekt 6	Design-Basiskurs 6	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 6	Lab	1					
	Basisprojekt 7	Design-Basiskurs 7	PS	3	18	SWP	SL	5	—
		Labor-Basiskurs 7	Lab	1					
Künstlerische Grundlagen 2	Dreidimensionales Gestalten	PS	5	18	SWP	SL	6	—	
	Zeitbasierte Medien	PS	5		SWP	SL			
Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Designgeschichte 2	V	3	112	K	PL	4	1,5 %	
3	Designprojekt	Designprojekt 1	PS	*	*	SWP	SL	11	—
	Labore Kommunikationsdesign	Labor M	PS	**	**	LP	SL	4	—
	Kunst	Kunstkurs 1	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theorie	Theoriekurs 1	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
	Werkschau Kommunikationsdesign 1	Ringvorlesung Stilvorlagen	V	2	96	MP	PL	5	26 %
[Werkschau]		—	—	1					
4	Praxissemester	[Praxissemester]	—	—	1	PXP	SL	30	—
		fachbezogene Begleitung	KGP	1	4				
		übergreifende Begleitung	SemU	1	36				
5	Designprojekt	Designprojekt 2	PS	*	*	SWP	SL	11	—
	Labore Kommunikationsdesign	Labore S	PS	**	**	LP	SL	2	—
	Labore Kommunikationsdesign	Labor L	PS	**	**	LP	SL	6	—
	Kunst	Kunstkurs 2	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theorie	Theoriekurs 2	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	2	3 %	
	[Studienarbeit]	—	—	1			4		
6	Designprojekt	Designprojekt 3	PS	*	*	SWP	SL	11	—
	Labore Kommunikationsdesign	Labore S	PS	**	**	LP	SL	2	—
	Designprojekt	Designprojekt 4	PS	*	*	SWP	SL	11	—
	Labore Kommunikationsdesign	Labor S	PS	**	**	LP	SL	2	—
	Werkschau Kommunikationsdesign 2	Ringvorlesung Stilvorlagen	V	2	96	MP	PL	1	33 %
[Werkschau]		—	—	1	4				
7	Labore Kommunikationsdesign	Labor S	PS	**	**	LP	SL	2	—
	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	3 %
	Abschlussmodul Kommunikationsdesign	[Praktisches Bachelorprojekt]	—	—	1	Ko	PL	14	26 %
[Schriftliche Bachelorarbeit]		BA				6		20	
								210	100 %

## Modulgruppe D — Design

Designkurse vermitteln die Anwendung und Verknüpfung konzeptioneller und gestaltungstechnischer Fertigkeiten, künstlerischer Ausdrucksmittel und theoretischen Wissens in den verschiedenen Disziplinen mit dem Ziel der Entwicklung einer individuellen gestalterischen Praxis. Im Studiengang Kommunikationsdesign werden folgende Fachgebiete der Modulgruppe Design angeboten:

- Brand Design** Im Fach Brand Design werden strategische und gestalterische Ideen entwickelt, die die Persönlichkeit einer Organisation, eines Service oder eines Produktes glaubhaft und medienübergreifend kommunizieren. Die Kernaufgaben der Markenentwicklung bestehen in der Kommunikation von charakteristischen Eigenschaften, bestimmten Leistungen und Attributen. Die Basis hierfür sind – neben den bereits erlernten gestalterischen Fähigkeiten – Sensibilität, Geduld und Spaß an angewandtem Kommunikationsdesign.
- Editorial Design** Das englische Wort »editorial« bedeutet redaktionell: Im Mittelpunkt des Fachs steht das Veröffentlichen. Medien, die unterschiedlichste Inhalte redaktionell zusammenführen, werden zu charaktervollen, ganzheitlichen Produkten ausgestaltet; klassische Beispiele sind Zeitschriften, Zeitungen oder bestimmte Bücher. Aber auch in entsprechenden digitalen oder raumbasierten Formen des Öffentlichwerdens findet diese medienübergreifende Arbeit ihre Gestalt. Die Entwicklung von Haltung und Ausdruck sind dabei ebenso wichtig wie Information, Leserführung und Produktionstechnik. Redaktionelle Medien sind gesellschaftlich wirksam und kulturell prägend. Sie sind ebenso Träger von Inhalten wie Protagonisten einer kommunikativen und grafischen Kultur.
- Fotografie** Studierende, die Fotografie als Schwerpunkt wählen, werden im Laufe ihres Studiums im Bereich der Dokumentarfotografie und der inszenierten Fotografie durch ganz unterschiedliche Aufgabenstellungen dazu befähigt, individuell ihre Spezialisierung in der Fotografie zu finden, diese zu vertiefen und hier eine eigene Handschrift, einen fotografischen Stil zu entwickeln. Die Stärkung und Verdichtung der eigenen Bildsprache steht im Mittelpunkt, ebenso der Diskurs zur zeitgenössischen Fotografie und den Klassikern. Die Fähigkeit, Bilder zu gestalten, zu reflektieren und zu editieren ist elementar für alle bildverwertenden Berufe.
- Interaction Design** Interaction-Designerinnen und -Designer gestalten all das, was Benutzer sehen, hören und fühlen, wenn diese mit Anwendungen, Geräten und digitalen Medien interagieren. Im Zentrum Ihrer Arbeit stehen Funktionen, Inhalte und Formen von Internetangeboten, Anwendungen auf mobilen Endgeräten, aber auch interaktiven Installationen und Terminals. Im Fachgebiet Interaction Design werden neueste Technologien und Strömungen regelmäßig im praktischen Experiment evaluiert. Der Designprozess führt von der ersten Recherche bis hin zur fertigen Implementierung und Umsetzung. Im Fachgebiet Interaction Design werden Schnittstellen zwischen Mensch und Medium auf ihre Anwendbarkeit hin überprüft und Prototypen wie interaktive Demos gestaltet.
- Sounddesign** Sounddesign ist die Kommunikation mit Klang, in Audio-Formaten wie Soundscape, Hörspiel/Feature und Musique Concrète und insbesondere in audiovisuellen Medien wie Video, Film oder Videogames, immersiver Projektion, in cross-medialer Installation und Visual Music. Die Aufgabe der Tongestaltung kann sehr vielfältig sein, von der Unterstützung der Illusion des »Da-Seins« über die narrative Funktion bis zur Kommunikation und Evokation von Emotion. Sounddesign schafft Atmosphäre, allein oder in Verbindung mit zeitbezogenen visuellen Medien.

<b>Type Design</b>	Die Konzeption, Entwicklung und Digitalisierung einer Schrift sind zentrale Themen in der Schriftgestaltung. Die digitalen Kommunikationsumgebungen, die permanent vom Benutzer geändert werden können, erfordern systematische, fluide Gestaltungen. Das Grundmodul unserer schriftlichen Kommunikation, der gestaltete Buchstabe oder das Einzelzeichen und seine systematische Verwendung gewinnen hier zunehmend an Bedeutung. Die Analyse der Proportionen von Buchstaben, des Rhythmus und der Lesbarkeit bleibt eine wesentliche Grundlage für die Entwicklung neuer Zeichensysteme.
<b>Typografie</b>	Typografie untersucht grundlegende Aspekte der Komposition von Text und Bild bis hin zur detaillierten Darstellung komplexer Informationen. Wie gestalten und vermitteln wir Informationen, ihre Bedeutung und ihr interaktives Potenzial? Einerseits ist Typografie traditionsbewusst, weil unser Wissen und unsere Kultur in den typografischen Zeichen kodiert sind. Andererseits ist Typografie immer auf dem neuesten Stand: Beeinflusst von den neusten technologischen Erfindungen war und ist Typografie immer Gegenstand der Forschung und des Experiments. Typografische Gestaltung erstreckt sich über ein breites Spektrum vom Buch über kinetische Typografie bis hin zur interaktiven Datenvisualisierung.
<b>Zeitbezogene Medien</b>	Im Fachgebiet zeitbezogene Medien werden Methoden zur Lösung audiovisueller Gestaltungsaufgaben angeboten. Ziel ist der Erwerb künstlerisch-gestalterischer Kompetenzen im kritischen Umgang mit und in den audiovisuellen Medien. Im Kurs- und Projektangebot untersuchen die Studierenden experimentell vergleichend visuelle, klangliche sowie räumliche Ereignisse mit Licht, Bewegung, Dynamik und Rhythmus und entwickeln daraus ein differenziertes Repertoire ästhetischer Ausdrucksmittel. Die Auseinandersetzung mit Medien wie Installation, Projektion und Klang ermöglichen es den Studierenden, Raum als Medium zur Informationsvermittlung zu entdecken. Mögliche Umsetzungen studentischer Projekte umfassen so unterschiedliche Formate wie Motiondesign, Animationsfilm, crossmediale Installation, Videoexperimente, immersive Projektionsräume und Visual Music. Großer Wert wird auf transdisziplinäre Zusammenarbeit gelegt – regelmäßig werden forschungsorientierte Kleingruppenprojekte in Zusammenarbeit mit Institutionen aus dem Kultur- und Veranstaltungsbereich angeboten.

Modul

**Basisprojekt 1 bis 7**

---

<b>Modulgruppen</b>	<b>Design, Labor</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	<p>koordinatorisch: Leitung der Fachgruppe Kommunikationsdesign, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Pierre Pané-Farré.</p> <p>Fachlich und thematisch: die jeweiligen Fachprofessor:innen:  Prof. Katharina Duve für Zeitbezogene Medien,  Prof. Heike Grebin für Typografie,  Prof. Pierre Pané-Farré für Type Design,  Prof. Vincent Kohlbecher für Fotografie,  Prof. Stefan Stefanescu für Editorial Design,  Prof. Sven Vogel für Brand Design und  Prof. N.N. für Interaction Design</p>
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: je 4- bzw. 3-mal in den Semestern 1 und 2 (3-mal in dem Semester, in dem »aktuelle Positionen in Kunst und Theorie« besucht wird). Die Reihenfolge wird nach organisatorischen Gesichtspunkten festgelegt.
<b>Angebotsturnus</b>	zweimal im Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	ein halbes Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	3 (6 über ein halbes Semester) im Designkurs 1 (2 über ein halbes Semester) im Labor
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 38 Std. (Designkurs) und 13 Std. (Labor) Präsenz- sowie 74 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen/ Lernergebnisse</b>	<p>Die Studierenden sind mit den Grundlagen von Konzeption, Gestaltung und technischer Umsetzung von gestalterischen Projekten vertraut und entwickeln ihre Fähigkeiten zur Ideenfindung und ihr Abstraktionsvermögen. Sie sind orientiert über die Bandbreite aktueller und traditioneller medialer Darstellungsformen und Gestaltungstechniken in den einzelnen Disziplinen des Kommunikationsdesigns: Brand Design, Editorial Design/medienübergreifende Designkonzeption, Fotografie, Interaction Design, Type Design, Typografie und Zeitbezogene Medien. Sie können ihre eigenen Interessen und Talente innerhalb dieses Feldes verorten und sind in der Lage, sich für ihre Studienschwerpunkte zu entscheiden.</p> <p>Ebenso beherrschen sie die grundlegenden, jeweils nötigen gestaltungstechnischen Fähigkeiten – technische Ausrüstung,</p>

Handwerk, kreative Verfahren und Prozesse – und können diese gezielt auswählen sowie für ihre Zwecke anwenden.

**Inhalte des Moduls**

Die Studierenden werden in die kreative Arbeit und die Gestaltungstechniken der spezifischen Designdisziplinen eingeführt. Gestalterische Fragestellungen werden erörtert und unter inhaltlichen und formalen Kriterien diskutiert. Strategien, Methoden und Techniken zur Lösung kommunikativer Gestaltungsaufgaben wie Analyse, Recherche, Ideenentwicklung, Konzeption, Entwurf, Gestaltungswerkzeuge und -technologien sowie Realisation und Präsentation werden vermittelt.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung

**Zugehörige Kurse**

Die Studierenden durchlaufen die Design-Basisprojekte der Fächer Brand Design, Editorial Design/medienübergreifende Designkonzeption, Fotografie, Interaction Design, Type Design, Typografie und zeitbezogene Medien.

Begleitet werden sie durch fachlich passende Laborkurse. Die Reihenfolge der Kurse geht aus dem Vorlesungsverzeichnis hervor.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.

**Lehr- und Lernformen**

Projektseminar

Durch eine experimentelle Herangehensweise erleben die Studierenden ihre kreativen Fähigkeiten. Anhand konkreter Themenstellungen lernen sie gestalterische Aufgaben zu lösen. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Lehrvorträge anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet. In einem auf ihre Projektarbeit zugeschnittenen Laborkurs werden die Studierenden in Gestaltungstechniken wie Software oder Aufnahmegeräte eingeführt. Das Modul ermöglicht ihnen, sich mit den verschiedenen Schwerpunkten im Studiengang Kommunikationsdesign vertraut zu machen.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## Designprojekt

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	<p>koordinatorisch: Leitung der Fachgruppe Kommunikationsdesign, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Pierre Pané-Farré.</p> <p>Fachlich und thematisch: die jeweiligen Fachprofessor:innen:          Prof. Katharina Duve für Zeitbezogene Medien,          Prof. Thomas Görne für Zeitbezogene Medien/Sound Design,          Prof. Heike Grebin für Typografie,          Prof. Pierre Pané-Farré für Type Design,          Prof. Linn Schröder und Prof. Vincent Kohlbecher für Fotografie,          Prof. Stefan Stefanescu für Editorial Design,          Prof. Sven Vogel für Brand Design und          Prof. N.N. für Interaction Design</p>
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: viermal in den Semestern 3 bis 6
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	11
<b>Semesterwochenstunden</b>	<p>variabel je nach didaktischem Konzept:</p> <p>6<sup>2</sup>/<sub>3</sub> bei 16 Teilnehmenden,          5 bei 12 Teilnehmenden,          3<sup>1</sup>/<sub>3</sub> bei 8 oder 4 Teilnehmenden</p> <p>(Hinweis für Lehrende: Bei 4 Teilnehmenden rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5)</p>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>275 Std., davon</p> <p>85 Std. Präsenz- und 190 Std. Selbststudium oder          64 Std. Präsenz- und 211 Std. Selbststudium oder          43 Std. Präsenz- und 233 Std. Selbststudium</p> <p>je nach SWS</p>
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	erfolgreicher Abschluss der Basisprojekte
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	<p>Die Studierenden verfügen über ausgeprägte gestalterische und konzeptionelle Fähigkeiten und eine individuell entwickelte, künstlerisch-gestalterische Haltung. Sie sind befähigt, Gestaltungsaufgaben kreativ und eigenständig zu lösen und entwerfen kommunikative Systeme für komplexe Kommunikationsprozesse in den verschiedenen Medien. Die Studierenden erkennen inhaltliche und gestalterische Wirkungszusammenhänge und sind in der Lage, ästhetische Qualität zu beurteilen. Sie verfügen über Fähigkeiten des selbständigen Lernens und des Selbstmanagements und können konstruktiv im Team arbeiten.</p>



<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Im Designprojekt liegt der Schwerpunkt im experimentellen, ergebnisoffenen Arbeiten und in der Reflexion visueller Wirkungszusammenhänge oder auch im ergebnisorientierten Arbeiten.</p> <p>Bei einem Projekt mit experimentellem Ansatz werden Gestaltungsprinzipien unabhängig von unmittelbarer Verwertbarkeit erprobt. Dadurch werden Seh- und Denkgewohnheiten hinterfragt und Kreativität trainiert.</p> <p>Bei einem Projekt mit anwendungsbezogenem Ansatz werden für ein gestelltes oder selbstgewähltes Thema Designlösungen in den jeweiligen Medien entwickelt. Der Design- und Produktionsprozess wird in einem vorgegebenen Zeitraum zielgerichtet konzipiert und geplant.</p>
<b>Lehrsprache</b>	<p>regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.</p>
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	<p>Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung</p>
<b>Zugehörige Kurse</b>	<p>Die Studierenden können aus Kursen folgender Fächer auswählen: Brand Design, Editorial Design/medienübergreifende Designkonzeption, Fotografie, Interaction Design, Type Design, Typografie, Zeitbezogene Medien. Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können. Laborkurse können mit Designprojektkursen kombiniert werden.</p>
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	<p>Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.</p>
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Designprojekt (Projektseminar)</p> <p>Bei einem Projekt mit experimentellem Ansatz wird durch experimentelles Arbeiten der Forscher- und Erfindergeist der Studierenden angeregt. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Lehrvorträge anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet.</p> <p>Bei einem Projekt mit anwendungsbezogenem Ansatz leiten sich die Fragestellungen aus der Praxis ab. Die Simulation realer Anforderungen unabhängig von kommerziellen Ansprüchen ermöglicht projektorientiertes Arbeiten und das Entwickeln von eigenständigen Lösungen. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Lehrvorträge anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet.</p> <p>Das Designprojekt kann in verschiedenen Formaten angeboten und belegt werden, die jeweils dieselbe Betreuungszeit pro Studierende:r aufweisen. Beispielsweise</p> <ul style="list-style-type: none"><li>in Großgruppe mit längerer Präsenzzeit, etwa für erhöhte Vortrags- oder Diskussions-Anteile (16 Teilnehmende, 6<sup>2</sup>/<sub>3</sub> SWS),</li><li>in der Normalgruppe als Projektkurs mit teilweise frontalen, vortragsförmigen Lehranteilen oder der gemeinsamen Erarbeitung von Inhalten während der Präsenzzeit (12 Teilnehmende, 5 SWS),</li><li>in einer Praxisgruppe für eine praxis- oder projektbezogen arbeitende Gruppe (8 Teilnehmende, 3<sup>1</sup>/<sub>3</sub> SWS).</li></ul>

in Kleingruppe für eine stark praxis- oder projektbezogen und eigenständig arbeitende Gruppe (4 Teilnehmende, 3 1/3 SWS, Anrechnungsfaktor 0,5).

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Labor Kommunikationsdesign**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame L-Module der Bachelor-Studiengänge

Modul

**Werkschau Kommunikationsdesign 1**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Heike Grebin
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	3. Semester (Ringvorlesung Stilvorlagen) und 4. Semester (Werkschau mit Mappenprüfung)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	2 Semester
<b>Credit Points</b>	5, davon 1 in Ringvorlesung Stilvorlagen, 4 in Werkschau Mappenprüfung
<b>Semesterwochenstunden</b>	2 (Ringvorlesung Stilvorlagen)
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 25 Std. Präsenz- und 100 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	Voraussetzung zur Anmeldung für die Mappenprüfung der »Werkschau Kommunikationsdesign 1« ist der erfolgreiche Abschluss der sieben Basisprojektmodule, der je zwei Module »Künstlerische Grundlagen« und »Theoretische Grundlagen«, dem Modul »Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie« sowie von mindestens einem Modul »Designprojekt«.
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden kennen verschiedene zeitgenössische Design- und Diskurspositionen. Sie sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen überblickshaft und im Einzelnen zu begreifen, zu reflektieren und darzustellen und es ansatzweise im allgemeinen Designdiskurs zu verorten. Sie sind orientiert über die fachliche Ausrichtung, die sie im weiteren Studium einschlagen wollen. Hierzu haben sie Interesse, Kenntnis und Verständnis für ausgewählte Entwicklungen und Phänomene im Design ausgeprägt und können diese auf ihr eigenes Schaffen transferieren sowie damit in Beziehung setzen. Sie sind in der Lage, ihre Arbeiten plausibel zu präsentieren und in freier Rede zu erläutern.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ziel der Werkschau ist es, die künstlerisch-gestalterische Entwicklung der/des Studierenden in einer ganzheitlichen und überblickshaften Form zu reflektieren und mit dem Designdiskurs bzw. der Designkultur in Beziehung zu setzen. Das Modul besteht aus der Mappenprüfung sowie dem Besuch der Ringvorlesung Stilvorlagen. Die Mappenprüfung besteht aus einer Präsentation der Werke aus den sieben Modulen »Basisprojekt«, den Modulen »Künstlerische Grundlagen«, den »Designprojekt«- und »Kunst«-Modulen der bis dahin belegten Semester sowie der in der Ringvorlesung Stilvorlagen gewonnenen Einblicke in und Inspirationen aus Designpositionen einschließlich einer Bezugnahme zu den eigenen Werken.

<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Mappenprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Stilvorlagen (Vorlesung)
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Das Modul bereitet auf die weiteren Module bis zur zweiten Werkschau vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Die Studierenden erarbeiten in Eigenarbeit eine gesammelte Präsentationsform ihrer eigenen, im bisherigen Studium geschaffenen Werke (Mappe), setzen diese Werke zueinander in Beziehung und kontextualisieren ihr eigenes Schaffen mit dem Designdiskurs. Sie besuchen bis zur Mappenprüfung eigenverantwortlich die Ringvorlesung Stilvorlagen und bereiten diese im Sinne einer Bezugnahme auf die eigenen künstlerisch-gestalterischen Werke nach.</p> <p>Die Mappenprüfung wird von den Studierenden im Selbststudium vorbereitet. Die Präsentation wird von einer Kommission aus mehreren Professor:innen und ggf. Mitarbeiter:innen im Gespräch reflektiert.</p>
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Werkschau Kommunikationsdesign 2**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Heike Grebin
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	6. Semester (Ringvorlesung Stilvorlagen) und 7. Semester (Werkschau mit Mappenprüfung) oder, wenn das Praxissemester im 7. Semester absolviert wird, 5. Semester (Ringvorlesung Stilvorlagen) und 6. Semester (Werkschau mit Mappenprüfung)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	2 Semester
<b>Credit Points</b>	5, davon 1 in Stilvorlagen, 4 in Mappenprüfung
<b>Semesterwochenstunden</b>	2 (Ringvorlesung Stilvorlagen)
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 25 Std. Präsenz- und 100 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	Voraussetzung zur Anmeldung für die Mappenprüfung der Werkschau Kommunikationsdesign 2 ist der erfolgreiche Ab- schluss des Moduls Werkschau Kommunikationsdesign 1 sowie die erfolgreiche Teilnahme an allen Modulen »Designprojekt« und »Kunst« des Curriculums, die noch nicht im Modul »Werk- schau Kommunikationsdesign 1« präsentiert wurden.
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden kennen eine Vielzahl zeitgenössische Design- und Diskurspositionen und können diese fachlich miteinander in Beziehung setzen. Sie sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen überblickshaft und im Einzelnen zu begreifen, es zu reflektieren und darzustellen und im allgemeinen Designdiskurs zu verorten. Sie sind orientiert über die fachliche Ausrichtung, die sie in der Abschlussphase ihres Studiums einschlagen wollen. Hierzu ha- ben sie Interesse, Kenntnis und Verständnis für Entwicklungen und Phänomene im Design vertieft und verbreitert und können dieses Wissen in ihr eigenes Schaffen transferieren sowie in Be- ziehung setzen. Sie sind in der Lage, ihre Arbeiten professionell zu präsentieren und in freier Rede zu erläutern.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Ziel der Werkschau ist es, die künstlerisch-gestalterische Ent- wicklung der/des Studierenden in einer ganzheitlichen und über- blickshaften Form zu reflektieren und mit dem Designdiskurs in Beziehung zu setzen. Das Modul besteht aus der Mappenprü- fung sowie dem Besuch der Ringvorlesung Stilvorlagen. Die Map- penprüfung besteht aus einer Präsentation der Werke aus den D- und K-Modulen, die noch nicht in der Werkschau Kommunika- tionsdesign 1 präsentiert wurden, sowie der in der Ringvorle- sung Stilvorlagen seitdem gewonnenen Einblicke und Inspiratio- nen in Designpositionen einschließlich einer Bezugnahme zu den eigenen Werken.

<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Mappenprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Ringvorlesung Stilvorlagen
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Das Modul bereitet auf das Abschlussmodul vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Die Studierenden erarbeiten in Eigenarbeit eine gesammelte Präsentationsform ihrer eigenen, im zurückliegenden Studienabschnitt geschaffenen Werke (Mappe), setzen diese Werke zueinander in Beziehung und verorten ihr eigenes Schaffen im Designdiskurs. Sie besuchen bis zur Mappenprüfung eigenverantwortlich die Ringvorlesung Stilvorlagen und bereiten diese im Sinne einer Bezugnahme auf die eigenen künstlerisch-gestalterischen Werke nach.</p> <p>Die Mappenprüfung wird von den Studierenden im Selbststudium vorbereitet. Die Präsentation wird von einer Kommission aus mehreren Professor:innen und ggf. Mitarbeiter:innen im Gespräch reflektiert.</p>
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Praxissemester**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: der oder die Verantwortliche des Teilmoduls »übergreifende Begleitung des Praxissemesters« (Prof. N.N.). Inhaltlich: Verantwortliche des Moduls »fachbezogene Begleitung des Praxissemesters« (ein:e von den Studierenden wählbare:r Fachprofessor:in oder -mitarbeiter:in der Fachgruppe Kommunikationsdesign)
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Semester 4 bis 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	30, davon 2 für fachbezogene und 2 für übergreifende Begleitung
<b>Semesterwochenstunden</b>	1 SWS in der fachbezogenen Begleitung (in Kleingruppen, Hinweis für Lehrende: Anrechnungsfaktor 0,5) 1 SWS in der übergreifenden Begleitung
<b>Arbeitsaufwand</b>	750 Std., davon 13 Std. (fachbezogene Begleitung) und 13 Std. (übergreifende Begleitung) Präsenzstudium sowie 724 Std. Praxis
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	Das Praxissemester kann ab dem vierten 4. Semester nach erfolgreichem Absolvieren von mindestens 90 Leistungspunkten des Studiums gemäß Modultabelle begonnen werden. Dabei muss das Modul Werkschau Kommunikationsdesign 1 erfolgreich absolviert sein
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden haben praktisches Erfahrungswissen sowie ein Verständnis der fachlichen, wirtschaftlichen und sozialen Rahmenbedingungen für gestalterisches Schaffen am Beispiel eines im Markt tätigen Unternehmens, eines außer- oder inneruniversitären Projektvorhabens oder einer Institution im In- oder Ausland. Sie haben durch die Praxisphase elementare berufsfeldorientierte Kompetenzen erlangt, indem sie einen grundlegenden Einblick in die ihrem Studiengang entsprechenden Berufsfelder und -strukturen gewonnen und spezifische Arbeitsthemen, Inhalte und Abläufe sowie Verfahrensweisen kennengelernt haben, im Team und auch eigenständig planen sowie gestalterisch und technisch mitarbeiten können. Sie verfügen über soziale Kompetenzen im Umgang mit Kollegen und Auftraggebern oder Kooperationspartnern. Sie sind in der Lage, ihre eigenen beruflichen Ziele klarer zu bestimmen und sich selbst als Designer in der Gesellschaft zu verorten.  Studierende nach ihrem Auslandssemester sind in der Lage, sich internationale Fachkontexte zu erschließen und ihre eigene Praxis als Designer in einen internationalen Bezugsrahmen zu



setzen. Sie können eigene Projekte und Konzepte in einem internationalen Kontext erarbeiten und präsentieren. Sie besitzen erweiterte Sprachkompetenzen und ein vertieftes Verständnis im Umgang mit fremden Kulturen und Gesellschaften.

### **Inhalte des Moduls**

Das Praxissemester wird in gestaltungspraktischen Zusammenhängen außerhalb der regulären Lehre der eigenen Hochschule abgeleistet: In Form einer externen Praxisphase, eines internen Praxisprojekts oder während eines Auslandssemesters. Die Studierenden wählen, in welcher der folgenden Formen sie ihr Praxissemester ableisten:

Die externe Praxisphase wird in einem designspezifischen Tätigkeitsfeld im In- oder Ausland abgeleistet. Dies kann als Praktikum in Unternehmen, Institutionen oder gesellschaftlichen Projekten geschehen – etwa im Kunst- oder Kulturbetrieb, der Kommunikations-, Medien- und Werbewirtschaft, in Designbüros, Produktateliers, Verlagen, Museen, Theatern, Architekturbüros, Film- und Videoproduktionen, Fotoateliers usw. – oder in Form selbständig durchgeführter Praxisprojekte außerhalb der Hochschule.

Ein internes Praxisprojekt wird innerhalb der Hochschule und ggf. in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Institutionen geleistet. In der Funktion des Designers oder der Designerin arbeiten die Studierenden an Forschungs- und Entwicklungsvorhaben der Hochschule mit.

Das Auslandssemester findet an einer Hochschule im Ausland statt, etwa an einer der Partnerhochschulen des Departments Design.

In der fachbezogenen Begleitung des Praxissemesters erhalten die Studierenden fachliche und biografische Orientierung über mögliche Praktika oder Projektvorhaben und werden während derer sowie danach in der Reflexion ihrer Tätigkeit und der beruflichen Zusammenhänge begleitet. Sie können so die Fähigkeit entwickeln, sich im Feld beruflicher und gesellschaftlicher Designpraxis zu orientieren, diese kritisch zu hinterfragen und sie in Beziehung zum Studium an der Hochschule zu setzen.

In der übergreifenden Begleitung werden im Rahmen von Seminaristischen Lehrveranstaltungen und Einzelkonsultationen fachliche, wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge in Betrieben oder anderen Einrichtungen der Berufspraxis vergegenwärtigt. Es werden die verschiedenen Stakeholder in der Designpraxis (Auftraggeber, Designer, Anwender usw.) beleuchtet und deren Rollen untersucht. Die übergreifende Begleitung des Praxissemesters unterstützt die kritische Auseinandersetzung mit dem Berufsbild des Designers und fördert die aktive Auseinandersetzung mit den Praxisstrukturen und Entwicklungsperspektiven der dem Studiengang entsprechenden Berufsbilder.

### **Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

### **Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: Praxispräsentation, in der Kontexte, Prozesse und Ergebnisse des Praxissemesters erkennbar werden. Die Präsentation findet grundsätzlich hochschulöffentlich statt, soweit

die\*der Studierende nicht widerspricht. Dabei ist auch ein archivierbares, später abrufbares Format abzugeben.

Bei externem Praktikum: Zeugnisse der Ausbildungsstelle

Die Anerkennung als Praxissemester erfolgt durch die betreuenden Lehrenden in den Modulen »fachbezogene« und »übergreifende Begleitung des Praxissemesters« (siehe unten).

**Zugehörige Kurse**

Praxissemester  
fachbezogene Begleitung des Praxissemesters  
übergreifende Begleitung des Praxissemesters

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss sowie den Einstieg ins Berufsleben vor.

**Lehr- und Lernformen**

Praxisphase  
Entspricht der im jeweiligen betrieblichen Rahmen vorgeschriebenen Ordnung für die Ausbildung von Praktikanten oder besteht in der Ausübung der Tätigkeit als Designerin oder Designer.  
Die fachbezogene Begleitung findet in Kleingruppen, die übergreifende Begleitung als seminaristischer Unterricht statt.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Abschlussmodul Kommunikationsdesign**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Zuständige:r für Prüfungsangelegenheiten in Kommunikationsdesign (bei Redaktionsschluss Prof. Heike Grebin). Inhaltlich: die von den Studierenden gewählten Erst- und Zweitprüfer:innen
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Semester 7 oder Semester 6, wenn das Praxissemester im 7. Semester absolviert wird
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	20, davon 14 praktisches Bachelorprojekt und 6 schriftliche Bachelorarbeit
<b>Semesterwochenstunden</b>	0
<b>Arbeitsaufwand</b>	500 Std., davon 0 Std. Präsenz- sowie 350 (praktisches Bachelorprojekt) und 150 (schriftliche Bachelorarbeit) Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	Voraussetzung für die Zulassung zum Abschlussmodul ist der erfolgreiche Abschluss von Modulen im Umfang von mindestens 150 Leistungspunkten, wobei das Praxissemester nicht mitgezählt wird.
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden sind in der Lage, ihre gestalterische und konzeptionelle Kompetenz in einem eigenständigen praktischen Designprojekt, dem Bachelorprojekt, zu beweisen. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.  In einer schriftlichen Arbeit, der Bachelorarbeit, reflektieren Sie ihre gestalterische Position sowie ihre Methoden und sind fähig, die von ihnen getroffenen konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen fundiert zu begründen.  Sie beweisen ihre fachliche Reife in der visuellen und ggf. auditiven sowie in der verbalen Präsentation ihres praktischen Bachelorprojektes sowie der schriftlichen Bachelorarbeit.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Das praktische Bachelorprojekt besteht in der eigenständigen Konzeption und Realisation eines Projektkonzepts bis zur Präsentationsreife als Prototyp. In der begleitenden schriftlichen Bachelorarbeit wird das Bachelorprojekt kontextualisiert, begründet und visuell sowie ggf. textlich dokumentiert.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Kolloquium und Bachelorarbeit
<b>Zugehörige Kurse</b>	praktisches Bachelorprojekt schriftliche Bachelorarbeit
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Die Studierenden arbeiten selbstverantwortlich, entweder allein oder in einer Arbeitsgruppe. In praktischen wie theoretischen Methoden entwickeln sie ihr Projekt. Sie suchen sich aktiv reflektierende Begleitung durch ihre gewählten Erst- und Zweitprüfenden.
<b>Literatur</b>	Literatur wird begleitend im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben bzw. empfohlen.

# Modulgruppe K — Kunst

Modul

## **Kunst**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Künstlerische Grundlagen 1 und 2**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: je ein Modul in Semester 1 oder 2 mit jeweils zwei Kursen. (Die zu studierende Reihenfolge der Kurse – Malerei, Zeichnen, dreidimensionales Gestalten und zeitbasierte Medien – wird für jede Basisjahr-Kursgruppe nach organisatorischen Gesichtspunkten festgelegt.)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	6
<b>Semesterwochenstunden</b>	10, davon 5 im ersten Kurs und 5 im zweiten Kurs
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 128 Std. Präsenz- und 23 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Malerei Die Studierenden verfügen über intensive, konkrete Seherfahrungen und entwickeln dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln von Farbe und Form. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung. Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien und sie entwickeln die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Die Studierenden haben Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre sowie ihren visuellen Wirkungen und sind imstande diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Sie verfügen über ein zeichentheoretisches

Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.

#### Zeichnen

Durch Seherfahrungen und forschendes Zeichnen erwerben die Studierenden folgende Kompetenzen: Differenzierungsvermögen, den Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln des Zeichnens, Kenntnis verschiedener Aspekte der visuellen Wahrnehmung, die Fähigkeit, diese Erfahrungen in eine eigene künstlerische Sprache zu verwandeln. Sie kennen die bildnerischen Grundlagen und haben die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Sie kennen Modelle zum analytischen Arbeiten und Techniken zur Erschließung des räumlichen Sehens und Denkens.

#### Dreidimensionales Gestalten

Die Studierenden kennen zeitgenössische Anwendungen skulpturaler Techniken sowie bildhauerische Konzepte und hinterfragen diese kritisch. Sie sind orientiert innerhalb der Vielfalt der Möglichkeiten dreidimensionaler Gestaltung, da sie sich mit den verschiedenen Praktiken von Plastizität und der skulpturalen Praxis auseinandergesetzt haben. Sie begreifen den komplexen Zusammenhang von Skulptur, Form und Raum. Das Erlernete dient ihnen als Basis für die Entstehung und Umsetzung fundierter, eigenständiger dreidimensionaler Gestaltungsentwürfe.

#### Zeitbasierte Medien

Die Studierenden haben fundierte Kenntnisse zur Geschichte der digitalen Kultur und somit eine wichtige Grundlage zur künstlerischen Arbeit am Computer sowie mit verschiedenen Software-Systemen. Sie verfügen über ein entwickeltes Verständnis der Struktur von digitalen Netzen, Computern und dem Internet sowie dem Aufbau von z.B. Websites. Sie haben eine kritische und hinterfragende Haltung gegenüber digitalen Massenmedien (Social Media usw.) und deren Gebrauch entwickelt. Die Studierenden durchdringen und verstehen die komplexen gesellschaftlichen Zusammenhänge von digitalen Medien und reflektieren ihren eigenen täglichen Gebrauch dieser Medien kritisch.

### **Inhalte des Moduls**

#### Malerei

Die Studierenden bearbeiten gegenständliche und/oder abstrakte Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden experimentieren mit den Materialien und Möglichkeiten der Malerei. Sie vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen nutzen können. Die Visualität der medialen Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte mit einbezogen.

#### Zeichnen

Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellung, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Proportion und Verhältnismäßigkeit von Objekt und Raum, Komposition. Die Studierenden zeichnen vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell,

prozesshaft, in Serien und installativ. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen des Zeichnens auseinander.

#### Dreidimensionales Gestalten

Es werden Konzepte von Form, Raum, Materialität sowie Grundlagen skulpturaler Gestaltung gelehrt. Neben traditionellen plastischen Objekten bekommt die dreidimensionale Gestalt auch eine zeitliche Komponente und das Prozesshafte gewinnt an Bedeutung. Skulpturale Handlungsprozesse bilden einen Schwerpunkt in der bildhauerischen Lehre. Eine Infragestellung der kunstgeschichtlichen Gattung der Plastik mit ihren dauerhaften festen Bildwerken sind Inhalt eines zeitgenössischen skulpturalen Diskurses. In diesem Zusammenhang ist die Erforschung von traditionellen und flüchtigen Materialien ein Thema in der Lehre.

#### Zeitbasierte Medien

Die Geschichte der digitalen Kultur wird reflektiert und das eigene künstlerische Arbeiten mit verschiedenen digitalen Werkzeugen und Technologien erprobt. Die Studierenden reflektieren die Struktur von digitalen Netzen, Computern und dem Internet. Eigene künstlerische Entwürfe der Studierenden in digitalen Medien, etwa der Aufbau von z.B. Websites, 3D-Inhalten oder die künstlerische Gestaltung am Bildschirm stehen im Zentrum der Lehre. Das Phänomen der digitalen Massenmedien (Social Media usw.) und deren Gebrauch werden untersucht und der eigene tägliche Gebrauch dieser kritisch beleuchtet.

#### **Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

#### **Studien- und Prüfungsleistungen**

Erster Kurs: Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung  
Zweiter Kurs: Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung

#### **Zugehörige Kurse**

Malerei  
Zeichnen  
dreidimensionales Gestalten  
zeitbasierte Medien

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, in welcher Reihenfolge die vier Kurse studiert werden.

#### **Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die erste Werkschau sowie die Kunst-Module im Hauptstudium vor.

#### **Lehr- und Lernformen**

Projektseminar  
Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen

#### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

**Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie**

---

<b>Modulgruppen</b>	<b>Kunst, Theorie,</b> wird von den Fachgruppen Kunst und Theorie kooperativ gelehrt
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn sowie Leitung der Fachgruppe Theorie, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Dr. Mirjam Schaub
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Kommunikationsdesign: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	zweimal im Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	ein halbes Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	3 (6 über ein halbes Semester)
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 87 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden kennen einblickshaft das zeitgenössische Feld von Kunst und Theorie und sind mit der Vielfalt aktueller künstlerischer wie theoretischer Positionen vertraut. Die Relevanz unterschiedlicher aktueller Strömungen und Begriffe im Kunstgeschehen und der Theoriedebatte wird erkannt und für die zukünftige eigene Designpraxis anwendbar gemacht. Studierende sind durch die Betrachtung und Auseinandersetzung mit aktuellen Positionen dazu motiviert, eigene konzeptuelle Fragestellungen und zeitgenössische ästhetische Formulierungen zu entwickeln. Sie sind zur vergleichenden Meinungsbildung und zu kritischem Bewusstsein befähigt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Vermittlung eines Gerüsts zur allgemeinen Orientierung und Heranführung an den zeitgenössischen Kontext von Kunst und Theorie sowie experimentelle Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Strömungen und Begriffen der zeitgenössischen Kunst und Theorie. Vermittlung eines breiten Überblicks über das aktuelle Kunstgeschehen und über aktuelle theoretische Positionen.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung



<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, in welchen Zeitraum die jeweilige Kursgruppe eingeteilt ist (halbjährig in Semester 1 oder 2).
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Design-, Kunst- und Theoriemodule im Hauptstudium.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar Vortrag, Betrachtungen, Lektüren, Exkursionen, Ausstellungs-, Atelier- und Vortragsbesuche
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

# Modulgruppe T — Theorie

Modul

## **Theoretische Grundlagen 1**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoretische Grundlagen 2**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theorie**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoriereihe und Studienarbeit**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Wissenschaftliche Methoden**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Aktuelle Positionen in Kunst und Theorie**

---

Modulbeschreibung siehe Modulgruppe K – Kunst.

# Bachelor Illustration

Der Bachelorstudiengang Illustration zeichnet sich durch eine gezielte Förderung der kreativen, künstlerischen, konzeptionellen, methodischen und kommunikativen Fähigkeiten aus. Die Vermittlung künstlerischer und wissenschaftlicher Lehrinhalte befähigt die Studierenden, komplexe Designaufgaben erfolgreich zu bearbeiten, Problemstellungen der Illustration methodisch zu durchdringen und visuelle und verbale Botschaften dem Kommunikationsziel entsprechend zu konzipieren und zu gestalten.

Das Studium befähigt die Absolventinnen und Absolventen zu projektbezogener, eigenständig-künstlerischer Arbeit und selbstständigem Planen und Handeln. Die Digitalisierung der Arbeitsabläufe, die Auswirkung des Designs auf die Produktentwicklung und das Marketing, die Notwendigkeit ganzheitlicher Konzepte für Design und Produktion sowie die damit einhergehende gesellschaftliche Verantwortung erfordern eine breite, diese Aspekte berücksichtigende Ausbildung.

Das Bachelorstudium bereitet die Studierenden auf die berufliche Praxis der Illustration vor. In den fünf Studienschwerpunkten Buchillustration, Digitale Animation und Editorial Illustration, Grafische Erzählung, Informative Illustration sowie Interaktive Illustration und Games werden die fachspezifischen Inhalte vertieft. Entsprechend qualifiziert das Bachelorstudium zur Ausübung konzeptioneller, gestalterischer und künstlerischer Arbeiten in Designbüros, Medienagenturen, Werbeagenturen, Illustrationsagenturen, Verlagen, Unternehmen und kulturellen Organisationen. Für die freiberufliche Tätigkeit oder eine Agenturgründung wird das aufbauende Masterstudium der Illustration empfohlen.

Eine enge Vernetzung der am Department Design angebotenen Disziplinen über die Studiengänge hinweg ermöglicht den Studierenden eine individuelle Ausbildung mit großer Flexibilität in der Ausrichtung auf innovative Arbeitsfelder. Interdisziplinär angelegte Projekte vermitteln Qualifikationen in neuen Berufsfeldern.

Neben den berufsbezogenen Aspekten der Ausbildung ist die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden, ihre soziale und kommunikative Kompetenz sowie ihre Befähigung zu kritischem Denken, selbstständigem Handeln und kompetenter Designberatung Ausbildungsziel des Studiums. Fakultative Auslandssemester und Kooperationen mit Instituten und ausländischen Hochschulen sollen die Wettbewerbsfähigkeit auf dem internationalen Arbeitsmarkt fördern.

# Modultabelle

Bachelorstudiengang Illustration

Mod.-Nr.	Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GGr	PF	PA	CP	Notengewicht	
1	1 o. 2	Basis Illustration 1	Basis Illustration 1	PS	4	10	SWP	SL	10	—	
2	1 o. 2	Basis Illustration 2	Basis Illustration 2	PS	4	10	SWP	SL	10	—	
3	1 u. 2	Labore Basis Illustration	Grundlagen der digitalen Illustration	La	2	13,3	LP	SL	11	—	
			Labor Illustration Layout		2						
			Labor Typografie in der Illustration		4						
4	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 1	Malerei 1	PS	5	20	SWP	SL	5	—	
5	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 2	PS	5	20	SWP	SL	5	—	
6	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 1	PS	5	20	SWP	SL	5	—	
7	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 4	Zeichnen 2	PS	5	20	SWP	SL	5	—	
8	1	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- u. Designgeschichte 1	V	3	112	K	PL	4	1,5 %	
9	2	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- u. Designgeschichte 2	V	3	112	K	PL	4	1,5 %	
10	3 u. 4	Projekt Illustration	Projekt Illustration 1	PS	*	*	SWP	SL	15	—	
11	3 u. 4	Projekt Illustration	Projekt Illustration 2	PS	*	*	SWP	SL	15	—	
12	3 u. 4	Labore Illustration	Labore im Umfang von 8 CP	La	**	**	LP	SL	8	—	
13	3	Kunst	Kunstkurs 1	PS	***	***	SWP	SL	5	—	
14	4	Kunst	Kunstkurs 2	PS	***	***	SWP	SL	5	—	
15	3 u. 4	Werkchau Illustration 1	Ringvorlesung Spezialmaterial 1	V	1	72	MP	PL	6	30 %	
			[Werkchau]	—	—	1					
16	3 o. 4	Theorie	Theoriekurs	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %	
17	5 u. 6	Projekt Illustration	Projekt Illustration 3	PS	*	*	SWP	SL	15	—	
18	5 u. 6	Projekt Illustration	Projekt Illustration 4	PS	*	*	SWP	SL	15	—	
19	5 u. 6	Labore Illustration	Labore im Umfang von 8 CP	La	**	**	LP	SL	8	—	
20	5	Kunst	Kunstkurs 3	PS	***	***	SWP	SL	5	—	
21	6	Kunst	Kunstkurs 4	PS	***	***	SWP	SL	5	—	
22	5 u. 6	Werkchau Illustration 2	Ringvorlesung Spezialmaterial 2	V	1	72	MP	PL	6	30 %	
			[Werkchau]	—	—	1					
23	5 o. 6	Theorie	Dramaturgie	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %	
24	3, 4, 5 o. 6	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	6	3 %	
			[Studienarbeit]	—	—	1					
25	7	Berufspraxis Illustration	Berufspraxis Illustration	Sem	3	20	SP	SL	5	—	
26	7	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	3%	
27	7	Abschlussmodul	[Praktisches Bachelorprojekt]	—	—	1	Ko	PL	14	20	25 %
			[Schriftliche Bachelorarbeit]				BA				
gesamt									210	100 %	

Legende:

Abhängig von der Lehrveranstaltungsart und der damit verbundenen Gruppengröße sind folgende Formate wählbar:

Lehrveranstaltungsformat	LVA	SWS	GGr	CP
<b>* Designprojekte in den wählbaren Formaten:</b>				
Projekt Illustration	PS	8	16	15
Projekt Illustration	PS	7	14	
Projekt Illustration	PS	6	12	
Projekt Illustration	PxG	5	10	
Projekt Illustration	PxG	4	8	
Projekt Illustration	PxG	3	6	
Projekt Illustration	KGP	4 <sup>1</sup>	4	
<b>** Labore in den wählbaren Formaten:</b>				
Labor S Großgruppe	La	2 <sup>2/3</sup>	16,4	2
Labor S Normalgruppe	La	2	12,3	
Labor S verkleinerte Gruppe	La	1 <sup>1/3</sup>	8,2	
Labor S Kleingruppe	KGP	1 <sup>1/3</sup> <sup>1</sup>	4,1	
Blockseminar (25,5 Zeitstunden)	La	2	12,3	4
Labor M Großgruppe	La	5 <sup>1/3</sup>	16,4	
Labor M Normalgruppe	La	4	12,3	
Labor M verkleinerte Gruppe	La	2 <sup>2/3</sup>	8,2	
Labor M Kleingruppe	KGP	2 <sup>2/3</sup> <sup>1</sup>	4,1	
<b>*** Kunstmodule in den wählbaren Formaten:</b>				
Kunst Großgruppe	PS	5	16,8	5
Kunst Normalgruppe	PS	3 <sup>1/3</sup>	11,2	
Kunst verkleinerte Gruppe	PxG	2,5	8,4	
Kunst Kleingruppe	KGP	2,5 <sup>1</sup>	4,2	
Druckgrafik/Kunst	PS	4	13,4	
<b>**** Theoriemodule in den wählbaren Formaten:</b>				
Theorie Großgruppe	Sem	3	16,7	4
Theorie Normalgruppe	Sem	2	11,1	
Theorie verkleinerte Gruppe	PxG	1,5	8,4	
Theorie Kleingruppe	KGP	1,5 <sup>1</sup>	4,2	

Abkürzungen:

- BA Bachelorarbeit
- CP Credit Points (Leistungspunkte)
- GGr Gruppengröße
- HA Hausarbeit
- Illu Illustration
- K Klausur
- KGP Kleingruppenprojekt
- Ko Kolloquium
- La Labor
- LP Laborprüfung
- LVA Lehrveranstaltungsart
- LVS Lehrveranstaltungsstunden
- MP Mappenprüfung
- PL Prüfungsleistung
- PxG Praxisgruppe
- PS Projektseminar
- R Referat
- SArb Studienarbeit
- Sem Seminar
- SL Studienleistung
- SP Seminarprüfung
- SWP studienbegleitende Werkprüfung
- SWS Semesterwochenstunden
- V Vorlesung

<sup>1</sup> Bei Kleingruppenprojekten mit 3 bis 5 Teilnehmenden rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5 in ihrer Lehrkontenabrechnung

# Beispielhafter Studienverlauf

Bachelorstudiengang Illustration

Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GGr	PF	PA	CP	Notengewicht
1	Basis Illustration 1	Basis Illustration 1	PS	4	10	SWP	SL	10	—
	Labore Basis Illustration	Grundlagen der digitalen Illustration	Lab	2	13,3			3	—
		Labor Illustration Layout		2				3	
	Künstlerische Grundlagen 1	Malerei 1	PS	5	20	SWP	SL	5	—
	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 2	PS	5	20	SWP	SL	5	—
Theoretische Grundlagen 1	Kunst- u. Designgeschichte 1	V	3	112	K	PL	4	1,5 %	
2	Basis Illustration 2	Basis Illustration 2	PS	4	10	SWP	SL	10	—
	Labore Basis Illustration	Labor Typografie in der Illustration	Lab	4	13,3	LP	SL	5	—
	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 1	PS	5	20	SWP	SL	5	—
	Künstlerische Grundlagen 4	Zeichnen 2	PS	5	20	SWP	SL	5	—
	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- u. Designgeschichte 2	V	3	112	K	PL	4	1,5 %
3	Projekt Illustration	Projekt Illustration 1	PS	*	*	SWP	SL	15	—
	Labore Illustration	Labor 1 (S)	Lab	**	**			2	—
	Labore Illustration	Labor 2 (M)	Lab	**	**			4	—
	Kunst	Kunstkurs 1	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theorie	Theoriekurs 1	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
4	Projekt Illustration	Projekt Illustration 2	PS	*	*	SWP	SL	15	—
	Labore Illustration	Labor 3 (S)	Lab	**	**	LP	SL	2	—
	Kunst	Kunstkurs 2	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theorie	Dramaturgie	Sem	****	****	HA o. R	PL	4	3 %
	Werkschau Illustration 1	Ringvorlesung Spezialmaterial 1	V	2	72	MP	PL	6	30 %
[Werkschau]		—	—	1					
5	Projekt Illustration	Projekt Illustration 3	PS	*	*	SWP	SL	15	—
	Labore Illustration	Labor 4 (M)	Lab	**	**			4	—
	Labore Illustration	Labor 5 (M)	Lab	**	**	LP	SL	4	—
	Kunst	Kunstkurs 3	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167			2	
6	Projekt Illustration	Projekt Illustration 4	PS	*	*	SWP	SL	15	—
	Kunst	Kunstkurs 4	PS	***	***	SWP	SL	5	—
	Theoriereihe und Studienarbeit	[Studienarbeit]	—	—	1	SArb	PL	4	3 %
	Werkschau Illustration 2	Ringvorlesung Spezialmaterial 2	V	2	72	MP	PL	6	30 %
[Werkschau]		—	—	1					
7	Berufspraxis Illustration	Berufspraxis Illustration	Sem	3	20	SP	SL	5	—
	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	3 %
	Abschlussmodul	[Praktisches Bachelorprojekt]	—	—	1	Ko	PL	14	20
[Schriftliche Bachelorarbeit]		BA				6			
								210	100 %

## Modulgruppe D — Design

Die Designmodule in Illustration setzen sich mit wichtigen Problemstellungen der Gestaltung auseinander: Ästhetik, Konzeption, ethische Differenzierung und Verantwortungsbewusstsein. In den Illustrationskursen wird vermittelt, wie sich künstlerische Ausdrucksmittel, theoretisches Wissen sowie handwerkliche und technische Fertigkeiten anwenden und miteinander verknüpfen lassen. Dabei soll sich eine individuelle gestalterische Praxis entwickeln können; Ziel ist eine Autorenschaft mit ausgeprägtem Gestaltungswillen und persönlichen Gestaltungsfähigkeiten. Die Projektmodule in Illustration sind praxisorientiert – umgesetzt wird dies in Kooperationsprojekten und Ausstellungen, mit Teilnahmen an Festivals, Messen und Wettbewerben.

Im Studiengang Illustration werden folgende Fachgebiete der Modulgruppe Design angeboten:

### **Animation und Editorial Illustration**

Die Studierenden beschäftigen sich mit den Erzählformen des stehenden und des bewegten Bildes und den zahlreichen Mischformen, die im Medienkontext eine beständig wachsende Rolle spielen. Sie erforschen die unterschiedlich gelagerte Kommunikationskraft der sequenziellen Illustration in ihrer ganzen Breite vom unbewegten über das minimal bewegte Bild bis hin zur filmischen Ausformung. Die technischen und damit stilistischen Möglichkeiten im 2-D- und 3-D-Bereich werden im Spannungsfeld zwischen analogem und digitalem Experiment betrachtet und spielerisch auf ihr ästhetisch-inhaltliches Wechselspiel hin ausgelotet.

### **Buchillustration**

Die Kunst der Buchillustration steht im Fokus der Kurse. Neben der Illustration zu Literatur werden das themenorientierte Konzeptbuch, das narrative Bilderbuch und Aspekte der Buchgestaltung behandelt. Insbesondere im Medium Bilderbuch entwickeln sich kontinuierlich neue Darstellungsmodi, neue Kommunikationsformen in Bezug auf das Bild-Text-Verhältnis und innovative Bildästhetiken. So sind über den Jugend- und Kinderbuchbereich hinaus All-Age- und Cross-Over-Formate mit hohem gestalterisch-künstlerischem Anspruch entstanden. Die Studierenden erforschen im Spannungsfeld zwischen traditionellen analogen und zeitgenössischen digitalen Darstellungstechniken künstlerisch anspruchsvolle Bildsprachen und ästhetisch innovative Bilderbuchkonzepte.

### **Grafische Erzählung**

Die Studierenden entwickeln Bilderzählungen und Serien erzählender Bilder mit den künstlerischen Mitteln der Zeichnung, der Malerei und dem experimentellen Schreiben.

In der Auseinandersetzung mit autobiografischem Material, wissenschaftlich-kulturellen Phänomenen und anderen zeitgenössischen Fragestellungen zum Sein in der Welt werden Bildwerke in dramaturgischer Arbeit zu einem Erzählwerk verbunden.

Die Studierenden bereiten dieses für eine Publikation in den verschiedensten Medien, wie Buch, Animation, Plakat, Fanzine, Zeitung und anderer auf. Dabei spielt das Einbeziehen des gesamten Publikationsobjektes in die gestalterische Konzeption und in den digitalen oder manuellen Herstellungsprozess eine wichtige Rolle, wie auch das Bewusstwerden der selbstermächtigenden Tätigkeit als Autor:in

### **Informative Illustration**

Der Studienschwerpunkt vermittelt die visuelle Kommunikation von Informationen mit den Mitteln der Illustration und des begleitenden Textes. Die Studierenden lernen das Recherchieren für ihre Illustrationsprojekte und das Schreiben bildbezogener Texte, die mit den

Bildern gemeinsam entworfen werden. Sie entwickeln ihre persönliche, künstlerisch anspruchsvolle Bildsprache anhand visueller Experimente, kooperativer Praxisprojekte und eigenmotivierter Buchprojekte, Zeitschriftenillustrationen oder Animationen für Internet und interaktive Medien. Dabei liegt ein besonderes Gewicht auf der inhaltlich-konzeptionellen Entwurfsmethodik. Innovative Medienformate wie z. B. 3D-Illustration, Virtual Reality und Augmented-Reality-Applikationen öffnen Räume für visuelle und dramaturgische Innovationen. Die Informativ-Illustration des Bachelorstudiengangs bereitet auf den Studienschwerpunkt Wissenschaftsillustration im Masterstudiengang Illustration vor. Im Anschluss bieten sich Möglichkeiten der Beteiligung an Forschungsprojekten in der Wissenschaftsillustration und Wissenschaftskommunikation.

### **Interaktive Illustration und Games**

Der Studienschwerpunkt Interaktive Illustration und Games vermittelt die Disziplinen der visuellen Entwicklung analoger und digitaler Spiele. Ziel ist hierbei die Erforschung innovativer Ästhetiken in Games, das Experimentieren mit interaktiven Formaten und die Entwicklung von Prototypen und Spielekonzepten. Im Mittelpunkt stehen die formgebenden Felder wie Character Design, Environment Art, Animation und Worldbuilding. Die Studierenden setzen sich mit aktuellen Produktionen und Erzählformen im digitalen Spiel auseinander, untersuchen Spielprinzipien und -mechaniken und erlernen Grundkenntnisse der Programmierung.



Modul

**Basis Illustration 1**

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Illustration, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	10
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 199 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden haben sich umfangreiche Kompetenzen zur Analyse und Interpretation von Illustrationen angeeignet. Sie kennen Methoden der Bildfindung, Grundzüge der Kompositionslehre und Darstellungstechniken. Die Studierenden sind in der Lage, variantenreiche serielle Entwürfe zu entwickeln.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Lehrinhalte sind zeichnerische und inhaltliche Recherche im Skizzenbuch, Entwurfstraining, Methoden der Bildfindung, Entwickeln von Bild-Text-Beziehungen, Auseinandersetzung mit Illustrationen und Illustrationsgeschichte sowie stilistische Experimente.
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: Studienbegleitende Werkprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Illustration Basis 1 Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul aus dem genannten Fächerspektrum gewählt werden können.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Modul Basis Illustration 2 vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	In dem Projektseminar geht es um Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration und es finden Übungen zu Teilaspekten der Illustration statt. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in

Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses werden die Ergebnisse präsentiert (studienbegleitende Werkprüfung).

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Basis Illustration 2**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Illustration, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	Wintersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	10
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 199 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Modul Basis Illustration 1
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden sind in der Lage, eigene Bildkonzepte und Dramaturgien zu entwickeln. Sie beherrschen dazu grundlegende räumliche und zeitliche Strukturierungstechniken und verfügen über Erfahrungswissen in Bezug auf den Zusammenhang zwischen Bildgestaltung und kommunikativem Zweck.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Bildkonzeptionen, dramaturgische Konzepte, Blickwinkel, Licht, Bewegung, Erzählung, Kompositionstraining sind Inhalt dieses Moduls, ebenso ein kontrollierter Umgang mit Mitteln der Bild-darstellung in Bezug auf die gewünschte Bildaussage.
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: Studienbegleitende Werkprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Projektseminar Illustration Basis 2 Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul aus dem genannten Fächerspektrum gewählt werden können.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf die Module Projekt Illustration vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	In dem Projektseminar geht es um Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration und es finden Übungen zu Teilaspekten der Illustration statt. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses

präsentieren die Studierenden ihre Ergebnisse (studienbegleitende Werkprüfung).

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Projekt Illustration**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortliche</b>	organisatorisch: Fachgruppenleitung Illustration, bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel, sowie inhaltlich die Fachprofessor:innen der Studienschwerpunkte Illustration: Prof. Alexandra Kardinar für Animation und Editorial Illustration, Prof. Bernd Mölck-Tassel für Buchillustration, Prof. Anke Feuchtenberger für Grafische Erzählung, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer für Informative Illustration, Prof. Mareike Ottrand für Interaktive Illustration und Games
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: 4-mal in Semester 3 bis 6
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	15
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach Gruppengröße der Teilkurse, in die ein Kurs aufgeteilt wird (siehe Lernformen)
<b>Arbeitsaufwand</b>	375 Std. Die Anteile von Präsenz- und Selbststudium ergeben sich aus den Gruppengrößen der Teilkurse (siehe Lehrformen). Dies sind beispielsweise bei 16 Teilnehmenden: 102 Std. Präsenz- und 273 Std. Selbststudium, bei 2 Teilnehmenden: 13 Std. Präsenz- und 362 Std. Selbststudium bzw. entsprechende Zwischenwerte
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Module Basis Illustration 1 und 2: Basiswissen Illustration, Entwurfsmethoden, Grundkenntnisse der Bild-Dramaturgie.
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden können kooperative Praxisprojekte und eigenmotivierte Illustrationsprojekte planen und durchführen. Sie gehen mit den Vorgaben konstruktiv und kreativ um. Sie sind in der Lage sich auf realistische Produktionsbedingungen einzustellen. Sie halten den vorgegebenen Zeitrahmen ein und teilen ihre Zeit sinnvoll in Entwurfs-, Präsentations- und Ausführungsphasen. Sie erreichen ein hohes ästhetisches Niveau. Die Studierenden haben ihre eigene Bildsprache weiterentwickelt und eine Bandbreite von Darstellungsmethoden entwickelt, die sie auch in die Praxis umsetzen können.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Animation und Editorial Illustration Die Studierenden konzipieren und realisieren in diesem Kurs unterschiedliche analoge oder digitale Editorial-Formate, die vom erzählerisch begleitenden Bild bis zum komplett animierten Film

reichen. Im Fokus steht die Entwicklung von Erzählformen für kleine Formate oder größere Mischformen, die im Medienkontext eine wachsende Rolle spielen, wie zum Beispiel Characterentwicklung, Erklärfilme, Musikvideos, AR/VR-Anwendungen. Die Studierenden setzen sich mit aktuellen und historischen Positionen auseinander. Die neuen technischen und damit stilistischen Möglichkeiten im 2-D und 3-D-Bereich werden im Studium im Spannungsfeld zwischen analogem und digitalem Experiment betrachtet und spielerisch auf ihr ästhetisch-inhaltliches Wechselspiel hin ausgelotet. Künstlerische, handwerkliche, konzeptionelle und technische Voraussetzungen dafür werden vermittelt. Im Mittelpunkt steht dabei die künstlerische Persönlichkeit der/des Studierenden, eine selbstbewusste Autorenschaft und die Entwicklung eines individuellen illustrativen Schwerpunktes.

#### Buchillustration

Die Schwerpunkte des Kurses liegen auf dem erzählenden Bilderbuch und dem themenbasierten Konzeptbuch. Die Studierenden entwickeln erzählende Bilder, Bilderzählungen und Buchillustrationen zu eigenen oder vorgegeben Themen und Texten. Neben der Beschäftigung mit der historischen und zeitgenössischen Buchillustration, werden die kulturellen Kodizes analysiert, welche den Themen, der Darstellung und der Rezeption von Illustrationen zugrunde liegen. Die Studierenden erproben analoge und digitale Darstellungstechniken und entwickeln stringente visuelle Erzählformen. Ziele des Kurses sind die Gestaltung innovativer Bild- und Buchkonzepte sowie die Entwicklung einer eigenen künstlerischen Position und Identität.

#### Grafische Erzählung

In der Auseinandersetzung mit autobiografischem Material, wissenschaftlich-kulturellen Phänomenen und anderen zeitgenössischen Fragestellungen zum Sein in der Welt, werden Bildserien, Bilderzählungen und andere Bildwerke in dramaturgischer Arbeit zu einem Erzählwerk verbunden. Im Prozess des Experimentierens mit der Verbindung von Sprache und Bild entwickeln die Studierenden Methoden der inspirierenden Recherche, analysieren und experimentieren mit verschiedenen Erzählformen der grafischen Literatur und der literarischen Genres. Die Studierenden entwickeln erzählerische Bilder und Bilderzählungen in Form, von Graphic Novels, Graphic Essays, Comics, Bildserien, Grafischem Journalismus wie auch Plakate und Animationen in eigener Autorenschaft oder als Adaptionen. Sie beteiligen sich an internationalen Wettbewerben, internationalen Comicfestivals und begegnen dort Verleger:innen und zeitgenössischen Autor:innen.

#### Informative Illustration

Die Studierenden entwickeln Illustrationsprojekte, in denen sie Fakten, Wissen und Erkenntnisse gezielt kommunizieren lernen. Recherche, Konzeption und zwei- und dreidimensionale Methoden der visuellen Informationsvermittlung bilden die Grundlage ihrer Projektentwicklung. Die Studierenden reflektieren die Möglichkeiten innovativer Text-Bildbeziehungen und lernen konstruktiv mit eigenen Texten in Bildern umzugehen. Sie reflektieren die Kultur der visuellen Informationsvermittlung im Kontext begleitender Texte, anhand aktueller und historischer Beispiele. Als Autorinnen und Autoren eigener Buch- und Medienpublikationen entwickeln sie ihre persönliche visuelle Sprache. Sie eignen

sich anwendungsorientiertes Erfahrungswissen über gute Dramaturgie und künstlerischen Ausdruck an. Zwei- und dreidimensionale, digitale Methoden der Illustration für digitale Medienformate, Fachmagazine und Zeitschriften schaffen die Basis für Forschungstätigkeiten in der Wissenschaftsillustration des Masterstudiengangs Illustration.

#### Interaktive Illustration und Games

Der Fokus des Kurses liegt auf der Konzeption und Realisierung visueller Erscheinungsbilder analoger und digitaler Spiele, Serious Games, Mobile Games, interaktiven Installationen, VR/AR/MR und Steetgames. Die Studierenden besprechen aktuelle und relevante Publikationen sowie Zwischenergebnisse ihrer Arbeiten mit der Dozentin und in der Gruppe. Workshops und Kurzvorträge zu den Themen Stilentwicklung, Character Design, Environment Art, Animation und Worldbuilding bieten den Studierenden Hilfestellung innerhalb der Entwicklung. Ziel des Kurses ist die Fertigstellung von Spieleabschnitten, Prototypen und Spielkonzepten.

#### **Lehrsprache**

Deutsch

#### **Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: Studienbegleitende Werkprüfung

#### **Zugehörige Kurse**

Die Studierenden können aus Kursen folgender Fächer auswählen:

Animation und Editorial Illustration,  
Buchillustration,  
Graphische Erzählung,  
Informative Illustration sowie  
Interaktive Illustration und Games.

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul aus dem genannten Fächerspektrum gewählt werden können.

#### **Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Werkschau Illustration 1 vor.

#### **Lehr- und Lernformen**

In diesem Projektseminar gibt es Lehrvorträge zu fachspezifischen und inhaltlichen Aspekten des jeweiligen Themas sowie seminaristische Lehrformen über Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration. In Übungen werden Teilaspekte der Illustration bearbeitet. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses werden die Ergebnisse präsentiert.

Das Modul kann curricularwertneutral in Teilkurse mit unterschiedlichen Gruppengrößen und Betreuungszeiten eingeteilt werden. Es können sich beispielsweise folgende Teilkurse ergeben:

2 Teilnehmende mit 1 SWS  
4 Teilnehmende mit 2 SWS  
8 Teilnehmende mit 4 SWS  
12 Teilnehmende mit 6 SWS  
16 Teilnehmende mit 8 SWS

## **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.



Modul

## **Werkschau Illustration 1**

Ringvorlesung Spezialmaterial 1, Werkschau mit Mappenprüfung

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortliche</b>	<p>Ringvorlesung Spezialmaterial: organisatorisch die Fachgruppenleitung Illustration (bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel) sowie inhaltlich die Studienschwerpunkte Illustration: (Prof. Alexandra Kardinar (Animation und Editorial Illustration), Prof. Bernd Mölck-Tassel (Buchillustration), Prof. Anke Feuchtenberger (Grafische Erzählung), Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Informative Illustration), Prof. Mareike Ottrand (Interaktive Illustration und Games)</p> <p>Werkschau mit Mappenprüfung: Leitung der Fachgruppe Illustration, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel</p>
<b>Fachsemester</b>	3. und 4. Semester (Ringvorlesung Spezialmaterial 1) und 4. Semester (Werkschau mit Mappenprüfung)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	2 Semester
<b>Credit Points</b>	6, davon 4 in Ringvorlesung Spezialmaterial, 2 in Mappenprüfung
<b>Semesterwochenstunden</b>	1 (Ringvorlesung Spezialmaterial)
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 26 Std. Präsenz- und 125 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	<p>Ringvorlesung Spezialmaterial: keine</p> <p>Mappenprüfung: Voraussetzung zur Anmeldung ist der erfolgreiche Abschluss der beiden Module »Basis Illustration« und des Moduls »Labor Basis Illustration« sowie der vier Module »Künstlerische Grundlagen« und von mindestens einem Modul »Projekt Illustration«.</p>
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	<p>Die Studierenden haben Branchenkenntnisse, können ihr eigenes Netzwerk aufbauen und haben Einblicke in die professionelle Arbeitsweise etablierter Illustratorinnen und Illustratoren gewonnen. Sie haben ein Verständnis davon, wie Vortragsreihen konzipiert und wissenschaftlich ausgewertet werden. Sie sind fähig die Vorträge zu archivieren und zu Publikationen auszuarbeiten.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen zu reflektieren und in den allgemeinen Diskurs der Illustration einzuordnen. Sie haben eine Vorstellung über die Teilgebiete der Illustration entwickelt, auf die sie sich im weiteren Studium konzentrieren möchten.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gastvorträge, Konzeption und Organisation von Gastvorträgen in Seminaren und in Gruppenarbeit, Aufzeichnung und Transkription von Vorträgen, Auswertung und Outreach der Vorträge.

Mit der Werkschau reflektieren die Studierenden ihre künstlerisch-gestalterische Entwicklung und setzen sie mit den Anforderungen einer zeitgenössischen Illustration in Beziehung. Die Mappenprüfung der Werkschau 1 besteht aus der Präsentation der Werke aus den Modulen »Designprojekt Illustration« und »Kunst« des vorausgegangenen Studienjahrs sowie den Ergebnissen der beiden Module »Basis Illustration«. Präsentiert werden die Arbeiten in Teilmappen, die jeweils die Ergebnisse eines Projekts enthalten. An die Benotungsprüfung schließt ein Gespräch über die künstlerisch-gestalterische Arbeit und die Perspektive des weiteren Studiums an.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Mappenprüfung

**Zugehörige Kurse**

Ringvorlesung Spezialmaterial

**Verwendbarkeit des Moduls**

Das Teilmodul Ringvorlesung Spezialmaterial 1 erweitert die Kenntnisse über die zeitgenössische Illustration und ergänzt die Module »Projekt Illustration.« Es ist ein Baustein der Theoriebildung in der Illustration. Es bereitet auf die Existenzgründung freiberuflicher Illustratorinnen und Illustratoren vor.

Die Mappenprüfung markiert das Ende des zweiten Studienjahres und leitet in das dritte über. Sie bietet eine Orientierung für den weiteren Studienverlauf.

**Lehr- und Lernformen**

Vorlesung

Vorlesung, Übung, Gastvorträge, Videokonferenzen.

Die Studierenden erarbeiten Mappenpräsentationen ihrer Kunst- und Illustrationsmodule im Selbststudium. Sie bereiten sich auf das mündliche Gespräch über den Stand ihrer künstlerisch-gestalterischen Arbeit vor und entwickeln eine Argumentation für die Positionierung ihrer Arbeiten im Kontext der zeitgenössischen Illustration.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Werkschau Illustration 2**

Ringvorlesung Spezialmaterial 2, Werkschau mit Mappenprüfung

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortliche</b>	Ringvorlesung Spezialmaterial 2: organisatorisch die Fachgruppenleitung Illustration (bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel) sowie inhaltlich die Fachprofessor:innen der Studienschwerpunkte Illustration: (Prof. Alexandra Kardinar (Animation und Editorial Illustration), Prof. Bernd Mölck-Tassel (Buchillustration), Prof. Anke Feuchtenberger (Grafische Erzählung), Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Informative Illustration), Prof. Marika Ottrand (Interaktive Illustration und Games) Werkschau mit Mappenprüfung: Fachgruppenleitung Illustration
<b>Fachsemester</b>	5. und 6. Semester (Ringvorlesung Spezialmaterial) und 6. Semester (Werkschau mit Mappenprüfung)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	2 Semester
<b>Credit Points</b>	6, davon 4 in Ringvorlesung Spezialmaterial, 2 in Mappenprüfung
<b>Semesterwochenstunden</b>	1 (Ringvorlesung Spezialmaterial)
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 26 Std. Präsenz- und 125 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	Ringvorlesung Spezialmaterial: keine Werkschau mit Mappenprüfung: Voraussetzung zur Anmeldung ist der erfolgreiche Abschluss des Moduls »Werkschau Illustration 1« sowie die erfolgreiche Teilnahme an allen Modulen »Projekt Illustration« und den Modulen »Kunst« des Curriculums, die noch nicht in der »Werkschau Illustration 1« präsentiert wurden.
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden haben detaillierte Branchenkenntnisse, bauen ihr eigenes Netzwerk auf und verfügen über vielfältige Einblicke in die professionelle Arbeitsweise etablierter Illustrator:innen. Sie sind in der Lage Vortragsreihen zu konzipieren und wissenschaftlich auszuwerten. Sie sind fähig, die Vorträge fachgerecht zu archivieren und zu professionellen Publikationen auszuarbeiten.  Die Studierenden sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen zu reflektieren und in den allgemeinen Diskurs der Illustration einzuordnen. Sie haben eine detaillierte Vorstellung über die Teilgebiete der Illustration entwickelt und einzelne davon vertieft, auf die sie sich in ihrem Bachelorprojekt und ihrer schriftlichen Bachelorarbeit konzentrieren möchten.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Gastvorträge, Konzeption und Organisation von Gastvorträgen in Seminaren und in Gruppenarbeit, Aufzeichnung und Transkription von Vorträgen, Auswertung und Outreach der Vorträge.

Mit der Werkschau reflektieren die Studierenden ihre künstlerisch-gestalterische Entwicklung und setzen sie mit den Anforderungen einer zeitgenössischen Illustration in Beziehung. Die Mappenprüfung besteht aus der Präsentation der Werke aus Designprojekt- und Kunst-Modulen des vorausgegangenen Studienjahrs und der Dokumentation der Ergebnisse aus der Ringvorlesung Spezialmaterial. Präsentiert werden die Arbeiten in Teilmappen, die jeweils die Ergebnisse eines Projekts enthalten. An die Benotungsprüfung schließt ein Gespräch über die künstlerisch-gestalterische Arbeit und die Perspektive des weiteren Studiums an.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Mappenprüfung

**Zugehörige Kurse**

Ringvorlesung Spezialmaterial 2

**Verwendbarkeit des Moduls**

Die Ringvorlesung Spezialmaterial 2 erweitert die Kenntnisse über die zeitgenössische Illustration und ergänzt die Module »Projekt Illustration.« Sie ist ein Baustein der Theoriebildung in der Illustration. Sie bereitet auf die Existenzgründung freiberuflicher Illustratorinnen und Illustratoren vor.

Die Werkschau mit Mappenprüfung markiert das Ende des dritten Studienjahres und leitet in das Abschlussmodul über. Sie bietet eine Orientierung für den restlichen Studienverlauf.

**Lehr- und Lernformen**

Vorlesung

Vorlesung, Übung, Gastvorträge, Videokonferenzen.

Die Studierenden erarbeiten Mappenpräsentationen ihrer Kunst- und Illustrationsmodule im Selbststudium. Sie bereiten sich auf das mündliche Gespräch über den Stand ihrer künstlerisch-gestalterischen Arbeit vor und entwickeln eine Argumentation für die Positionierung ihrer Arbeiten im Kontext der zeitgenössischen Illustration.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Berufspraxis Illustration**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Illustration, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten; bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 87 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden haben Grundkenntnisse der Existenzgründung einer freiberuflichen Tätigkeit als Illustratorin oder Illustrator und kennen berufsspezifische Organisationen, Berufsvertretungen und Interessensverbände. Die Studierenden sind fähig, Angebote zu kalkulieren, Verträge zu verstehen sowie zu gestalten und sich in Gruppen zu organisieren. Sie kennen die wichtigen Unternehmensformen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Informationen zu Berufspraxis und Existenzgründung
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: Seminarprüfung mit einer Bearbeitungszeit zwischen 6 bis 17 Wochen.
<b>Zugehörige Kurse</b>	keine
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Das Modul bereitet auf die Gründung einer freiberuflichen künstlerischen Existenz vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Seminar Lehrvortrag, Übung, Gastvorträge, Videokonferenzen.
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Abschlussmodul Illustration**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortliche</b>	organisatorisch: Fachgruppenleitung Illustration (bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel), sowie inhaltlich die Fachprofessor:innen der Studienschwerpunkte Illustration: Prof. Alexandra Kardinar (Animation und Editorial Illustration), Prof. Bernd Mölck-Tassel (Buchillustration), Prof. Anke Feuchtenberger (Grafische Erzählung), Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Informative Illustration, Prof. Mareike Ottrand (Interaktive Illustration und Games)
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	20, davon 14 praktisches Bachelorprojekt und 6 schriftliche Bachelorarbeit
<b>Semesterwochenstunden</b>	0
<b>Arbeitsaufwand</b>	500 Std., davon 0 Std. Präsenz- sowie 350 (praktisches Bachelorprojekt) und 150 (schriftliche Bachelorarbeit) Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	erfolgreicher Abschluss von Leistungen des Curriculums im Umfang von mindestens 180 CP
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	sechs Semester Studium der Illustration
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden können ein umfangreiches Illustrationsprojekt konzipieren, entwerfen, skizzieren sowie professionell umsetzen, präsentieren und dokumentieren. Sie beweisen ihre Kompetenz in der visuellen und verbalen Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.  In einer schriftlichen Arbeit, der Bachelorarbeit, dokumentieren und reflektieren sie ihre gestalterische Position sowie ihre Methoden und sind fähig, die von ihnen getroffenen konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen fundiert zu begründen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Eigenständige Konzeption und Realisation eines Projektkonzepts bis zur Präsentationsreife als Prototyp. Das Bachelorstudium wird mit der Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit im Fachgebiet Illustration abgeschlossen.
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Kolloquium und Bachelorarbeit
<b>Zugehörige Kurse</b>	praktisches Bachelorprojekt schriftliche Bachelorarbeit

<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Abschluss des Studiums
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Bachelorprojekt und Bachelorarbeit Die Studierenden arbeiten eigenständig. In praktischen wie theoretischen Methoden entwickeln sie ihr Projekt. Sie suchen sich aktiv reflektierende Begleitung durch ihre gewählten Erst- und Zweitprüfer:innen.
<b>Literatur</b>	Eigenständige Literaturrecherche

# Modulgruppe K — Kunst

Modul

## **Kunst**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Künstlerische Grundlagen 1**

Malerei 1

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	5
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 64 Std. Präsenz- und 61 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen nach dem Kurs künstlerische Grundlagen/ Malerei 1 über konkrete Seherfahrungen und haben dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln von Farbe und Form entwickelt. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung. Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien und haben die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Die Studierenden haben Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre sowie ihren visuellen Wirkungen und sind imstande diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Sie verfügen über ein zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden arbeiten im Kurs künstlerische Grundlagen/ Malerei 1 zu gegenständlichen und/oder abstrakten Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen nutzen können. Die



mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte mit einbezogen.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.

**Lehr- und Lernformen**

Projektseminar  
Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

**Künstlerische Grundlagen 2**

Malerei 2

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	5
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 64 Std. Präsenz- und 61 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Nach dem Pflichtkurs künstlerische Grundlagen/ Malerei 2 haben die Studierenden die Inhalte aus Malerei 1 erweitert und vertieft. Sie greifen auf vertiefte, konkrete Seherfahrungen zurück und verfügen über ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln von Farbe und Form. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung. Sie haben vertiefte Kenntnis über Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien und verfügen über die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Die Studierenden haben ausgeprägte Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre sowie ihren visuellen Wirkungen und sind imstande diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Sie verfügen über ein vertieftes zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden arbeiten im Pflichtkurs künstlerische Grundlagen/ Malerei 2 zu gegenständlichen und/ oder abstrakten Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen nutzen können. Die mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte mit einbezogen.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen
<b>Literatur</b>	Literatur wird begleitend zu den Kursen im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt bzw. empfohlen. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

**Künstlerische Grundlagen 3**

Zeichnen 1

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	5
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 64 Std. Präsenz- und 61 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Durch Seherfahrungen und forschendes Zeichnen haben die Studierenden Differenzierungsvermögen erworben, beherrschen den Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln des Zeichnens und kennen verschiedene Aspekte der visuellen Wahrnehmung. Sie haben die Fähigkeit, diese Erfahrungen in eine eigene künstlerische Sprache zu verwandeln, kennen die bildnerischen Grundlagen und können diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Zudem haben sie Kenntnis von Modellen zum analytischen Arbeiten und zur Erschließung des räumlichen Sehens und Denkens.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellung, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Proportion und Verhältnismäßigkeit von Objekt und Raum, Komposition. Die Studierenden zeichnen vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell, prozesshaft, in Serien und installativ. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen des Zeichnens auseinander.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.

<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen
<b>Literatur</b>	Literatur wird begleitend zu den Kursen im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt bzw. empfohlen. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

**Künstlerische Grundlagen 4**

Zeichnen 2

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	5
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 64 Std. Präsenz- und 61 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Durch vertiefte Seherfahrungen und eingehendes forschendes Zeichnen verfügen die Studierenden folgende Kompetenzen: vertieftes Differenzierungsvermögen, flüssiger Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln des Zeichnens und/oder der Druckgrafik und vertiefte Kenntnisse verschiedener Aspekte der visuellen Wahrnehmung. Die Studierenden verfügen über die ausgeprägte Fähigkeit, diese Erfahrungen in eine eigene künstlerische Sprache zu verwandeln und kennen die bildnerischen Grundlagen und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben, gut. Sie haben vertiefte Kenntnis von Modellen zum analytischen Arbeiten und zur Erschließung des räumlichen Sehens und Denkens.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellung, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte und Fertigkeiten der Druckgrafik, der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Proportion und Verhältnismäßigkeit von Objekt und Raum, Komposition. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen des Zeichnens und/oder der Druckgrafik auseinander. Es findet eine Vermittlung handwerklicher Vorgehensweisen statt.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Studienleistung: studienbegleitende Werkprüfung

<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf die erste und die zweite Werkschau vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen
<b>Literatur</b>	Literatur wird begleitend zu den Kursen im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt bzw. empfohlen. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

# Modulgruppe T — Theorie

Modul

## **Theoretische Grundlagen 1**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoretische Grundlagen 2**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theorie**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoriereihe und Studienarbeit**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Wissenschaftliche Methoden**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.



# Modulgruppe L — Labore und Werkstätten

Modul

## Labore Basis Illustration

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe Illustration, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Bernd Mölck-Tassel
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Illustration: Semester 1 und 2
<b>Angebotsturnus</b>	Jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	2 Semester
<b>Credit Points</b>	11, davon 3 in Grundlagen der digitalen Illustration 3 in Labor Illustration Layout 5 in Labor Typografie in der Illustration
<b>Semesterwochenstunden</b>	8, davon 2 in Grundlagen der digitalen Illustration, 2 in Labor Illustration Layout sowie 4 in Labor Typografie in der Illustration
<b>Arbeitsaufwand</b>	275 Std, davon 26 Std. Präsenzstudium in Grundlagen der digitalen Illustration, 26 Std. Präsenzstudium Labor Illustration Layout sowie 51 Std. Präsenzstudium in Labor Typografie in der Illustration und 172 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine für Grundlagen der der digitalen Illustration sowie Labor Illustration Layout, Grundkenntnisse in der digitalen Illustration, Grundkenntnisse im Layout für das Labor Typografie in der Illustration
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen über technische und handwerkliche Grundkenntnisse der digitalen Entwurfs- und Illustrationsmethoden. Sie kennen die Grundlagen des Layouts in Print und digitalen Medien. Sie beherrschen die Komposition von Illustration mit Typografie im Layout. Die Studierenden verfügen über Methoden, ihre Illustrationen und Inhalte mit einer individuellen, stilischeren Typographie zu unterstützen.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Warum wird welcher Text auf welche Fläche platziert? Wie wirken Textanteile als bildnerische Mittel? Wie kann die Typografie Bild und Inhalt unterstützen? Wie kann das Spannungsfeld zwischen der konkreten inhaltlichen Bedeutung von Text und der gestalterischen Kraft der Typographie genutzt werden?

Im Labor Grundlagen der digitalen Illustration werden wichtige vektor- und pixelorientierter Illustrationsprogramme für zwei- und dreidimensionale Darstellungen vermittelt.

Im Labor Illustration Layout wird der Umgang mit Gestaltungsrastern und anderen Layoutstandards, Anwendung von Layoutsoftware erlernt.

Das Labor Typografie in der Illustration vermittelt die kulturellen Potentiale von gesetzter und geschriebener Typografie in ihrer Beziehung zur Illustration. Von kompositorischen Grundlagen bis zur Gestaltung komplexer Informationen werden in der typografischen Praxis grundsätzliche gestalterische Fragen verhandelt.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: Laborprüfung

**Zugehörige Kurse**

Grundlagen der digitalen Illustration

Labor Illustration Layout

Labor Typografie in der Illustration

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf die Projektarbeit in den Modulen »Projekt Illustration« vor.

**Lehr- und Lernformen**

Labor

Vermittlung gestaltungstechnischer Inhalte. Übungen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

# Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign

Der Studiengang zeichnet sich durch die Untergliederung in die Studienrichtungen Modedesign, Kostümdesign und Textildesign aus, in denen die Studierenden fachspezifisch und mit allen synergetischen Vorteilen der interdisziplinären Ausbildung auf die sich ständig verändernden Berufsfelder optimal vorbereitet werden. Im Zentrum der Ausbildung im Studiengang »Modedesign Kostümdesign Textildesign« steht die Entwicklung und Förderung künstlerischer Gestalter:innenpersönlichkeiten, die offen, kritisch und neugierig auf kulturelle und gesellschaftliche Wandlungen und Tendenzen reagieren und einer globalisierten Belieblichkeit professionelle, authentische und individuell geprägte Beiträge entgegensetzen können.

## Modulplan

Modulplan Semester 1 und 2 (Basisjahr)

Mod.-Nr.	Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SR	LVA	SWS	GGr	PF	PA	CP	Notengewicht
1	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 1	Zeichnen 1	Mo, Ko, Tex	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %
2	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 1	Mo, Ko, Tex	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %
3	1	Labor-Basiskurs 1	Schnittgestaltung 1	Mo, Ko	La	4 <sup>1</sup>	15 <sup>1</sup>	LP	PL	5	1,5 %
			Bindungslehre 1	Tex							
4	1	Labor-Basiskurs 2	Fertigungstechnik 1	Mo, Ko	La	4 <sup>1</sup>	15 <sup>1</sup>	LP	PL	5	1,5 %
			Textildruck 1	Tex							
5	1	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Modegeschichte 1	Mo, Ko, Tex	V	3	55	K	PL	4	1,5 %
6	1	Design-Basiskurs 1	Modedesign 1	Mo	PS	2 <sup>2</sup>	10 <sup>2</sup>	SP	PL	6	1,5 %
			Kostümdesign 1	Ko							
			Textildesign 1	Tex							
7	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 2	Mo, Ko, Tex	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %
8	1 o. 2	Künstlerische Grundlagen 4	Malerei 2	Mo, Ko, Tex	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %
9	2	Labor-Basiskurs 3	Schnittgestaltung 2	Mo, Ko	La	4 <sup>1</sup>	15 <sup>1</sup>	LP	PL	5	1,5 %
			Bindungslehre 2	Tex							
10	2	Labor-Basiskurs 4	Fertigungstechnik 2	Mo, Ko	La	4 <sup>1</sup>	15 <sup>1</sup>	LP	PL	5	1,5 %
			Textildruck 2	Tex							
11	2	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Modegeschichte 2	Mo, Ko, Tex	V	3	55	K	PL	4	1,5 %
12	2	Design-Basiskurs 2	Modedesign 2	Mo	PS	2 <sup>2</sup>	10 <sup>2</sup>	SP	PL	6	1,5 %
			Kostümdesign 2	Ko							
			Textildesign 2	Tex							

Modulplan Semester 3 bis 7 (Hauptstudium)

Mod.-Nr.	Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	SR	LVA	SWS	GGr	PF	PA	CP	Notengewicht	
13	3	CAD-Darstellung MoKoTex	CAD-Darstellung	Mo, Ko, Tex	Sem U	4	27,5	SP o. HA	PL	5	2,0 %	
14	3	Labor	Laborkurs Mo, Ko oder Tex 1	Mo, Ko, Tex	La	4 <sup>1</sup>	13,8 <sup>1</sup>	LP	PL	5	2,0 %	
15	3	Textiltechnik MoKoTex	Textiltechnik	Mo, Ko, Tex	V	3	55	K	PL	4	2,0 %	
16	3	Designkonzeption	Mode A 1	Mo	PS	4 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	6	4,0 %	
			Kostüm A 1	Ko								
			Textil A 1	Tex								
17	3	Designentwicklung	Mode B 1	Mo	PS	6 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	10	4,0 %	
			Kostüm B 1	Ko								
			Textil B 1	Tex								
18	4	Kunst	Kunstkurs 1	Mo, Ko, Tex	PS	5 <sup>3</sup>	16,8 <sup>3</sup>	SP	PL	5	2,0 %	
19	4	Labor	Laborkurs 2	Mo, Ko, Tex	La	4 <sup>1</sup>	13,8 <sup>1</sup>	LP	PL	5	2,0 %	
20	4	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	Mo, Ko, Tex	V	4	167	SArb	PL	6	2,0 %	
			[Studienarbeit]		—	—	1					
21	4	Designkonzeption	Mode A 2	Mo	PS	4 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	6	4,0 %	
			Kostüm A 2	Ko								
			Textil A 2	Tex								
22	4	Designentwicklung	Mode B 2	Mo	PS	6 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	10	4,0 %	
			Kostüm B 2	Ko								
			Textil B 2	Tex								
23	5	Kunst	Kunstkurs 2	Mo, Ko, Tex	PS	5 <sup>3</sup>	16,8 <sup>3</sup>	SP	PL	5	2,0 %	
24	5	Labor MoKoTex	Laborkurs 3	Mo, Ko, Tex	La	4 <sup>1</sup>	13,8 <sup>1</sup>	LP	PL	5	2,0 %	
25	5	Theorie	Theoriekurs 1	Mo, Tex	Sem	3 <sup>4</sup>	16,7 <sup>4</sup>	HA o. R	PL	4	2,0 %	
			Dramaturgie	Ko								
26	5	Designkonzeption	Mode A 3	Mo	PS	4 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	6	4,0 %	
			Kostüm A 3	Ko								
			Textil A 3	Tex								
27	5	Designentwicklung	Mode B 3	Mo	PS	6 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	10	4,0 %	
			Kostüm B 3	Ko								
			Textil B 3	Tex								
28	6	Kunst	Kunstkurs 3	Mo, Ko, Tex	PS	5 <sup>3</sup>	16,8 <sup>3</sup>	SP	PL	5	2,0 %	
29	6	Labor MoKoTex	Laborkurs 4	Mo, Ko, Tex	La	4 <sup>1</sup>	13,8 <sup>1</sup>	LP	PL	5	2,0 %	
30	6	Theorie	Theoriekurs 2	Mo, Ko, Tex	Sem	3 <sup>4</sup>	16,7 <sup>4</sup>	HA o. R	PL	4	2,0 %	
31	6	Designkonzeption MoKoTex	Mode A 4	Mo	PS	4 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	6	4,0 %	
			Kostüm A 4	Ko								
			Textil A 4	Tex								
32	6	Designentwicklung MoKoTex	Mode B 4	Mo	PS	6 <sup>2</sup>	20 <sup>2</sup>	SP	PL	10	4,0 %	
			Kostüm B 4	Ko								
			Textil B 4	Tex								
33	7	Labor MoKoTex	Laborkurs 5	Mo, Ko, Tex	La	4 <sup>1</sup>	13,8 <sup>1</sup>	LP	PL	5	2,0 %	
34	7	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Mo, Ko, Tex	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
35	7	Abschlussmodul	[Studienabschlusspräsentation]	Mo, Ko, Tex	—	—	1	Prä	SL	1	19	22,0 %
			[Praktisches Bachelorprojekt]					Ko	PL	12		
			[Schriftliche Bachelorarbeit]					BA	PL	6		
gesamt										210	100 %	

Legende:

Abhängig von der Lehrveranstaltungsart und der damit verbundenen Gruppengröße sind folgende Formate wählbar

Lehrveranstaltungsart	LVA	SWS	GGr	CP
<sup>1</sup> Labore in den wählbaren Formaten:				
Labor-Basiskurs Normalgruppe	Lab	4	15	5
Labor-Basiskurs verkleinerte Gruppe	Lab	2,7	10	
Labore Normalgruppe	Lab	4	13,8	5
Labore halbe Gruppe	Lab	2	6,9	
<sup>2</sup> Designprojekte in den wählbaren Formaten:				
Design-Basiskurs Großgruppe	PS	3	15	6
Design-Basiskurs Normalgruppe	PS	2	10	
Mode/Kostüm/Textil A	PS	4	20	6
Mode/Kostüm/Textil A	PXG	2	10	
Mode/Kostüm/Textil B	PS	6	20	10
Mode/Kostüm/Textil B	PXG	3	10	
<sup>3</sup> Kunstmodule in den wählbaren Formaten:				
Kunst Großgruppe	PS	5	16,8	5
Kunst Normalgruppe	PS	3,3	11,2	
Kunst verkleinerte Gruppe	PXG	2,5	8,4	
Kunst Kleingruppe	KGP	2,5 <sup>5</sup>	4,2	
<sup>4</sup> Theoriemodule in den wählbaren Formaten:				
Theorie Großgruppe	Sem	3	16,7	4
Theorie Normalgruppe	Sem	2	11,1	
Theorie verkleinerte Gruppe	PXG	1	5,6	
Theorie Kleingruppe	KGP	1 <sup>5</sup>	2,8	

Abkürzungen:

BA	Bachelorarbeit
CP	Credit Points (Leistungspunkte)
GGr	Gruppengröße
HA	Hausarbeit
K	Klausur
Ko	Kolloquium
La	Labor
LP	Laborprüfung
LVA	Lehrveranstaltungsart
MoKoTex	Modedesign Kostümdesign Textildesign
MP	Mappenprüfung
P	Pflicht
PL	Prüfungsleistung
Prä	Präsentation
PS	Projektseminar
PVL	Prüfungsvorleistung
R	Referat
SArb	Studienarbeit
Sem	Seminar
SemU	Seminaristischer Unterricht
SL	Studienleistung
SP	Seminarprüfung
SWS	Semesterwochenstunden
V	Vorlesung
WP	Wahlpflicht

<sup>5</sup> Bei Kleingruppenprojekten mit 3 bis 5 Teilnehmenden rechnen die Lehrenden mit dem Anrechnungsfaktor 0,5 in ihrer Lehrkontenabrechnung



# Beispielhafter Studienverläufe: Mode-, Kostüm- und Textildesign

Beispielhafter Studienverlauf  
Studienrichtung Modedesign

Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GG	PF	PA	CP	Noten- gewicht	
1	Künstlerische Grundlagen 1	Zeichnen 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 1	Schnittgestaltung 1	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 2	Fertigungstechnik 1	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Modegeschichte 1	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 1	Modedesign 1	PS	2	10	SP	PL	6	1,5 %	
2	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 4	Malerei 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 3	Schnittgestaltung 2	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 4	Fertigungstechnik 2	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Modegeschichte 2	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 2	Modedesign 2	PS	2	10	SP	PL	6	1,5 %	
3	CAD-Darstellung MoKoTex	CAD-Darstellung	SemU	4	27,5	SP o. HA	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs Mo, Ko oder Tex 1	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Textiltechnik MoKoTex	Textiltechnik	V	3	55	K	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Mode A 1	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Mode B 1	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
4	Kunst	Kunstkurs 1	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs 2	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	6	2,0 %	
		[Studienarbeit]	—	—	1					
	Designkonzeption	Mode A 2	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
Designentwicklung	Mode B 2	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %		
5	Kunst	Kunstkurs 2	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 3	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Theoriekurs 1	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Mode A 3	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Mode B 3	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
6	Kunst	Kunstkurs 3	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 4	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Theoriekurs 2	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption MoKoTex	Mode A 4	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung MoKoTex	Mode B 4	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
7	Labor MoKoTex	Laborkurs 5	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Abschlussmodul	[Studienabschlusspräsentation]	—	—	1	Prä	PL	1	19	22,0 %
		[Praktisches Bachelorprojekt]				Ko		12		
[Schriftliche Bachelorarbeit]		BA				6				
								210	100 %	

Beispielhafter Studienverlauf  
Studienrichtung Kostümdesign

Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GG	PF	PA	CP	Notengewicht	
1	Künstlerische Grundlagen 1	Zeichnen 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 1	Schnittgestaltung 1	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 2	Fertigungstechnik 1	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Modegeschichte 1	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 1	Kostümdesign 1	PS	3	15	SP	PL	6	1,5 %	
2	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 4	Malerei 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 3	Schnittgestaltung 2	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 4	Fertigungstechnik 2	La	4	15	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Modegeschichte 2	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 2	Kostümdesign 2	PS	3	15	SP	PL	6	1,5 %	
3	CAD-Darstellung MoKoTex	CAD-Darstellung	SemU	4	27,5	SP o. HA	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs Mo, Ko oder Tex 1	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Textiltechnik MoKoTex	Textiltechnik	V	3	55	K	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Kostüm A 1	PS	3	15	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Kostüm B 1	PS	4,5	15	SP	PL	10	4,0 %	
4	Kunst	Kunstkurs 1	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs 2	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	6	2,0 %	
		[Studienarbeit]	—	—	1					
	Designkonzeption	Kostüm A 2	PS	3	15	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Kostüm B 2	PS	4,5	15	SP	PL	10	4,0 %	
5	Kunst	Kunstkurs 2	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 3	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Dramaturgie	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Kostüm A 3	PS	3	15	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Kostüm B 3	PS	4,5	15	SP	PL	10	4,0 %	
6	Kunst	Kunstkurs 3	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 4	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Theoriekurs 2	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption MoKoTex	Kostüm A 4	PS	3	15	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung MoKoTex	Kostüm B 4	PS	4,5	15	SP	PL	10	4,0 %	
7	Labor MoKoTex	Laborkurs 5	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Abschlussmodul	[Studienabschlusspräsentation]	—	—	1	Prä	PL	1	19	22,0 %
		[Praktisches Bachelorprojekt]				Ko		12		
[Schriftliche Bachelorarbeit]		BA				6				
								210	100 %	



Beispielhafter Studienverlauf  
Studienrichtung Textildesign

Sem	Modulbezeichnung	Lehrveranstaltung	LVA	SWS	GG	PF	PA	CP	Noten- gewicht	
1	Künstlerische Grundlagen 1	Zeichnen 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 2	Malerei 1	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 1	Bindungslehre 1	La	2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub>	10	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 2	Textildruck 1	La	2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub>	10	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 1	Kunst- und Modegeschichte 1 <sup>6</sup>	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 1	Textildesign 1	PS	2	10	SP	PL	6	1,5 %	
2	Künstlerische Grundlagen 3	Zeichnen 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Künstlerische Grundlagen 4	Malerei 2	PS	4	18,3	SP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 3	Bindungslehre 2	La	2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub>	10	LP	PL	5	1,5 %	
	Labor-Basiskurs 4	Textildruck 2	La	2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub>	10	LP	PL	5	1,5 %	
	Theoretische Grundlagen 2	Kunst- und Modegeschichte 2 <sup>6</sup>	V	3	55	K	PL	4	1,5 %	
	Design-Basiskurs 2	Textilesign 2	PS	2	10	SP	PL	6	1,5 %	
3	CAD-Darstellung MoKoTex	CAD-Darstellung	SemU	4	27,5	SP o. HA	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs Mo, Ko oder Tex 1	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Textiltechnik MoKoTex	Textiltechnik	V	3	55	K	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Textil A 1	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Textil B 1	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
4	Kunst	Kunstkurs 1	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor	Laborkurs 2	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theoriereihe und Studienarbeit	Theoriereihe	V	4	167	SArb	PL	6	2,0 %	
		[Studienarbeit]	—	—	1					
	Designkonzeption	Textil A 2	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
Designentwicklung	Textil B 2	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %		
5	Kunst	Kunstkurs 2	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 3	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Theoriekurs 1	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption	Textil A 3	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung	Textil B 3	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
6	Kunst	Kunstkurs 3	PS	5	16,8	SP	PL	5	2,0 %	
	Labor MoKoTex	Laborkurs 4	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Theorie	Theoriekurs 2	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Designkonzeption MoKoTex	Textil A 4	PS	4	20	SP	PL	6	4,0 %	
	Designentwicklung MoKoTex	Textil B 4	PS	6	20	SP	PL	10	4,0 %	
7	Labor MoKoTex	Laborkurs 5	La	4	13,8	LP	PL	5	2,0 %	
	Wissenschaftliche Methoden	Wissenschaftliche Methoden	Sem	3	16,7	HA o. R	PL	4	2,0 %	
	Abschlussmodul	[Studienabschlusspräsentation]	—	—	1	Prä	PL	1	19	22,0 %
		[Praktisches Bachelorprojekt]				Ko		12		
[Schriftliche Bachelorarbeit]		BA				6				
								210	100 %	

## Modulgruppe D — Design

Designkurse vermitteln die Anwendung und Verknüpfung konzeptioneller und gestaltungstechnischer Fertigkeiten, künstlerischer Ausdrucksmittel und theoretischen Wissens in den verschiedenen Disziplinen mit dem Ziel der Entwicklung einer individuellen gestalterischen Praxis. In diesem Studiengang werden folgende Fachgebiete der Modulgruppe Design angeboten:

### **Modedesign**

Im ersten Jahr des Studiums werden im Modul Modedesign die Grundlagen für die Ausbildung eines individuellen Modestils vermittelt und angewendet. Im Rahmen von Projektarbeiten mit unterschiedlichen Schwerpunkten werden spezifische Aufgabenstellungen erarbeitet, mit dem Ziel die eigene Designsprache zu finden und diese im Rahmen von Präsentationen und Dokumentationen zu kommunizieren.

### **Kostümdesign**

In Kursen und Workshops erlernen Studierende das Entwerfen von Kostümen und Masken. Sie bestimmen die Materialauswahl und die Verarbeitung (Schnitt) und sind in der Lage ihren Entwurf auch praktisch umzusetzen. Dem Diskurs und der künstlerischen Praxis von Methoden konzeptionellen Arbeitens und ästhetisch-gestalterische Grundlagen kommen im Studium große Bedeutung zu. Im offenen künstlerischen Prozess und in der künstlerischen Praxis wird experimentiert und geforscht. Das Fachgebiet bildet generalistisch für alle Sparten des Literatur-, Musik- und Tanztheaters sowie für Kinofilme, Animationsfilme, Games und Virtual Reality-Projekte auf nationaler und internationaler Ebene aus. Die Studierenden werden durch die Wissensvermittlung in Theorie und Techniken befähigt, künstlerische Perspektiven und ästhetische Standpunkte als eigenständige KünstlerInnen und PartnerInnen innerhalb eines Regieteams zu formulieren.

### **Textildesign**

Textilbasiertes Design beinhaltet die Auseinandersetzung mit und Entwicklung von tradierten und neuen textilen Flächen in ihren Strukturen und Oberflächen sowie in gesamt-gesellschaftlichen Zusammenhängen. Material als zentrales Thema im Design sowie Produkt, Interieur, Objekt und die stoffliche Fläche werden in spekulativen und experimentellen Arbeitsansätzen anwendungsorientiert oder frei erarbeitet und kontextualisiert.

## **Modul Design-Basiskurs 1**

Modedesign 1, Kostümdesign 1, Textildesign 1

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink. Inhaltlich für Modedesign: Prof. Jürgen Frisch, Prof. Kai Dünhölder, Prof. Peter E. Seebacher, für Kostümdesign: Prof. Cora Sachs, Prof. Anna Wübber für Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: Semester 1, zu belegen in der gewählten Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	6
<b>Semesterwochenstunden</b>	abhängig von der Gruppengröße: 2 (bei 10 Teilnehmenden, regelhaft in Mode- u. Textildesign) oder 3 (bei 15 Teilnehmenden, regelhaft in Kostümdesign)
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 26 Std. Präsenz- und 124 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 112 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Modedesign 1: Die Studierenden kennen bestimmte Techniken des praktischen Entwerfens von Mode und verfügen über grundsätzliche Fähigkeiten zur Designentwicklung. Sie sind in der Lage die Erfindung und Erarbeitung von abstrakten Kleidformen und Formen der Kleidung zu initiieren und im Modell zu entwickeln. Ergänzend verfügen sie über grundlegende Kenntnisse zur Erfassung und Dokumentation von Mode und Bekleidung, die ihnen die Kommunikation gängiger und auch abstrakterer Formen ermöglichen.  Kostümdesign 1: Die Studierenden haben künstlerisch-gestalterische Kompetenzen zur Erstellung eines freien Kostümentwurfes erworben. Die Basis hierfür bildet ihre Kenntnis von Theaterformen/Filmgenres und szenischen Vorgängen sowie der kreativ-künstlerischen Praktiken und Anforderungen des Entwurfs. Die Studierenden können aus diversen vorgegebenen Texten, Kurzgeschichten,

kleineren Theaterstücken und Filmskripten Interpretationen erarbeiten, dramaturgische Zusammenhänge erklären und mittels Skizze, Zeichnung, Fotografie und Bildbearbeitung am Computer oder in Collagetechnik Inhalte mit Phantasie und gestalterischer Begabung nachvollziehbar vermitteln. Sie haben die Kompetenz, Figurentypen zu bestimmen, historische Kontexte herzustellen oder diese auch in Bezug auf heute – mittels Stilisierung, Abwandlung und Übertreibung – zu konterkarieren.

#### Textildesign 1:

Die Studierenden sind in die Grundlagen des Textildesign eingeführt und können praxisbezogene Entwurfstechniken von textilen und non-textilen ein-, zwei- und dreidimensionalen Flächen und deren weiterführende Möglichkeiten erarbeiten, gestalten und umsetzen. Zudem sind durch die Semesterpräsentationen die Artikulierung visueller Entwurfsmethoden ausgeprägt sowie Austausch und Reflexion gefördert.

### **Inhalte des Moduls**

#### Modedesign 1:

Das Modul Design-Basiskurs 1 / Modedesign 1 erstreckt sich über das erste Studiensemester und beinhaltet die umfassende Vorbereitung auf Designkonzeption / Mode A und Designentwicklung / Mode B (ab dem 3. Studiensemester).

Innerhalb separater Lehreinheiten erfolgt die Einführung in verschiedene Arbeitsweisen und die Erarbeitung mehrerer grundsätzlicher Tools der Designentwicklung, darunter Skulpturale Modulation und prinzipielle Visualisierung (»Technisches Zeichnen« für Mode)

#### Kostümdesign 1:

Die Studierenden erarbeiten in konkreten Semesterprojekten Kostümkonzeptionen in zweidimensionaler Entwurfsentwicklung, wobei sie die räumliche Dimension miteinbeziehen. Schwerpunkt ist neben Formentwicklung und Farbgebung das Erlernen einer inhaltsbezogenen dramaturgischen Denkweise.

Dabei präsentieren sie ihre Entwürfe innerhalb der Projektgruppe und dokumentieren ihre Ideenfindung schriftlich im Sinne eines nachvollziehbaren und künstlerischen Prozesses. Diese Dokumentation umfasst auch die Ergebnisse der Realisierung der Entwürfe für das interdisziplinäre Projekt »Short Cut« mit dem Studiengang Medientechnik der HAW Hamburg.

Die Studierenden erlernen figürliches Zeichnen (Figurinen), die Beziehung zwischen Raum/Bühne und Kostüm, Grundbegriffe der Lichtgestaltung, Masken- und Perückenentwurf und die Präsentation von Konzepten.

Als komplexes Fach vereint Kostümdesign in sich handwerkliche, künstlerische und kulturhistorische Aspekte.

#### Textildesign 1:

Einführung in die Praxis des textilen zeitgenössischen Arbeitens und des Entwurfs. Experimentelle Übungen sowie Auseinandersetzungen zu Strategien und Fragestellungen, Entwicklung und Reflexion TEXTIL stehen im Mittelpunkt dieses Seminars. Die Studierenden experimentieren mit Material, Oberflächenbeschaffungen, Farbe und Form sowie mit Herstellungs- und Darstellungstechniken. Sie erstellen ein begleitendes Arbeits- und Skizzenbuch.

<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Seminarprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Modedesign 1, Kostümdesign 1, Textildesign 1
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Projektseminar Modedesign 1:</p> <p>Innerhalb über das erste Semester verteilte Seminare und Workshops werden die Lehrinhalte mit unterschiedlichen methodischen Ansätzen experimentell erarbeitet oder durch Übungen vermittelt. Verschiedene Prozesse werden in der Gruppe erschlossen, und zum Teil in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt oder fertig gestellt. Mittels konkreter Aufgabenstellungen werden zu jeder Lehrinhaltseinheit jeweils Projektarbeiten verwirklicht. Individuelle Schritte und Arbeiten werden in Einzelgesprächen und auch in oder vor der Gruppe erörtert, um die Auseinandersetzung mit den Problemstellungen und der Designentwicklung zu fördern.</p> <p>Kostümdesign 1:</p> <p>Die vom Lehrkörper begleitete Entwurfsentwicklung wird in Form von Teilergebnissen präsentiert, besprochen und korrigiert. In eigenständigen Hausarbeiten werden die Semesterprojekte fortgesetzt und weiterentwickelt. Vorlesungen, Workshops und Diskussionen in Gruppen dienen dazu, die Ideenfindung und Umsetzung der Kostümkonzepte zu unterstützen und die Studierenden in ihren künstlerischen Entwicklungsprozessen zu fordern und zu fördern.</p> <p>Die Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Fotografie, bildender Kunst und Mode sowie regelmäßige Theater-, Opern-, Ballett- und Kinobesuche werden vorausgesetzt. Entwicklungen in digitalen Medien wie Virtual Reality, Games und Animationsfilm sollten mit Interesse verfolgt werden.</p> <p>Textildesign 1:</p> <p>Die Themen werden in praxisbezogenen Übungen erarbeitet. Teilweise in Gruppen, überwiegend in Einzelarbeit werden sie in zum Teil in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt oder fertiggestellt. Die Arbeitsergebnisse der Studierenden werden in der Gruppe in Korrektorgesprächen erörtert. Jeweils zu den Teilaufgaben und am Ende des Semesters präsentieren die Studierenden ihre Arbeitsergebnisse in aufbereiteter Form in der Gruppe.</p>
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Design-Basiskurs 2**

Modedesign 2, Kostümdesign 2, Textildesign 2

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink. Inhaltlich für Modedesign: Prof. Jürgen Frisch, Prof. Kai Dünhöf-ter, Prof. Peter E. Seebacher, für Kostümdesign: Prof. Cora Sachs, Prof. Anna Wübber für Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: Semester 2, zu belegen in der gewählten Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign)
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Wintersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	6
<b>Semesterwochenstunden</b>	abhängig von der Gruppengröße: 2 (bei 10 Teilnehmenden, regelmäßig in Mode- u. Textildesign) oder 3 (bei 15 Teilnehmenden, regelmäßig in Kostümdesign)
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 26 Std. Präsenz- und 124 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 112 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Modedesign 2: Die Studierenden kennen weitere Techniken des praktischen Entwerfens von Mode und haben weitere grundsätzliche Fähigkeiten zur Designentwicklung erworben. Sie sind in der Lage ausgehend von historischen Vorbildern und der Erforschung stofflicher Qualitäten, die Erfindung und Erarbeitung von Kleidformen und Formen der Kleidung zu initiieren und bis zum Prototyp zu entwickeln.  Kostümdesign 2: Die Studierenden haben die aus dem Design-Basiskurs 1 / Kostümdesign 1 erworbenen künstlerisch-gestalterische Kompetenzen zur Erstellung eines freien Kostümentwurfes weiterentwickelt und präzisiert. Die Basis hierfür bildet die Kenntnis von Theaterformen und szenischen Vorgängen sowie der kreativ-künstlerischen Praktiken und Anforderungen des Entwurfs. Die Studierenden können aus diversen vorgegebenen Texten,

Kurzgeschichten, kleineren Theaterstücken und Kurzfilmskripten Interpretationen erarbeiten, dramaturgische Zusammenhänge erklären und mittels Skizze, Zeichnung, Fotografie und Bildbearbeitung am Computer oder in Collagetechnik Inhalte mit Phantasie und gestalterischer Begabung nachvollziehbar vermitteln. Sie haben die Kompetenz, Figurentypen zu bestimmen, historische Kontexte herzustellen oder diese auch in Bezug auf heute – mittels Stilisierung, Abwandlung und Übertreibung – zu konkretisieren. Die Studierenden konnten erste praktische Umsetzungen eigener Entwürfe in interdisziplinären Projekten leisten.

Textildesign 2:

Die Studierenden haben sich grundsätzlich und praxisbasiert mit der textilen Fläche und ihren tradierten sowie erweiterten zeitgenössischen Material- und Verknüpfungsmöglichkeiten auseinandergesetzt. Sie sind auf verschiedenen Farb-, Motiv- und Materialwelten im Kontext zwei- und dreidimensionaler textiler Flächen sensibilisiert und erkennen die Potentiale der Weiterentwicklung in Design-Zusammenhänge aus Interieur, Objekt, Produkt, Mode oder dem Bühnenraum. Sie sind in der Lage selbständige Entwurfsarbeit zu leisten und können die Vielfalt textiler Entwurfsumsetzungen in grundlegende Designebenen einordnen. Sie haben grundlegende visuelle Recherchekenntnisse erworben, Entwurfstechniken eingeübt und die Grundlagen zur Reflexion der eigenen Arbeit gelegt. Zudem wurden Kenntnisse in den aktuellen analogen sowie digitalen Präsentationstechniken angeeignet, die eine Visualisierung und Kommunikation der textilen Entwurfsideen ermöglichen.

## **Inhalte des Moduls**

Modedesign 2:

Das Modul Design-Basiskurs 2 / Modedesign 2 erstreckt sich über das zweite Studiensemester und beinhaltet die umfassende Vorbereitung auf Designkonzeption / Mode A und Designentwicklung / Mode B (ab dem 3. Studiensemester). Innerhalb separater Lehreinheiten erfolgt die Einführung in verschiedene Arbeitsweisen und die Erarbeitung mehrerer grundsätzlicher Tools der Designentwicklung, darunter Historische Modulation und Stoffliche Modulation.

Kostümdesign 2:

Die Studierenden erarbeiten in konkreten Semesterprojekten Kostümkonzeptionen in zweidimensionaler Entwurfsentwicklung, wobei sie die räumliche Dimension miteinbeziehen. Schwerpunkt ist neben Formentwicklung und Farbgebung das Erlernen einer inhaltsbezogenen dramaturgischen Denkweise. Dabei präsentieren sie ihre Entwürfe innerhalb der Projektgruppe und dokumentieren ihre Ideenfindung schriftlich im Sinne eines nachvollziehbaren und künstlerischen Prozesses. Diese Dokumentation umfasst auch die Ergebnisse der Realisierung der Entwürfe für das interdisziplinäre Projekt »Short Cut« mit dem Studiengang Medientechnik der HAW Hamburg und diversen anderen Kooperationspartnern. Sie erlernen figurliches Zeichnen (Figurinen), die Beziehung zwischen Raum/Bühne und Kostüm, Grundbegriffe der Lichtgestaltung, Masken- und Perückenentwurf und die Präsentation von Konzepten. Als komplexes Fach vereint Kostümdesign in sich handwerkliche, künstlerische und kulturhistorische Aspekte. In interdisziplinären Projekten werden praktische Umsetzungen realisiert.

	<p>Textildesign 2:</p> <p>In konkreten, mehrteiligen Semesteraufgaben finden praktische Übungen unter Einbeziehung verschiedener gestalterischer analoger und digitaler Entwurfsmethoden wie Skizze, Zeichnung, Malerei oder Collage einschließlich Foto und CAD zur Gestaltung textiler Flächen statt. Die Studierenden trainieren die Entwicklung verschiedener Motiv- und Farb-Welten auch im Hinblick auf die Realisation in den flächenbildenden textilen Techniken der Konstruktion (Weberei, Faservliese, Strickerei) sowie in einer Reihe von Veredelungstechniken. Proportionsübungen, Farbquantitäten, Strukturanalysen, (kritische) Auseinandersetzungen mit Materialsprache sowie Botschaft und Recherche gehören zu den Lehrinhalten. Die weitere Entwicklung der Skizzen- und Arbeitsbücher begleitet die Semesteraufgaben.</p>
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Seminarprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Modedesign 2, Kostümdesign 2, Textildesign 2
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Projektseminar</p> <p>Modedesign 2:</p> <p>Innerhalb mehrerer über das zweite Semester systematisch verteilter Seminare und Workshops werden die Lehrinhalte mit unterschiedlichen methodischen Ansätzen experimentell erarbeitet oder durch Übungen vermittelt.</p> <p>Verschiedene Prozesse werden in der Gruppe erschlossen und zum Teil in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt oder fertiggestellt. Mittels konkreter Aufgabenstellungen werden zu jeder Lehrinhaltseinheit jeweils Projektarbeiten verwirklicht. Individuelle Schritte und Arbeiten werden in Einzelgesprächen und auch in oder vor der Gruppe erörtert, um die Auseinandersetzung mit den Problemstellungen und der Designentwicklung zu fördern.</p> <p>Kostümdesign 2:</p> <p>Die vom Lehrkörper begleitete Entwurfsentwicklung wird in Form von Teilergebnissen präsentiert, besprochen und korrigiert. In eigenständigen Hausarbeiten werden die Semesterprojekte fortgesetzt und weiterentwickelt. Lehrvorträge, Workshops und Diskussionen in Gruppen dienen dazu, die Ideenfindung und Umsetzung der Kostümkonzepte zu unterstützen und die Studierenden in ihren künstlerischen Entwicklungsprozessen zu fördern und zu fördern.</p> <p>Die Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Fotografie, bildender Kunst und Mode sowie regelmäßige Theater-, Opern-, Ballett- und Kinobesuche werden vorausgesetzt. Entwicklungen in digitalen Medien wie Virtual Reality, Games und Animationsfilm sollten mit Interesse verfolgt werden.</p>



Textildesign 2:

Die Themen werden in praxis-bezogenen Übungen erarbeitet – teilweise in Gruppen, überwiegend in Einzelarbeit werden sie in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt oder fertig gestellt. Die Arbeitsergebnisse der Studierenden werden in der Gruppe in Korrektorgesprächen erörtert. Jeweils zu den Teilaufgaben und am Ende des Semesters präsentieren die Studierenden ihre Arbeitsergebnisse in aufbereiteter Form in der Gruppe.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Designkonzeption**

Mode A1–3, Kostüm A1–3, Textil A1–3

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink.  Inhaltlich für Modedesign: Prof. Jürgen Frisch, Prof. Kai Dönhöler, Prof. Peter E. Seebacher, für Kostümdesign: Prof. Cora Sachs, Prof. Anna Wübber, für Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 3-mal in Semester 3 bis 6, Modedesign: Mode A1–A3, Kostümdesign: Kostüm A1–A3, Textildesign: Textil A1–A3
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	6
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept und Gruppengröße: 4 (bei 20 Teilnehmenden, regelmäßig in Mode- und Textildesign), 3 (bei 15 Teilnehmenden, regelmäßig in Kostümdesign) oder 2 (bei 10 Teilnehmenden)
<b>Arbeitsaufwand</b>	150 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 112 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 124 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	erfolgreich absolviertes Basisjahr
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Modedesign: Die Studierenden haben künstlerisch-konzeptionelle Kompetenzen für den Entwurf ihrer individuellen Einzelprojekte erworben, die sie zur Entwicklung einer Idee bzw. eines Themas befähigen, ausgehend von umfangreichen Recherchen und der Bestimmung bzw. Wahl der stilistischen Mittel. Sie können Problemstellungen der eigenen Arbeit im Kontext von Beobachtung der gesellschaftlichen Entwicklung situieren, bewerten und für den Gestaltungsprozess nutzen.  Kostümdesign: Die Studierenden sind in der Lage, dramaturgisch kompetente und künstlerisch reife Kostümkonzeptionen für die szenischen Medien wie Theater, Film und digitale Medien und die hierfür tätigen Ausstattungsfirmen zu entwerfen, zu gestalten und zu realisieren. Sie reagieren dabei auf die Entwicklung der Figur durch den Darsteller und die Regie. Sie verfügen über sichere

Kenntnisse in historischen und zeitgenössischen Bekleidungs- und Stilformen, eine besondere Fähigkeit zur Einstellung auf szenische Möglichkeiten sowie Phantasie und gestalterische Begabung.

Textildesign:

Die Studierenden haben künstlerisch-gestalterisch konzeptionelle Kompetenzen für den Entwurf ihrer individuellen Einzelprojekte erworben, die sie zur Entwicklung von wegweisenden zukunftsorientierten textilen Flächen, Objekten oder textilen Produkten befähigen. Sie sind in der Lage, umfangreiche Recherchen anzustellen, ihre technisch-handwerklichen Mittel zu wählen und durch Einordnung in Gesellschaft, Notwendigkeit und Style die grundsätzlichen Voraussetzungen für den textilen Entwurf zu erarbeiten. Die Studierenden können Problemstellungen der eigenen Arbeit im Kontext von textiler Umsetzung und Anwendung definieren, bewerten und für den Gestaltungsprozess nutzen. Sie sind sowohl für ästhetische als auch für kulturelle, sozioökonomische und ökologische Aspekte der textilen Materialität sensibilisiert.

### **Inhalte des Moduls**

Modedesign:

Der Inhalt wird durch wechselnde Themen und durch die daraus entstehenden individuellen Projekte bestimmt. Neben der zeichnerischen Entwicklung werden Materialstudien und -manipulation, die Ergründung von Bekleidungskontexten und die Möglichkeiten performativer und prozesshafter Bekleidungsarten in die Konzeption des Projektes mit einbezogen. Die individuelle Präsentation der erbrachten Arbeiten je nach Thema in verschiedenen Formen (Display, Foto, Video, Installation, Performance, Modenschau ...) ist Teil des Lehrinhalts.

Modell: Die Arbeit am Modell ermöglicht eine ungeheure Freiheit bezüglich Experiment und Provokation. Diese soll genutzt werden, um eine komplexe Idee darzustellen, welche für sich allein stehen kann.

Serie: Der Umfang einer Serie ermöglicht den kraftvollsten Ausdruck neuer modischer Standpunkte, von fern avantgardistisch bis stur rückwärtsgewandt. Der begrenzte Umfang einer Serie thematisiert die Möglichkeiten verschiedenster Variationen einer Entwurfsidee.

Kollektion: Dem Anspruch einer vierteiligen Kollektion entsprechend wird das Hauptaugenmerk auf die Balance von Vielfalt und Einheit gelegt. Die Bewältigung, Beeinflussung und Beherrschung der komplexen, auch terminlichen Vorgänge einer solchen Entwurfsarbeit sind Betrachtungsgegenstand. Deren Überprüfung auf die Erfordernisse der Lebenswirklichkeit von Modetreibenden in der heutigen Zeit werden thematisiert und kritisch hinterleuchtet (Nachhaltigkeit, soziale Standards, alternative Vertriebsformen etc.)

Kostümdesign:

Die Studierenden erarbeiten im konkreten Semester im Kurs Kostüm A Kostümkonzeptionen für die szenischen Medien wie Sprech- und Musiktheater, Performance, Film und Digitale Medien wie Virtual Reality, Games oder Animationfilm, von der zweidimensionalen Entwurfsentwicklung bis hin zur Präsentation der gesamten Kostümkonzeption inklusive Masken- und

Perückenentwürfen unter Einbeziehung der räumlichen Dimension. Grundlagen der dreidimensionalen Entwurfsentwicklung werden vermittelt.

Neben den Modulen Dramaturgie, Kostümgestaltung und Historischer Schnitt werden in Kursen, Lehrvorträgen und Workshops das Erstellen von Kostümentwürfen (figürliches Zeichnen und diverse andere Techniken) und erweiterte Kenntnisse von Theater- und Filmtechnik, Lichtgestaltung und Konzeptpräsentation unterrichtet.

Der Schwierigkeitsgrad der zu erarbeitenden Projekte erhöht sich in angemessener Weise vom 3. bis zum 6. Semester.

Textildesign:

Die Inhalte der Semesterprojekte Textildesign im Hauptstudium BA werden durch wechselnde inhaltliche Themen und durch die daraus entstehenden individuellen textilen Flächen- und Projektentwicklungen bestimmt. Neben der Entwicklung von textilen Flächen und Oberflächen zunächst durch Skizze, Zeichnung, Malerei oder Collage sowie durch digitale Techniken werden weitergehende Materialstudien und künstlerisch-handwerkliche Umsetzungsmöglichkeiten vom Unikat, über den Manufakturgedanken und bis zur industriellen Produktion sowie Konzeptionen über die Anwendung hinaus im gesellschaftlichen Kontext sowie mit einem kritischen Designbegriff thematisiert. Die individuelle Präsentation mit dem Aufzeigen von Entwicklung und Prozess im Praxis-Kontext ist Teil des Lehrinhalts.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Seminarprüfung

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.

**Lehr- und Lernformen**

Projektseminar

Modedesign:

Im Vordergrund der Übungen steht die künstlerisch-konzeptionelle Entwicklung für ein eigenständiges Modeprojekt mit implizit konkreten Vorstellungen über den Einsatz der Werkzeuge für die Umsetzung der Modelle/Serien/Kollektionen. Das Verständnis für komplexe Vorgänge wird angeregt und trainiert durch Recherchen zur Geschichte und Kultur von Mode, Kunst, Literatur, Leben, Wissenschaft. Aktuelle Positionen werden untersucht und analysiert. Um kreative Eigenständigkeit zu fördern und Auffassungs- und Beobachtungsgabe zu erweitern werden alte und neue persönliche Erfahrungsräume in den Prozess integriert.

Die inhaltliche Auseinandersetzung für den Mode-Entwurf beginnt für die Studierenden mit dem De- bzw. Rekodieren von Zeichen, die sie in eine neue Kleidersprache (Mode) umsetzen. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert. Projektthemen ergeben sich sowohl

mit Partnern aus Forschung, Wirtschaft, Kultur als auch durch experimentelle Aufgaben jenseits konventioneller Anwendungsbereiche. Die Kurse sind zum Teil in themenbezogenen Arbeitsgruppen eingeteilt, kombiniert mit Gruppengesprächen und individueller Einzelbetreuung. Designkonzeption Mode A und Designkonzeption Mode B werden tendierend parallel vermittelt.

**Kostümdesign:**

Der Kurs Kostüm A beschäftigt sich pro Semester mit einem konkreten Themenschwerpunkt aus dem Bereich diverser szenischer Medien wie Oper, Ballett, Musical, Schauspiel, Performance, Film, Virtual Reality, Games oder Animationsfilm. Jedes Semester schließt mit der Präsentation der Kostümkonzeption jedes einzelnen Studierenden ab, wobei die Entwurfentwicklung begleitet und in Form von Teilergebnissen präsentiert, besprochen und korrigiert wird. Lehrvorträge und Diskussionen dienen dazu, die Ideenfindung und Umsetzung zu unterstützen und die Studierenden in ihrem künstlerischen Entwicklungsprozess zu fordern und zu fördern.

**Textildesign:**

Die künstlerisch-konzeptionelle Entwicklung eigenständiger und zukunftsweisender textiler Flächen, Objekte und Produkte und/oder Konzepte wird durch Übungen erprobt.

Das Verständnis für komplexe Design-Vorgänge wird angeregt und trainiert durch Recherchen zur Geschichte und Kultur von Textilien, zu Design, Mode, Kunst, Literatur, Musik, Film und Theater, Bühne und Kostüm sowie den Wissenschaften. Aktuelle Positionen werden untersucht und analysiert. Um kreative Eigenständigkeit zu fördern und Auffassungs- und Beobachtungsgabe zu erweitern werden alte und neue persönliche Erfahrungsräume in den Prozess integriert.

Die inhaltliche Auseinandersetzung für dem textil-basierten Entwurf beginnt für die Studierenden mit Fragestellungen zu Sinn und Nutzen neuer und weiterer textilbasierter Flächen-, Objekt- und Produktentwicklungen. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert. Projektthemen ergeben sich sowohl mit Partnern aus Forschung, Wirtschaft oder Kultur als auch durch experimentelle Aufgaben jenseits konventioneller Anwendungsbereiche. Die Kurse sind zum Teil in themenbezogene Arbeitsgruppen eingeteilt, kombiniert mit Gruppengesprächen und individueller Einzelbetreuung. Designkonzeption Textil A und Designentwicklung Textil B werden tendenziell parallel vermittelt.

## **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Designentwicklung**

Mode B1–3, Kostüm B1–3, Textil B1–3

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink.  Inhaltlich für Modedesign: Prof. Jürgen Frisch, Prof. Kai Dönhöler, Prof. Peter E. Seebacher, für Kostümdesign: Prof. Cora Sachs, Prof. Anna Wübber, für Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 3-mal in Semester 3 bis 6, Modedesign: Mode B1–B3, Kostümdesign: Kostüm B1–B3, Textildesign: Textil B1–B3
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	10
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept und Gruppengröße: 6 (bei 20 Teilnehmenden, regelmäßig in Mode- und Textildesign), 4,5 (bei 15 Teilnehmenden, regelmäßig in Kostümdesign) oder 3 (bei 10 Teilnehmenden)
<b>Arbeitsaufwand</b>	250 Std., davon 77 Std. Präsenz- und 173 Std. Selbststudium oder 57 Std. Präsenz- und 193 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 212 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Modedesign: Die Studierenden haben künstlerisch-gestalterische Kompetenzen, die sie zur Umsetzung eines selbst gewählten Modethemas (Projekt), befähigen. Sie erfassen kreative und technische Tools, wenden diese an und machen sie für die Gestaltung nutzbar. Die Studierenden können mit der unaufhörlichen Veränderung von Moden und der daraus resultierenden konstanten Anpassung an neue Parameter umgehen.  Kostümdesign: Die Studierenden sind in der Lage, dramaturgisch kompetente und künstlerisch reife Kostümkonzeptionen für alle szenischen Medien wie Schauspiel, Musik- und Tanztheater, Performance, Film, Virtual Reality, Games oder Animationsfilm zu erarbeiten.

#### Textildesign:

Die Studierenden sind fähig, textile und anverwandte Flächen und Produkte für alle Lebensbereiche zu konzipieren und zu gestalten. Sie nutzen kreative, strategische und technische Tools und wenden sie für die gestalterische Umsetzung an. Sie erfassen die im stetigen Wandel begriffenen gesellschaftlichen Designzusammenhänge und machen praxisorientierte Vorschläge zur Gestaltung der Umwelt auf der Grundlage textilbasierter künstlerisch-handwerklicher Designprozesse.

Die Studierenden setzen sich im Designprozess selbständig und kritisch mit gesellschaftlichen Phänomenen auseinander, hinterfragen alltägliche textile Gegebenheiten und können sowohl auf die Anforderungen der Industrie als auch in Zusammenhängen von Manufaktur oder in Customized-Designzusammenhängen sowie anderen – spekulativen – Kontexten agieren und reagieren.

#### **Inhalte des Moduls**

#### Modedesign:

Der Inhalt wird durch wechselnde Themen und durch die daraus entstehenden individuellen Projekte bestimmt. Ergebnisse und Ansätze der Designkonzeption werden zur Bildung und Beeinflussung der praktischen Designentwicklung herangezogen, und sind somit integraler Bestandteil. Kerninhalt bildet die praktische Arbeit am Kleidungsstück/Modell/Objekt. Versuche und Entwicklungen in textiler Fläche und räumlicher Form werden umgesetzt. Silhouetten, Details sowie strukturelle als auch dekorative Aspekte werden experimentell erarbeitet und zu realisierbaren Elementen und Bestandteilen im Prototyp und ggf. in Serie weiterentwickelt.

Die Studierenden nutzen erworbenes Wissen und Fähigkeiten aus den Bereichen Schnitt und Fertigung, und sie schaffen eigene Konzentrationen und Spezialisierungen u.a. in Verbindung mit Wahlpflicht-Modulen (z.B. HAKA, Modellieren, Historischer Schnitt, Maschentechnik, Textildruck). 3D-Modellentwicklung wird als essenzieller Teil des Designprozesses betrachtet und vermittelt. Konzeptionelle Entwicklungen bilden die Basis zur Erarbeitung realisierter Prototypen, vorrangig in Modell und Serie, und werden zur praktischen Gestaltung auch weitergehender Aspekte wie Accessoire, Styling, Look genutzt. Es gilt durch die Erkundung verschiedener praktischer Arbeitsansätze eine eigene methodische Vorgehensweise zu entwickeln.

#### Kostümdesign:

In diversen Kooperationen mit der Theaterakademie Hamburg, der Hamburg Media School, der Hochschule für Musik und Theater Hamburg, der Hochschule für Bildende Künste Hamburg und den Studiengängen der HAW (Kommunikationsdesign, Games, Interaktive Illustration und Medientechnik u.a.), die fester Bestandteil dieses Moduls sind, bietet sich die Möglichkeit der praktischen Umsetzung und der berufseingliedernden Perspektive in Form von öffentlichen Projekten (Theater, Kino, Produkte der Neuen Medien). Die inhaltsbezogene und dramaturgische Grundlage ist der klassische bzw. moderne Theater- oder Literaturtext, das Drehbuch oder eine individuell gestaltete Textcollage. Die Studierenden erarbeiten einerseits theoretisch in Auseinandersetzung mit ihren Dozent:innen, andererseits praktisch in enger Zusammenarbeit mit Regie- und

Bühnenbildstudierenden der Kooperationspartner:innen, Kostümkonzeptionen für diverse Theater-, Film- und digitale Projekte. Hierfür fertigen sie Kostümentwürfe an, bestimmen sämtliche Materialien, die für die Umsetzung notwendig sind und setzen ihre Entwürfe teilweise in den Laboren der HAW selbst, teilweise mithilfe von Theater- und Filmwerkstätten um. Die Studierenden erlernen im Laufe des Prozesses ihre Konzepte zu präsentieren und mit Regie, Dramaturgie und Werkstätten zu kommunizieren. Berufseingliedernde Perspektiven werden erarbeitet.

Textildesign:

Die textile Flächen-, Objekt- und Produktentwicklung auf der Basis von Entwurfstechniken sowie experimenteller künstlerisch-handwerklicher Forschung und Gestaltung zu wechselnden Semesterthemen bildet den zentralen Lehrinhalt. Daraus entwickeln sich individuelle Projekte. Ergebnisse und Ansätze auf der Grundlage der Designkonzeption (siehe Textil A) werden zur Entwicklung von Design-Praxis herangezogen und sind somit integraler und verknüpfender Bestandteil. Die Studierenden nutzen insbesondere die erworbenen Fähigkeiten aus den Bereichen der textilen Druck- und Veredelungstechniken sowie die Mittel der textilen Flächenerzeugung und (er-)finden mehrdimensionale und andere textile Flächen, Objekte und Produkte für das Bedürfnis nach räumlicher Körperlichkeit – für Räume und Körper.

Die Studierenden arbeiten textil-methodologisch und textil-strategisch und erproben verschiedene Präsentationsformen. Sie loten das Spiel zwischen (Un-)Sinn, Nutzen, Funktion, Ästhetik und Humor aus und können mit textilen Flächen und Produkten Geschichten erzählen. Studierende (er-)finden »Kultflächen und -objekte«. Textilien, Objekte, Produkte innerhalb und außerhalb tradierter Anwendungen werden mit differenzierten ästhetischen Ansprüchen gestaltet und stehen als Kommunikationsträger in einer ökologisch-ökonomischen Ausgewogenheit sowie in einer Tradition arbeitsethischer Umsetzung.

Sie üben den experimentellen und konstruktiven Umgang in der Gestaltung mit traditionellen und neuen Materialien und Technologien und können sich durch die Wahl der besuchten Lehrveranstaltungen in ihrem Designansatz zunehmend spezialisieren bzw. ausdifferenzieren. Durch Recherche, Workshops oder Exkursionen wird die Entwicklung einer individuellen Designhandschrift, die praxisorientiert und zukunftsbezogen ist, weiterhin gefördert. Die Studierenden werden zudem unterstützt, eigene Entwurfsmethoden zu entwickeln, den Einsatz von Moodboards, Mock-ups und Modellen zu erproben, Prototypen anzu»skizzieren« und verschiedene Präsentationsformen und -techniken zu versuchen. Begleitend ist die Teilnahme an Wettbewerben, an Kooperationen mit anderen Hochschulen, der Industrie sowie weiteren externen Partnern und die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit anderen Studienrichtungen und Departments auch im Rahmen angewandter Forschung und international möglich.

### **Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.



<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Seminarprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Projektseminar</p> <p>Modedesign:</p> <p>Für die Durchführung eines eigenständigen Mode-Projektes werden dem Studierenden differenzierte Werkzeuge vermittelt. Praktiziert wird ein Lernen durch erfahrbar machen über die gestalterisch haptische und visuell zeichnerische Entwurfsarbeit. Die angewandte Methode ist ein offenes variables Gestaltungssystem, das die Grundlage für die Visualisierung einer Idee/Thema und deren Umsetzung für einen eigenständigen Kleiderentwurf bietet. Durch dreidimensionale Übungen werden die Proportionen des menschlichen Körpers über die Arbeit mit dem Material an der Modellierbüste studiert und erfasst. Das abstrakte Vorstellungsvermögen wird geschult, die Sehgewohnheiten verändert. Dem gestalterischen Prozess implizit sind umfangreiche Materialrecherchen. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert.</p> <p>Die Kurse organisieren sich in Form von Studienprojekten in Kombination mit Übungen (Workshops), Gruppen und Einzelgesprächen. Anhand entstandener Arbeitsproben/Versuche werden Korrekturen vorgenommen sowie Hilfestellungen und Beratung gegeben, die in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt und umgesetzt werden. Mode B Designentwicklung und Mode A Designkonzeption werden tendenziell parallel vermittelt.</p> <p>Kostümdesign:</p> <p>Im Vordergrund der Übungen steht die künstlerisch-konzeptionelle Entwicklung einer eigenständigen Kostümkonzeption, die an Regie und Werkstätten verständlich, nachvollziehbar und professionell vermittelt werden kann. Das Verständnis für den komplexen Vorgang der Erarbeitung und der Entwicklung einer Kostümkonzeption für ein diverses Projekt wird angeregt und trainiert durch Recherchen zur Geschichte, Kunst und Wissenschaft. Das dramaturgische Denken wird durch Diskussionen über Inhalt und Interpretation eines Theater- bzw. Filmstoffes geübt und trainiert, Eigenständigkeit und Selbstorganisation werden gefördert, Auffassungs- und Beobachtungsgabe sensibilisiert.</p> <p>Textildesign:</p> <p>Die Kurse finden zumeist wöchentlich in praxis-orientierten Seminaren statt und basieren auf der Lehrmethode Projektarbeit, um die eigenständige textile Entwurfsarbeit und Umsetzung von textilen Flächen, Objekten und Produkten für alle Lebensbereiche zu fördern. In der Anfangsphase stehen Brainstorming, Mind Maps, Recherchen, Präsentationen oder mündliche Referate im Vordergrund. Die Semesterthemen werden teilweise in Gruppen, jedoch überwiegend individuell erarbeitet. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert.</p>

Die in Form von Studienprojekten organisierten Kurse werden durch Übungen (Workshops), Gruppen- und Einzelgespräche ergänzt. Anhand entstandener Arbeitsproben/Versuche werden Korrekturen vorgenommen sowie Hilfestellungen und Beratung gegeben, die in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt und umgesetzt werden. Projekt B und Projekt A werden tendenziell parallel vermittelt.

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Designkonzeption MoKoTex**

MoKoTex A4

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	<i>siehe Modul »Designkonzeption«</i>
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 1-mal in Semester 3 bis 6, Modedesign, Kostümdesign, Textildesign: MoKoTex A4 – Lehrveranstaltung in der gewählten oder einer anderen Studienrichtung des Studiengangs  <i>Die folgenden Angaben entsprechen denen des Moduls »Designkonzeption«:</i>
<b>Angebotsturnus</b>	<i>jedes Semester</i>
<b>Dauer des Moduls</b>	<i>1 Semester</i>
<b>Credit Points</b>	6
<b>Semesterwochenstunden</b>	<i>variabel je nach didaktischem Konzept und Gruppengröße: 4 (bei 20 Teilnehmenden, regelhaft in Mode- und Textildesign), 3 (bei 15 Teilnehmenden, regelhaft in Kostümdesign) oder 2 (bei 10 Teilnehmenden)</i>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<i>150 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 112 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 124 Std. Selbststudium</i>
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	<i>keine</i>
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	<i>erfolgreich absolviertes Basisjahr</i>
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Durch Besuch einer Lehrveranstaltung in ihrer eigenen Studien- richtung haben die Studierenden ihr Wissen und ihre Fähigkei- ten vertieft, oder sie haben, durch den Besuch in einer anderen Studienrichtung, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten verbreitert und erweitert.  <i>Zu den Details der Lernergebnisse in der jeweiligen Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign) siehe Modul »Designkonzeption«.</i>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden erarbeiten ein Projekt in ihrer eigenen oder einer ander Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign).  <i>Zu den Details der Modulinhalt siehe Modul »Designkonzeption«.</i>

*Die folgenden Angaben entsprechen denen des Moduls  
»Designkonzeption«:*

**Lehrsprache**

*regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.*

**Studien- und  
Prüfungsleistungen**

*Prüfungsleistung: Seminarprüfung*

**Zugehörige Kurse**

*Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.*

**Verwendbarkeit  
des Moduls**

*Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.*

**Lehr- und Lernformen**

*Projektseminar*

**Literatur**

*Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.*

Modul

## **Designentwicklung MoKoTex**

MoKoTex B4

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	<i>siehe Modul »Designentwicklung«</i>
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 1-mal in Semester 3 bis 6, Modedesign, Kostümdesign, Textildesign: MoKoTex B4 – Lehrveranstaltung in der gewählten oder einer anderen Studienrichtung des Studiengangs
	<i>Die folgenden Angaben entsprechen denen des Moduls »Designentwicklung«:</i>
<b>Angebotsturnus</b>	<i>jedes Semester</i>
<b>Dauer des Moduls</b>	<i>1 Semester</i>
<b>Credit Points</b>	<i>10</i>
<b>Semesterwochenstunden</b>	<i>variabel je nach didaktischem Konzept und Gruppengröße: 6 (bei 20 Teilnehmenden, regelhaft in Mode- und Textildesign), 4,5 (bei 15 Teilnehmenden, regelhaft in Kostümdesign) oder 3 (bei 10 Teilnehmenden)</i>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<i>250 Std., davon 77 Std. Präsenz- und 173 Std. Selbststudium oder 57 Std. Präsenz- und 193 Std. Selbststudium oder 38 Std. Präsenz- und 212 Std. Selbststudium</i>
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	<i>keine</i>
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	<i>keine</i>
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Durch Besuch einer Lehrveranstaltung in ihrer eigenen Studien- richtung haben die Studierenden ihr Wissen und ihre Fähigkei- ten vertieft, oder sie haben, durch den Besuch in einer anderen Studienrichtung, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten verbreitert und erweitert. <i>Zu den Details der Lernergebnisse in der jeweiligen Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign) siehe Modul »Design- entwicklung«.</i>
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden erarbeiten ein Projekt in ihrer eigenen oder ei- ner ander Studienrichtung (Modedesign, Kostümdesign oder Textildesign). <i>Zu den Details der Modulinhalt siehe Modul »Designentwicklung«.</i>

*Die folgenden Angaben entsprechen denen des Moduls  
»Designentwicklung«:*

**Lehrsprache**

*regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen  
möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in  
Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.*

**Studien- und  
Prüfungsleistungen**

*Prüfungsleistung: Seminarprüfung,*

**Zugehörige Kurse**

*Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche  
Kurse für dieses Modul gewählt werden können.*

**Verwendbarkeit  
des Moduls**

*Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.*

**Lehr- und Lernformen**

*Projektseminar*

**Literatur**

*Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen  
per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-  
Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.*

Modul

## **Abschlussmodul MoKoTex**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Design</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	organisatorisch: Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink. Inhaltlich jeweils die betreuenden Professor*innen Prof. Renata Brink Prof. Kai Dönhöler Prof. Jürgen Frisch Prof. Steffen Gerling Prof. Cora Sachs Prof. Peter E. Seebacher Prof. Anna Wübber
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: Semester 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	19, davon 12 für das praktische Bachelorprojekt, 6 für die schriftliche Bachelorarbeit und 1 für die Studienabschlusspräsentation
<b>Semesterwochenstunden</b>	0
<b>Arbeitsaufwand</b>	475 Std., davon 0 Std. Präsenz- sowie 300 (praktisches Bachelorprojekt), 150 (schriftliche Arbeit) und 25 (Studienabschlussprüfung) Std. Selbststudium
<b>Teilnahmevoraussetzung</b>	erfolgreicher Abschluss von Leistungen des Curriculums von einem Umfang von mindestens 180 Creditpoints. Für die Zulassung zur schriftlichen Bachelorarbeit und zum praktischen Bachelorprojekt ist das erfolgreiche Absolvieren der Studienabschlusspräsentation Voraussetzung.
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden können ein eigenständiges Projekt konzipieren und entwickeln sowie spezifische Inhalte und Konzentrationen definieren. Sie sind in der Lage, eigene Entwürfe professionell umzusetzen sowie zu präsentieren und zu dokumentieren. Die Studierenden beweisen ihre Kompetenz in der visuellen und verbalen Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.  Im Rahmen ihrer schriftlichen Bachelorarbeit dokumentieren und reflektieren und sie ihre gestalterische Position sowie ihre Methoden und sind fähig, die von ihnen getroffenen

konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen fundiert zu begründen.

**Inhalte des Moduls**

Eigenständige Konzeption und Realisation eines Projektkonzepts bis zur Präsentationsreife in Prototyp(en). Im Zentrum steht dabei der künstlerische Entwurfs- und Entwicklungsprozess.

Modedesign: Konzeption und Entwicklung von Mode/Bekleidung in Modelle(en), Serie und/oder Kollektion sowie artverwandter Einsatzbereiche (z.B. Styling, Trendanalysen, Modekommunikation, ...). Außerdem Projektentwicklungen und -umsetzungen im erweiterten Kontext der gestalterischen und künstlerischen Auseinandersetzung mit Mode/Design.

Kostümdesign: Dramaturgisch-szenisches Kostümkonzept incl. praktischer Entwicklung.

Textildesign: Konzeption und Entwicklung von Stoffentwürfen, textilen Flächen/Formen, Objekten und/oder textilen Produkten in Serien, als Muster, Unikat oder in Kollektionen.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Studienleistung: Präsentation (Studienabschlusspräsentation)  
Prüfungsleistung: Kolloquium (praktisches Bachelorprojekt), Bachelorarbeit (schriftliche Bachelorarbeit)

**Zugehörige Kurse**

Studienabschlusspräsentation  
praktisches Bachelorprojekt  
schriftliche Bachelorarbeit

**Verwendbarkeit des Moduls**

Abschluss des Studiums

**Lehr- und Lernformen**

Bachelorprojekt und Bachelorarbeit  
Die Studierenden arbeiten eigenständig. In praktischen wie theoretischen Methoden entwickeln sie ihr Projekt. Sie suchen sich aktiv reflektierende Begleitung durch ihre gewählten Erst- und Zweitprüfer:innen.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.



## Modulgruppe K — Kunst

Modul  
**Kunst**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul  
**Künstlerische Grundlagen 2 und 4**  
Malerei 1 und 2

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium
<b>Teilnahmevoraussetzung</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden verfügen nach dem Kurs künstlerische Grundlagen/ Malerei 1 und 2 über konkrete Seherfahrungen und haben dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln von Farbe und Form entwickelt. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung. Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien und haben die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Die Studierenden kennen bildnerische Grundlagen der Form- und Gestaltungslehre sowie ihrer visuellen Wirkungen und sind imstande, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Sie verfügen über ein zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden vertiefen und erweitern im Pflichtkurs künstlerische Grundlagen/Malerei 2 ihre in Malerei 1 erworbenen Kompetenzen. Sie bearbeiten gegenständliche und/oder abstrakte Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen nutzen

können. Die mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte mit einbezogen.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Seminarprüfung

**Zugehörige Kurse**

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.

**Lehr- und Lernformen**

Projektseminar  
Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

## **Künstlerische Grundlagen 1**

Zeichnen 1

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Durch Seherfahrungen und forschendes Zeichnen haben die Studierenden folgende Kompetenzen erworben: Differenzierungsvermögen, Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln des Zeichnens, Kenntnis verschiedener Aspekte der visuellen Wahrnehmung, Fähigkeit, diese Erfahrungen in eine eigene künstlerische Sprache zu verwandeln, Kenntnis der bildnerischen Grundlagen und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Zudem kennen sie Modelle zum analytischen Arbeiten und Erschließen des räumlichen Sehens und Denkens.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellung, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Proportion und Verhältnismäßigkeit von Objekt und Raum, Komposition. Die Studierenden zeichnen vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell, prozesshaft, in Serien und installativ. Sie führen regelmäßig ein Skizzenbuch. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen des Zeichnens auseinander.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Seminarprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.

<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

Modul

### **Künstlerische Grundlagen 3**

Zeichnen 2

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Kunst</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Gabriele Basch, Prof. Christian Hahn
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: Semester 1 oder 2
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden haben praktische Erfahrungen verschiedener Aspekte der visuellen Wahrnehmung gemacht und die Fähigkeit erlangt, diese in abstrahierter zeichnerischer Weise umzusetzen. Sie haben Kompetenzen im räumlichen Sehen und Denken, im abstrahierenden Darstellen organischer und künstlicher Körper, dem Zeichnen von Modellen, dem Umgang mit grafischen Techniken und mit den Gestaltungsmitteln des Zeichnens erlangt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Studium und praktische zeichnerische Umsetzung der verschiedenen Aspekte visueller Wahrnehmung von Körper, Raum, Proportion, Materialität und Stofflichkeit, ebenso wie Perspektive und Komposition. Zeichentechniken und zeichnerische Methoden als Grundlage und Inspirationsquelle für gestalterische Prozesse, wie auch experimentelles, abstraktes und serielles Arbeiten.
<b>Lehrsprache</b>	regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Seminarprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul angeboten werden.
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Projektseminar

Praktische Übungen, Einzel- und Gruppenkorrekturen

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben. Zusätzlich ist eine selbstständige Recherche der Studierenden zur Intensivierung des Dialogs ausdrücklich erwünscht.

# Modulgruppe T — Theorie

Modul

## **Theoretische Grundlagen 1**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoretische Grundlagen 2**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theorie**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Theoriereihe und Studienarbeit**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

Modul

## **Wissenschaftliche Methoden**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.

## Modulgruppe L — Labore und Werkstätten

In den Laborkursen werden praktische Erfahrungen und Kenntnisse erlernt und vertieft. Die Labore und Werkstätten ermöglichen einen Einstieg in handwerkliche Grundkenntnisse und stellen dafür die materielle Ausstattung der wichtigsten Techniken bereit. Für das Studienfach werden die folgenden Kurse als Modul Labor angeboten.

Modul

**Labor S, Labor M, Labor L, Labor L intensiv**

---

Modulbeschreibung siehe gemeinsame Module der Bachelor-Studiengänge.



Modul

**Labor-Basiskurs 1**

Schnittgestaltung 1 (Mode- und Kostümdesign)

Bindungslehre 1 (Textildesign)

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Steffen Gerling für Schnittgestaltung 1, Prof. Renata Brink für Bindungslehre 1
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex, Modedesign, Kostümdesign: Schnittgestaltung 1, Semester 1; Textildesign: Bindungslehre 1, Semester 1
<b>Angebotsturnus</b>	Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4 in Schnittgestaltung 1 oder 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) in Bindungslehre 1
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium in Schnittgestaltung 1 oder 34 Std. Präsenz- und 91 Std. Selbststudium in Bindungslehre 1
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Schnittgestaltung 1 für die Studienrichtungen <b>Mode- und Kostümdesign:</b> Die Studierenden verfügen über Kompetenz in der Handhabung und Anwendung von Tabellen mit Konstruktionsmaßen und Passformklassen und wenden diese in Basiskonstruktionen für Röcke und Oberkörpergrundschnitte an. Den Studierenden ist eine Methode geläufig, die es ihnen ermöglicht, eigene Entwürfe in Schnitte umzusetzen.  Bindungslehre 1 für die Studienrichtung <b>Textildesign:</b> Die Studierenden sind sowohl in theoretischer als auch in praktischer Hinsicht mit den elementaren ein-flächigen Gewebekonstruktionen der Schafweberei und deren Ableitungen vertraut. Sie verfügen über das theoretische Verständnis darüber, welchen Gesetzmäßigkeiten die verschiedenen Gewebefbindungen unterliegen sowie welche ästhetischen und funktionalen Eigenschaften daraus resultieren, und können aus diesem Wissen heraus Gewebekonstruktionen sowohl entwickeln als auch analysieren. Zudem sind sie fähig, Bindungsmöglichkeiten in ihrer

Systematik als technische Zeichnung – sogenannten Gewebepatronen – analog darzustellen.

### **Inhalte des Moduls**

Schnittgestaltung 1 für die Studienrichtungen

#### **Mode- und Kostümdesign:**

Die Lehre in diesem Fach vermittelt methodische und instrumentelle Fachkompetenz. Hohe Priorität hat die Aneignung von Grundlagen, das Aufzeigen von Wegen und das Verdeutlichen von Zusammenhängen, die zu individuellen, kreativen Variationsmöglichkeiten führen. Die Studierenden erwerben Grundlagen in der Bekleidungskonstruktion und in der Anwendung der Messmittel zur Bestimmung der Körpermaße, die den Aufbau der Maßtabellen in Verbindung mit den Konfektionsmaßen bilden. Am Beispiel Rock und Bluse werden einfache Grundschnittaufstellungen erlernt.

Bindungslehre 1 für die Studienrichtung

#### **Textildesign:**

Die grundlegende Logik von Kette und Schuss und die Funktionsweise eines Schaftwebstuhls bilden die Basis, die theoretischen Gewebepatronen am manuellen Tastaturmusterwebstuhl in eine gewebte Fläche zu übersetzen. Die Studierenden erfahren so das Spektrum von traditionellen Methoden und Techniken bis hin zu experimentellen Grenzüberschreitungen. Sie beginnen, die technisch-gestalterischen Möglichkeiten und Grenzen der Schaftweberei zu erkennen und verfügen über die Befähigung zu einem analytischen und kreativen Umgang mit Geweben.

Die Zusammenstellung der Arbeitsunterlagen in Kombination mit der Dokumentation der Gewebe bilden eine Basis für weitere vertiefende Gestaltungsaufgaben.

: Vermittlung von theoretischen und praktischen Kenntnissen zu den Elementarbindungen, Leinwand, Köper, Atlas und deren einflächigen Ableitungen, spezifischen Eigenschaften und Entwicklungsmethoden.

: Erlernen der Darstellungsmöglichkeiten durch das Zeichnen von Bindungspatronen, Schafteinzügen, Schlagpatronen, Gewebepatronen. Verstehen und Anwenden der Bindungskurzzeichen (alt und nach DIN 61101).

: Einführung in die Grundbegriffe der Schaftweberei und das Einrichten eines Musterwebstuhls.

Die einflächigen Gewebe werden in ihren Grundbindungen und deren Erweiterungen auf Schaftwebstühlen (Tastaturwebstühlen) umgesetzt. Jede/r Studierende webt – ggf. in Gruppen eingeteilt – in einem vorgeschriebenen Rahmen. Die Studierenden sammeln Erfahrungen mit unterschiedlichen Konstruktionsmöglichkeiten und ihrer Wirkungsweise im Wechselspiel von Farb- und Materialvariationen.

### **Lehrsprache**

Deutsch

### **Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Laborprüfung

### **Zugehörige Kurse**

Schnittgestaltung 1, Bindungslehre 1

**Verwendbarkeit  
des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium sowie auf das Modul Labor-Basiskurs 3 mit der Lehrveranstaltung Bindungslehre 2 vor.

**Lehr- und Lernformen**

Labor

Schnittgestaltung 1: Der Kurs findet als wöchentlicher Kurs in Form einer Kombination aus Beispielen und Übungen statt. Die Beispiele dienen der systematischen Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse, die Übungen dienen der Anwendung des vorgetragenen Stoffes. Der Vergleich der festzulegenden Mehrweitenverhältnisse vom Körpermaß zum Fertigmaß wird durch eine Gegenüberstellung von fertigen Kleidungsstücken demonstriert und ermöglicht damit die schwierige Einordnung der richtigen Weitenzugaben.

Bindungslehre 1: Der Kurs beinhaltet schwerpunktmäßig die Vermittlung und Übung der theoretischen Inhalte, kombiniert mit einer Anleitung zur Umsetzung in die Praxis. Im theoretischen Teil werden mit Hilfe von Arbeitsblättern, die den Lehrinhalt dokumentieren, und Anschauungsbeispielen an der Tafel die Themen dargestellt, die von den Studierenden einzeln oder in Gruppen weiterführend erarbeitet werden. Zudem werden Beispiele und Materialproben gezeigt und analysiert. Im praktischen Teil werden die gewonnenen Erkenntnisse in Eigenarbeit am Webstuhl erprobt. Die Abgabe einer Dokumentation sowie eine Präsentation zum Semesterende ist Teil der Lehrveranstaltung.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Labor-Basiskurs 2**

Fertigungstechnik 1 (Mode- und Kostümdesign)

Textildruck 1 (Textildesign)

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	für Fertigungstechnik 1: die Leitung des Labors Fertigungstechnik, veröffentlicht auf der Website des Departments Design unter Labore und Werkstätten, für Textildruck 1: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex, Modedesign, Kostümdesign: Fertigungstechnik 1, Semester 1 Textildesign: Textildruck 1, Semester 1
<b>Angebotsturnus</b>	Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4 in Fertigungstechnik 1 oder 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) in Textildruck 1
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium in Fertigungstechnik 1 oder 34 Std. Präsenz- und 91 Std. Selbststudium in Textildruck 1
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Fertigungstechnik 1 für die Studienrichtungen <b>Mode- und Kostümdesign:</b> Die Studierenden verfügen über fertigungstechnische Kernkompetenzen, die notwendig sind, um Oberbekleidung fertigen zu können. Dieses für die Teilnahme an den weiteren Fertigungskursen unumgängliche Basiswissen versetzt die Studierenden in die Lage grundlegende Fertigungsverfahren, die Bekleidungsdetails, Nahtverbindungen, Kanten- und Bundabschlüsse, Taschen sowie Ausschnitte betreffen, zu beherrschen und methodisch angemessen einzusetzen. Die im Department vorhandene Betriebs- und Arbeitsmittel werden eigenständig genutzt.  Textildruck 1 für die Studienrichtung <b>Textildesign:</b> Die Studierenden kennen sich mit den in der Textildruckwerkstatt vorhandenen Geräten und Hilfsmitteln aus und sind befähigt, Textildrucke sowie weitere Veredelungstechniken wie z.B. Färberei zu realisieren. Weiter sind sie in der Lage, Siebvorlagen mit Hilfe digitaler Hilfsmittel zu erstellen.

<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Fertigungstechnik 1 für die Studienrichtungen <b>Mode- und Kostümdesign:</b> Der Schwerpunkt des Lehrinhalts für Fertigungstechnik 1 ist das Erlernen und Umsetzen grundlegender industrieller Fertigungstechniken der Bekleidungsindustrie und industrieller Bekleidungsverfahren. Typische verarbeitungstechnische Methoden wie Nahtbindungen, Kantenverarbeitungen, Bund- und Abschlussverarbeitungen, Armverarbeitungen (Einnähen, Manschetten und Schlitzverarbeitung), Knopfleisten, Ausschnittformen, Kragenformen, Verschlusstechniken und Taschen werden vorgestellt und erprobt. Die Fachkenntnisse werden in praktischen Arbeitsproben umgesetzt.</p>
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Laborprüfung
<b>Zugehörige Kurse</b>	Modedesign, Kostümdesign: Fertigungstechnik 1 Textildesign: Textildruck 1
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	<p>Dieses Modul bereitet auf die Kurse Fertigungstechnik 2 und Schnittgestaltung 2 sowie auf Designkonzeption und Designentwicklung sowie weitere Fertigung- und Schnittkurse im Hauptstudium vor.</p> <p>Dieses Modul bereitet auf Textildruck 2 sowie das Hauptstudium vor.</p>
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Labor</p> <p>Fertigungstechnik 1: Jede Lehrveranstaltung umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen fertigungstechnischen Arbeitsverfahren und -abläufe sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung der Fertigungstechniken. Die Lehrenden beurteilen und bewerten die Arbeitsergebnisse.</p> <p>Textildruck 1: Die Laboreinführungsveranstaltung findet wöchentlich oder ggf. in anderen Zeitintervallen statt. Studierende werden in der Gruppe in die Arbeitsphasen der Werkstatt eingeführt. Studierenden werden in der Gruppe die grundlegenden Funktionen der Adobe-Programme zur Erstellung von Siebdruckvorlagen gezeigt. Die Dokumentation enthält die Aufbereitung und Abgabe der Proben und Arbeitsergebnisse am Semesterende, die präsentiert werden.</p>
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

**Labor-Basiskurs 3**

Schnittgestaltung 2 (Mode- und Kostümdesign)

Bindungslehre 2 (Textildesign)

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Steffen Gerling für Schnittgestaltung 2 Prof. Renata Brink für Bindungslehre 2
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex, Modedesign, Kostümdesign: Schnittgestaltung 2, Semester 2 Textildesign: Bindungslehre 2, Semester 2
<b>Angebotsturnus</b>	Wintersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4 in Schnittgestaltung 2 oder 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) in Bindungslehre 2
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium in Schnittgestaltung 2 oder 34 Std. Präsenz- und 91 Std. Selbststudium in Bindungslehre 2
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Für Schnittgestaltung 2: keine Für Bindungslehre 2: Bindungslehre 1
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Schnittgestaltung 2 für die Studienrichtungen <b>Mode- und Kostümdesign:</b> Die Studierenden sind in der Lage, einen Entwurf oder ein fertiges Kleidungsstück visuell zu erfassen, nach Proportionen aufzuschlüsseln und in den Normen des Schnittsystems zu realisieren. Die Basiskonstruktionen werden zu Modellschnitten weiterentwickelt.  Bindungslehre 2 für die Studienrichtung <b>Textildesign:</b> Aufbauend auf den Inhalten des ersten Kurses verfügen die Studierenden am Ende dieses Moduls nun über Kenntnisse zu mehrflächigen und zusammen gesetzten Gewebearbeiten der Schafweberei. Die Studierenden sind in der Lage die Gesetzmäßigkeiten von Geweben mit mehreren Kett- und/oder Schussystemen zu verstehen, solche Gewebe als Gewebepatrone technisch darzustellen und praktisch am Musterwebstuhl zu realisieren sowie die Ergebnisse zu analysieren. Basiskenntnisse der Gewebe-Software Point Carré im Hinblick auf den Computer als Zeichenwerkzeug sind vorhanden. Die Studierenden kennen verschiedene Technologien sowie Materialarten und

Materialstärken. Die Kompetenz technische und gestalterische Komponenten abzurufen und einzuschätzen, erlaubt zunehmend die Entwicklung eigener Ideen und deren Umsetzung. Die Studierenden können Gestaltungsaufgaben mit einem hohen Maß an abstrakter Vorstellung lösen und eigenständig technische Umsetzungskonzepte erarbeiten.

**Inhalte des Moduls**

Schnittgestaltung 2 für die Studienrichtungen

**Mode- und Kostümdesign:**

Hier werden die Kenntnisse, Erfahrungen und praktischen Fähigkeiten aus Modul 1 vertieft. Im Vordergrund steht das Umgehen mit Proportionen und Formen und deren Umsetzung in die Fläche. Am Beispiel von Kleid und Hose werden Lehrinhalte vorgestellt und Vorgehensweisen im Kurs geübt und praktisch umgesetzt.

Bindungslehre 2 für die Studienrichtung

**Textildesign:**

Bindungslehre 2 beinhaltet zusammengesetzte Bindungen, mehrflächige wie Lancé-, oder Doppelgewebe die theoretisch erarbeitet und am Tastaturwebstuhl umgesetzt werden. Der Computer dient hier als Zeichenwerkzeug mit einer Kurz-Einführung in die digitale Gewebe-Software Point Carré für die Schaftweberei. Versuche mit unterschiedlichen Materialien und Farbkombinationen.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Laborprüfung

**Zugehörige Kurse**

Mode- und Kostümdesign: Schnittgestaltung 2  
Textildesign: Bindungslehre 2

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.

**Lehr- und Lernformen**

Labor

In Schnittgestaltung 2 werden mehrere kleine Aufgaben gestellt, bei denen Fertigkeiten eingeübt werden, an deren Ende die Erreichung der Passform und die detailgenaue Umsetzung des Entwurfes stehen.

Bindungslehre 2 findet als wöchentliche oder zweiwöchentliche Lehrveranstaltung statt. Sie beinhaltet schwerpunktmäßig die Vermittlung und Übung der theoretischen Inhalte, kombiniert mit einer Anleitung zur Umsetzung in der Praxis. Im theoretischen Teil werden Arbeitsblätter zu den Themen ausgegeben und zu einer Dokumentation gesammelt. Es erfolgt eine erste theoretische Heranführung an die Software Pointcarré. Die theoretisch bearbeiteten Themen werden teilweise im praktischen Teil des Kurses realisiert. Die praktischen Versuche werden nach Vorgabe der Lehrenden auf verschiedenen Musterketten an manuellen Musterwebstühlen, gegebenenfalls am Kontermarsch- oder Hochwebstuhl, jeweils in Gruppen und vorwiegend in Eigenarbeit durchgeführt. Die Lehrveranstaltung beinhaltet die Abgabe einer Dokumentation sowie eine Präsentation der Prozesse und Ergebnisse am Semesterende.

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.



Modul

**Labor-Basiskurs 4**

Fertigungstechnik 2 (Mode- und Kostümdesign)

Textile Druck- und Veredelungstechniken – Textildruck 2 (Textildesign)

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	für Fertigungstechnik 2: die Leitung des Labors Fertigungstechnik, veröffentlicht auf der Website des Departments Design unter Labore und Werkstätten, bei Redaktionsschluss Prof. Peter E. Seebacher, für Textildruck 2: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex, Modedesign, Kostümdesign: Fertigungstechnik 2, Semester 2 Textildesign: Textildruck 2, Semester 2
<b>Angebotsturnus</b>	Wintersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4, in Fertigungstechnik 2 oder 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> (2 Zeitstunden) in Textildruck 2
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium in Fertigungstechnik 2 oder 34 Std. Präsenz- und 91 Std. Selbststudium in Textildruck 2
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	Für Fertigungstechnik 2: Fertigungstechnik 1 und Schnittgestaltung 1 Für Textildruck 2: Textildruck 1
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Fertigungstechnik 2 für die Studienrichtungen <b>Mode- und Kostümdesign:</b> Die Studierenden verfügen über ein Spektrum an fertigungstech- nische Kompetenzen, die notwendig sind, um Oberbekleidung fertigen zu können. Dieses für die Teilnahme an den weiterfüh- renden Fertigungstechnikkursen unumgängliche Basiswissen versetzt die Studierenden in die Lage grundlegende Fertigungs- verfahren zu beherrschen und methodisch angemessen einzu- setzen. Sie kennen die im Department vorhandenen Betriebs- und Arbeitsmittel und nutzen sie eigenständig. Textildruck 2 für die Studienrichtung <b>Textildesign:</b> Die Studierenden sind befähigt in der Textildruck-Werkstatt Tex- tildrucke im Rapport und verschiedene weitere Veredelungs- und Färbetechniken zu realisieren sowie komplexere,

mehrfarbig angelegte Drucke umzusetzen. Dazu gehört die Erstellung analoger Druckvorlagen. Weiter sind die Studierenden in der Lage, Siebvorlagen mit digitalen Hilfsmitteln zu erstellen.

### **Inhalte des Moduls**

Fertigungstechnik 2 für die Studienrichtungen

#### **Mode- und Kostümdesign:**

Die im Rahmen der Kurse Fertigungstechnik 1 und Schnittgestaltung 1 erworbenen Fachkenntnisse sollen bei der Realisierung einer Bluse umgesetzt werden. Dabei werden einzelne individuelle Arbeitstechniken für Bluse bzw. Hemd erprobt. Zusätzlich werden Grundkenntnisse für die Erstellung von Produktionsschnitten und Produktionsunterlagen vermittelt.

Textildruck 2 – Textile Druck- und Veredelungstechniken – für die Studienrichtung

#### **Textildesign:**

Die vertiefenden Inhalte Textile Druck- und Veredelungstechniken 2 mit ihren unterschiedlichen Anwendungsoptionen sind im Fokus dieses Semesters. Die Anfertigung komplexer, mehrfarbiger bzw. mehrschichtiger analoger und/oder digitaler Druckvorlagen und deren Rapportierung werden besprochen und Möglichkeiten und Wege der Umsetzung aus dem analogen sowie digitalen Bereich aufgezeigt. Die Umsetzung der erlernten textilen Druck- und Veredelungstechniken erfolgt u.a. in experimentellen Versuchen auf und mit verschiedenen textilen, non-textilen und technischen Materialien. Eine Weiterführung der Adobe-Programme Photoshop und Illustrator vertieft die Fähigkeit weitere Vorlagen für die Belichtung zu erstellen. Zu jedem Kurs gehört die Aufarbeitung der Experimente und Arbeitsproben zu einer Dokumentation. Max. 10 Teilnehmende.

### **Lehrsprache**

Deutsch

### **Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Laborprüfung

### **Zugehörige Kurse**

Modedesign, Kostümdesign: Fertigungstechnik 2  
Textildesign: Textildruck 2

### **Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor, insbesondere auf die Module Designkonzeption und Designentwicklung sowie auf weitere Fertigung- und Schnittkurse.

### **Lehr- und Lernformen**

Labor

Die Lehrveranstaltung Fertigungstechnik 2 findet als wöchentlicher Kurs statt und umfasst die detaillierte Vermittlung der jeweiligen fertigungstechnischen Arbeitsverfahren und -abläufe für die Realisierung einer Bluse. Dies dient zur Einübung der methodischen und instrumentellen Handhabungen für eine Produktrealisation. Die Arbeitsergebnisse werden durch die Lehrenden beurteilt und bewertet.

In Textildruck 2 findet die Laboreinführungsveranstaltung wöchentlich oder ggf. in anderen Zeitintervallen statt. Die grundlegenden Funktionen der Adobe-Programme zur Erstellung von Siebdruckvorlagen werden vertieft. Die Lehrveranstaltung schließt am Semesterende eine Dokumentation mit

Aufbereitung und Abgabe der Proben und Arbeitsergebnisse sowie eine Präsentation ein.

### **Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **CAD-Darstellung MoKoTex**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Leitung der Fachgruppe MoKoTex, bekannt gegeben auf der Website des Departments unter Ämter/Gremien/Zuständigkeiten, bei Redaktionsschluss Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: Semester 3
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	abgeschlossenes Basisjahr
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	<p>Die Studierenden sind in die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Entwurfs- und Darstellungsmöglichkeiten eingeführt. Sie können nun die wichtigsten Funktionen von Adobe Photoshop und Adobe Illustrator oder vergleichbarer Programme selbständig einsetzen. Sie sind befähigt, diese pixel- bzw. vektorbasierten Programme im Hinblick auf Mode- und Kostümdarstellungen sowie textile Flächenentwürfe zu verstehen und selbständig für gestalterische digitale Mode-, Kostüm- und Textilentwürfe einzusetzen. Scans, Fotos und andere Vorlagen können eigenständig bearbeitet oder neu erstellt werden. Die Möglichkeiten des pixel- bzw. vektororientierten Zeichnens wurden erlernt aber auch seine Grenzen erkannt. Durch praktische Beispiele haben die Studierenden die Einsatzmöglichkeiten von Bildbearbeitung und Präsentation in der kreativen Arbeitswelt kennen gelernt und haben ein geschultes Auge, Collagen und Retuschen in der Umwelt (z.B. Kataloge, Zeitschriften, Werbung) zu erkennen. Sie sind am Ende des Semesters in der Lage, eigene Moodboards, Trendcollagen, freie Arbeiten und textile Flächenentwürfe einschließlich Rapportentwicklungen nach ihren Ideen zu realisieren. Zudem sind die Studierenden befähigt, gestalterische digitale Körperdarstellungen sowie digitale Textilentwürfe z.B. als Druckvorlagen für den Digitaldruck zu entwickeln.</p>
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Einführung in die grundlegenden Softwarefunktionen vektor- und pixelbasierter Programme im Hinblick auf Mode-, Kostüm- und Textilanforderungen.</p> <p>Die Studierenden lernen die wichtigsten Grundfunktionen und Möglichkeiten der vektorbasierten 2D-Darstellung sowie die pixelbasierte Bildbearbeitung kennen, wobei im ersten Teil des Semesters das Erlernen der eingesetzten Software im Vordergrund</p>

steht. Im zweiten Schritt werden die Studierenden in die Lage versetzt, einfache technische Zeichnungen zu erstellen und zu variieren. Am Ende des Semesters besitzen alle das Rüstzeug, auch komplexere Zeichnungen eigenständig zu erstellen.

Durch das regelmäßige Anwenden der Werkzeuge und Funktionen erlangen die Studierenden zeichnerische Sicherheit und Routine und entwickeln Ihren eigenen Zeichenstil.

**Lehrsprache**

regelmäßig Deutsch, Englisch in einzelnen Lehrveranstaltungen möglich. Die Lehre wird so angeboten, dass ein Studium in Regelstudienzeit auf Deutsch immer möglich ist.

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: übliche Prüfungsform: Seminarprüfung.  
Weitere mögliche Prüfungsformen: Hausarbeit.

Die zu erbringende Prüfungsform wird von den verantwortlichen Lehrenden zu Beginn des Kurses bekannt gegeben

**Zugehörige Kurse**

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.

**Lehr- und Lernformen**

seminaristischer Unterricht

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Textiltechnik MoKoTex**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Ulrike Schempp, Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor Modedesign Kostümdesign Textildesign: Semester 3
<b>Angebotsturnus</b>	Sommersemester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	4
<b>Semesterwochenstunden</b>	3
<b>Arbeitsaufwand</b>	100 Std., davon 38 Std. Präsenz- und 62 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	keine
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden beherrschen die Grundlagen der textilen Materialtechnologie. Sie verfügen über Wissen über die klassischen Rohstoffe und deren Weiterverarbeitung zu Fäden und Flächen sowie die Auswirkungen auf das textile Endprodukt. Durch die Übersicht über die unterschiedlichen Faserstoffe und die Erläuterung der Produktionsstufen der textilen Kette verfügen sie über ein Verständnis der Wechselwirkungen und Bedingtheiten von Material und Produktion sowie die Definition produktbezogener Anforderungen. In vergleichenden Analysen der Methoden zur Gewinnung und Erzeugung haben sie eine differenzierte Einschätzung der Materialeigenschaften ausgeprägt.
<b>Inhalte des Moduls</b>	<p>Vorstellung der wichtigsten textilen Rohstoffe und deren Einsatzmöglichkeiten in der textilen Kette. Analyse der physikalisch-technischen Rohstoffeigenschaften und deren Auswirkungen auf das Fertigprodukt anhand der wichtigsten Natur- und Chemiefasern. Erörterung der Einsatzgebiete von Naturfasern, Regeneratfasern und synthetischen Chemiefasern. Vermittlung der Pflegekennzeichen, Markennamen und DIN-Kurzzeichen. Informationen zu Welfaserproduktion und Umweltproblematik, nebst ökologischer Bewertung.</p> <p>Vorstellung der hauptsächlichen Verfahren zu Fäden und Flächen mit entsprechender Bewertung der daraus resultierenden Eigenschaften in Verarbeitung und Gebrauch.</p>
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Studien- und Prüfungsleistungen</b>	Prüfungsleistung: Klausur
<b>Zugehörige Kurse</b>	

<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Dieses Modul bereitet auf das Hauptstudium vor.
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Vorlesung in wöchentlichem Turnus mit Lehrvorträgen; Einbeziehung von Übungen anhand konkreter Materialien (Materialanalyse).
<b>Literatur</b>	Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

Modul

## **Labor MoKoTex**

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Modedesign: aktuelle Laborleitung des Fertigung-Schnittlabors (bei Redaktionsschluss Prof. Peter E. Seebacher), aktuelle Laborleitung des CAD-Labors (Prof. Steffen Gerling), aktuelle Laborleitung des Stricklabors (Prof. Ulrike Schempp, Prof. Peter E. Seebacher) und aktuelle Laborleitung Modeentwicklung (Prof. Peter E. Seebacher), bekannt gegeben auf der Website des Departments Design un- ter Labore und Werkstätten  Kostümdesign: Prof. Cora Sachs / Prof. Anna Wübber  Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 3-mal in Semester 3 bis 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept: 4 bei 13,8 Teilnehmenden 2 bei 6,9 Teilnehmenden
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	abgeschlossenes Grundstudium
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden sind mit verschiedenen technischen, hand- werklichen und prozessuellen Möglichkeiten ihrer Arbeitsfelder vertraut und haben einen Überblick über diese Möglichkeiten. Dazu haben sie sich mit verschiedenen Prozessen in den jeweili- gen Werkstätten und Laboren vertraut gemacht und sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen. Sie können diese nun für die Entwicklung und Rea- lisierung ihrer Designprojekte und -konzepte fachgerecht an- wenden.
<b>Inhalte des Moduls</b>	Die Studierenden können sowohl Kurse belegen, die klassischer- weise inhaltlich ihrer Studienordnung zugeordnet sind, als auch jene mit Inhalten der anderen beiden Studienrichtungen:



#### Schnittgestaltung Hauptstudium

Im Mittelpunkt steht die Modellschnittentwicklung. In diesem Kurs sollen erworbene Fähigkeiten und Kenntnisse aus Schnittgestaltung 1 und 2 erweitert und angewendet werden. In Verbindung von experimenteller, kreativer und technisch orientierter Arbeit soll Individualität, handwerkliche Qualität und technisches Know-how miteinander verbunden werden. Anhand eigener Entwürfe soll sich das Arbeitsergebnis dem eigenen individuellen Stil annähern und die Schnittentwicklung mit in den Entwurfsprozess einbeziehen. Eigene Entwürfe sind hier der zentrale Ausgangspunkt. Die Prototypen in Simuliermaterial sollen mit Fokus auf genaue Entwurfsumsetzung und höchster Passform unter Berücksichtigung fertigungsspezifischer Anforderungen entwickelt werden. Der Unterricht kann manuell und/oder CAD-gestützt aufgebaut sein.

#### Schnittgestaltung HAKA

Die HAKA-Schnittgestaltung unterscheidet sich von der DOB-Schnittgestaltung durch ausführlichere und mehrschichtigere Konstruktionen. Einführung in die verschiedenen Maß und Konstruktionssysteme. Erarbeitung eines Repertoires von Grundschnitten zur folgenden Realisation von Entwürfen im Schnitt unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Gegebenheiten von Männerbekleidung. Neben der Neukonstruktion von Schnitten, werden auch die Möglichkeiten vorhandener Konstruktionen und deren manuelle Veränderung vertieft. Schnitte werden am Computer konstruiert und während des Unterrichts in animierter Form nachvollzogen. Das erlernte Material wird in eigenen Entwürfen in Nessel beispielhaft realisiert.

#### CAD-Schnittgestaltung und 3D-Simulation

Dieser Kurs soll die Schnittgestaltung unter Anwendung digitaler Werkzeuge vermitteln. Anhand erlernter Schnitttechniken werden die wichtigsten Funktionen der Schnitt- und 3D-Software »Clo 3D« erläutert. Grundschnitte und Variationen werden mit Hilfe des Schnittprogramms schnell und effizient konstruiert. Im zweiten Schritt werden die Modelle dreidimensional simuliert. Eigene Entwürfe können so proportionsgemäß und passformgenau am Computer erstellt, Ergebnisse sollen in Nessel realisiert werden.

#### Modellieren/Drapieren 1

Zentral werden die Zusammenhänge zwischen Körper, Material und Schnitt verdeutlicht. Vermittlung der Basis des Modellierens und Drapierens zur selbständigen und freien Arbeit in der dreidimensionalen Schnittgestaltung. Grundlagen des Modellierens und erste Kenntnisse und Erfahrungen dieser Techniken werden vermittelt sowie praktische, handwerkliche Fähigkeiten geübt. Erarbeitung vornehmlich durch umfangreiche praktische Übungen in einem Standardmaterial anhand vorgegebener Basisthemmen.

#### Modellieren/Drapieren 2

Aufbauend auf Modellieren/Drapieren 1 bilden eigene Entwürfe der Studierenden auch in Verbindung mit anderen Modulen und Kursen die Arbeitsbasis. Der Einsatz verschiedener Stofflichkeiten unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Eigenschaften wie Elastizität, Dicke, Volumen, oder Transparenz zur

Erforschung der stilistischen Auswirkungen und Entwicklung spezifischer Vorgehensweisen. Es sollen Aufgaben gestellt werden, die zur Lösung komplexer Gestaltungsinhalte führen. Durch eigene Herangehensweisen und Modellieretechniken, soll die Entwicklung einer eigenen »Handschrift« gefördert werden.

#### Historischer Schnitt 1

Kennenlernen historischer Schnitte als Basis des modernen Maßschnittes. Vermittlung eines Grundschnitt-Systems und der Möglichkeiten verschiedener Abwandlungen zur Integration historischer Linienführungen ins Schnitttraster und somit in den Maßschnitt. Berücksichtigung spezieller Kenntnisse im Umgang mit dem Theaterkostüm. Die erstellten Grundschnitte werden nach Körpermaßen realisiert, um den Zusammenhang zwischen zweidimensionaler Konstruktion und dreidimensionaler Form zu verdeutlichen und im Modell zu überprüfen. Reflexion der praktischen Erfahrungen zur Nutzung und Integration in weitere Planungen.

#### Historischer Schnitt 2

Aufbauend auf Historischer Schnitt 1 werden die Unterscheidungen spezieller Epochen der Modegeschichte mittels der Besonderheiten hinsichtlich der Schnittgestaltung herausgearbeitet. Besondere Beachtung liegt dabei auf der Unterkleidung und den Unterbauten, die für die historische Silhouette wesentlich sind. Das Erlernete wird am Modell umgesetzt und überprüft. Die Studierenden beschäftigen sich mit historischen Vorlagen und erlernen den freien Umgang mit Schnittformen. Sie machen sich mit der Umsetzung ins Dreidimensionale vertraut und überprüfen ihre Arbeit am Modell. Entwicklung spezifischer Kostümteile.

#### Digitale Kostümillustration und 3D-Kostümsimulation

In diesem Kurs werden digitale künstlerische Techniken des Entwurfs und der Umsetzung eines Charakterdesigns inklusive Kostüm, Maske und Kopfbedeckung in 3D vermittelt. Wir lernen das Vokabular und die Grundlagen der digitalen Charakter- und Kostümgestaltung kennen – vom Modellieren eines Avatars bis hin zur Schnittgestaltung eines virtuellen Kleidungsstückes und dem Rendern von Texturen. Der Fokus liegt hier auf zeitbezogenen Medien wie Virtual Reality, Games, Social Media und Animationsfilm. Basiswissen über die Softwares CLO 3D, Marvelous Designer, Blender, Adobe Suite oder vergleichbare Programme werden in diesem Kurs angerissen. Die Unterhaltungsindustrie unterliegt einem steten medialen Wandel, weshalb sich die Schwerpunkte dieses Moduls verlagern können.

#### Fertigungstechnik Schmucktechniken

Dekorative Detaillösungen und textile Schmucktechniken. Vermittlung der verschiedenen speziellen Fertigungsarten und -abläufe sowie deren variablen Einsatzes beim Entwurf von Kleidungsstücken und Accessoires. Es werden verschiedene Schmucktechniken anhand eines Standardrepertoires erlernt und eigenständig mittels Materialexperimenten weiterentwickelt. Die im Department diesbezüglich vorhandenen Spezialmaschinen werden fachgerecht genutzt und entwurfsspezifisch angemessen eingesetzt. Die Studierenden lernen, auf welche Weise Lösungen gefunden werden können, um industrielle Anforderungen mit dem innovativen Einsatz von Schmucktechniken zu verbinden.

#### Fertigungstechnik Hose/Rockverarbeitung

Es werden die spezifischen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung unterschiedlicher Hosenformen und deren variable Nutzung bei der entwurfsbezogenen Anwendung erarbeitet. Klassische Taschen-, Bund-, Stepp und Verschlusslösungen werden fertigungstechnisch angemessen ausgeführt und eigenständig, auch experimentell, weiterentwickelt. Anschließend wird eine im Stil und Material frei gestalteten Hose oder Rock realisiert. Dabei werden verschiedenen Aspekte wie Hosenschnitt, Oberstoff, Einlage und Fertigungsprozess aufeinander abgestimmt. Die Studienarbeiten (Übungen und Realisation) sind weitgehend in den Laboren und Werkstätten des Departments zu erstellen. Dort vorhandene spezielle Maschinen, Geräte und Automaten zur Hosen- und Rockproduktion sollen eingesetzt werden.

#### Fertigungstechnik Jackenverarbeitung

Es werden die spezifischen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung unterschiedlicher Jackenformen und deren variable Nutzung bei der entwurfsbezogenen Anwendung erarbeitet. Abstimmung der verschiedenen Aspekte Jackenschnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Klassische Kanten-, Schlitz-, Ärmel-, Verschluss-, Taschen- und Kragenlösungen werden fertigungstechnisch angemessen ausgeführt und eigenständig, auch experimentell, weiterentwickelt. Die in der Konfektion tradierten zentralen Verarbeitungs- und Fertigungsverfahren werden vermittelt, incl. spezifischer Lederverarbeitung. Umfangreiche fertigungstechnische Übungen. Realisation einer in Stil und Material frei gestalteten gefütterten Jacke. Die Studienarbeiten (Übungen und Realisation) sind weitgehend in den Laboren und Werkstätten des Departments zu erstellen. Dort vorhandene Maschinen, Geräte und Automaten sollen eingesetzt werden.

#### Fertigungstechnik Corsage

Korsagen. Vermittlung der zentralen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung von Korsagen sowie der variablen und entwurfsbezogenen Anwendung auf Basis der in Prêt-à-Porter und Konfektion am häufigsten verwendeten Korsagen-(Grund-) Schnittformen. Spezifische Abstimmung der Aspekte Schnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Einsatz existierender Korsagen-Verschlusslösungen sowie -Schmucktechniken und eigenständige Weiterentwicklung auch mittels Materialexperimenten. Realisation einer gefütterten Corsage unter Verwendung des gesamten Lehrstoffes mit eigenständig gewählten Materialien.

#### Fertigungstechnik Mantelverarbeitung/Streetware

Trenchcoats, Wende- und Doubleface-Mäntel. Vermittlung der spezifischen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung dieser drei Manteltypen und der entwurfsbezogen variablen Nutzung. Abstimmung der verschiedenen Aspekte Schnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Klassische Saum- und Kanten-, Schlitz-, Verschluss-, Kragen-, Gürtel- und Ärmellösungen werden fertigungstechnisch angemessen ausgeführt und eigenständig, auch experimentell, weiterentwickelt. Realisation eines dem Lehrstoff entsprechenden Mantel- Prototyps unter Nutzung sämtlicher Lehrinhalte mit eigenständig gewählten Materialien. Die Studienarbeiten (Übungen und Realisation) sind weitgehend in den Laboren und Werkstätten des Departments zu

erstellen. Dort vorhandene Maschinen, Geräte und Automaten werden eingesetzt.

#### Fertigungstechnik Jerseyverarbeitung

Jersey, Strick und elastische Stoffe. Fertigungstechnische Abläufe und Verfahren für diese spezielle Materialgruppe werden erlernt und differenziert angewandt. Einführung in die spezifischen Nähmaterialien, Spezialmaschinen und fertigungstechnischen Abläufe nach festgelegten professionellen Richtlinien. Fachgerechte Abstimmung der zu verwendenden Materialien, spezielle Detaillösungen sowie Futter- und Innenverarbeitung werden vermittelt. Außerdem die Berücksichtigung der besonderen Anforderungen an Entwurf, Schnitttechnik und Fertigungsabläufe. Umfangreiche Übungen. Anwendung der in den Werkstätten des Departments vorhandenen Spezialmaschinen zur Realisation eines Prototypmodells unter Verwendung der tradierten Materialien und Techniken.

#### Strick- und Maschentechnik 1

Grundkurs Strick- und Maschentechnik. Die Studierenden sollen grundlegendes Wissen aus dem Bereich des Strickdesigns erlangen – sowohl im theoretischen, im praktischen als auch im kreativen Kontext. Es werden die technischen Voraussetzungen vermittelt sowie die Kenntnisse zur Bedienung der vorhandenen Strickmaschinen. Die erworbenen Kenntnisse werden an eigenen praktischen Entwicklungen erprobt. Einführung in die Bedeutung der experimentellen Erschließung des Bereichs Strick/Masche sowie die fachspezifische Einbeziehung der Herstellung in den Designprozess.

#### Strick- und Maschentechnik 2

Vertiefungskurs Strick- und Maschentechnik. Inhaltliche Anknüpfung und Weiterführung von Strick- und Maschentechnik 1 (Grundkurs). Erlernte Techniken, wie das Formstricken und das Entwickeln von Strickmustern werden vertieft und weiterentwickelt. Nach Möglichkeit wird in die Arbeit mit computergesteuerten Strickmaschinen eingeführt. Die erworbenen Kenntnisse werden an eigenen praktischen Entwicklungen erprobt. Die Wechselwirkungen von Gestaltung und Herstellung werden zur vollen Erfassung vertieft. Entwicklung eigener Entwurfsqualifikationen für Strick. Umsetzung in Prototyp-Modellen.

#### Strick- und Maschentechnik 3 / experimentelle Techniken

Vertiefungskurs Strick- und Maschentechnik. Inhaltliche Anknüpfung und Weiterführung von Strick- und Maschentechnik 1 (Grundkurs). Es werden tiefere Einblicke in das Strickdesign und seine technischen Hintergründe vermittelt. Die erlernten Grundstrickarten werden im Strick-Labor experimentell weiterentwickelt, um so innovative Strick-Oberflächen für die Bereiche Mode-, Textil- oder Produktdesign zu gestalten. Im Kontext Produktentwicklung Knitwear werden wesentliche Kenntnisse und Techniken sowohl im Musterentwurf als auch in der Schnittentwicklung theoretisch und praktisch weitergeführt. Darüberhinaus wird in die industrielle Umsetzung von Strickentwürfen eingeführt. Mit gezielter Recherche zum Thema Maschenware werden aktuelle Trends in diesem Bereich erschlossen. Entwicklung individueller Prozesse zur Erarbeitung von textilen Produkten. Umsetzung in Prototyp-Modellen und Serien.

#### Kostümgestaltung A

Es werden gestalterisch-praktische Grundlagen der Kostümgestaltung erworben, welche die Studierenden befähigen, Entwürfe aus den Bereichen Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder Ballett zu realisieren. Unter Vorgabe thematischer Aufgabenstellungen Vermittlung der Grundlagen der Stoff- und Kostümmalerei, der Drucktechniken, der plastischen Veränderung von Oberfläche, der Bearbeitung von Kostümen (Aging) und der Herstellung von Masken und Modellen. Realisierung eigener Entwürfe unter Anwendung der handwerklich-künstlerischen Techniken. Die praktischen Erfahrungen im Umgang mit Materialien und daraus resultierenden künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten sind wesentlicher Bestandteil des Kurses.

#### Kostümgestaltung B

Aufbauend auf Kostümgestaltung A werden erworbene Grundkenntnisse vervollkommen und konkrete Arbeiten aus Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder freier Kunst eigene realisiert. Dabei wird im Speziellen die Bühnenpräsenz und/oder Filmoptik auf ihre Wirksamkeit hin beobachtet und analysiert. Die künstlerischen Techniken sollen so weit perfektioniert werden, dass die Studierenden selbständig in der Lage sind, die künstlerische Realisierung ihrer Entwürfe unter Einbeziehung realer Produktionsbedingungen umzusetzen. Die praktischen Erfahrungen und die künstlerische Reflexion innerhalb des Realisierungsprozesses sowie die erweiterte Arbeit am konkreten Projekt sind Hauptbestandteil des Kurses.

#### Textile Druck- und Veredelungstechniken 3, 4, 5, 6, 7

Die vertiefenden Inhalte Textile Druck- und Veredelungstechniken 3, 4, 5, 6, 7 mit ihren unterschiedlichen Anwendungsoptionen finden im Wechsel zu verschiedenen Schwerpunkten und Semesterthemen statt. Die Seminarangebote beinhalten die Vermittlung von weiterführenden textilen Druck- und Veredelungstechniken sowohl im analogen als auch im digitalen Bereich. Diese textilen Techniken sowie deren Anwendungsbereiche werden auf der Grundlage des künstlerisch-forschenden Experiments sowohl im Hinblick auf das Einzelstück als auch für eine serielle Herstellung umgesetzt. Zudem werden die Realisierungsmöglichkeiten neuer Technologien, industrieller sowie spekulativer Kontexte vermittelt. Die Anfertigung komplexer, mehrfarbiger bzw. mehrschichtiger analoger und/oder digitaler Druckvorlagen und deren Rapportierung werden besprochen und Möglichkeiten und Wege der Umsetzung aus dem analogen sowie digitalen Bereich aufgezeigt. Die Umsetzung der erlernten textilen Druck- und Veredelungstechniken erfolgt u.a. in experimentellen Versuchen auf und mit verschiedenen textilen, non-textilen und technischen Materialien. Aus der experimentellen Serie entstehen textile flächige und dreidimensionale Prototypen. Zu jedem Kurs gehört die Aufarbeitung der Experimente und Arbeitsproben zu einer Dokumentation.

#### Digitaldruck

Für textile Flächen, Stoffe oder Tapeten werden digitale Druckvorlagen durch die vektor- bzw. pixel-basierten Adobe-Softwareanwendungen Illustrator (AI) und Photoshop (PS) erstellt und die zu realisierenden Daten im entsprechenden Format extern im Auftrag gegeben. Die Erarbeitung von Entwurfskollektionen,

Rapporten, großflächigen Einzelmotiven und die entsprechenden Kolorierungen sowie die Entwicklung von Anwendungsvorstellungen sind zentrale Inhalte in diesem Seminar. Zudem wird das gesamte Konzept, einschließlich der nicht realisierten Entwürfe und Anwendungen in digitalen und/oder analogen Präsentationstechniken visualisiert und als Semesterdokumentation zusammengefasst.

Gewebegestaltung 3, 4, 5, 6, 7

Die weiterführenden Inhalte Gewebegestaltung 3, 4, 5, 6, 7 mit ihren unterschiedlichen wechselnden Schwerpunktthemen bieten Vertiefungen und komplexe technische Umsetzungen auf der Grundlage von Gewebekonzepten im Bereich »Konstruierte Textilien – Weberei« an. Die vertiefende Vermittlung von konstruierten Flächen on-and-off-the loom erfolgt auf der Basis der analogen und digital gestützten Weberei sowie einer erweiterten forschungsbezogenen Entwicklung von Geweben mit den vorhandenen Webstühlen: Kontermarsch- und Hochwebstuhl, den Selectronwebstühlen mit den Möglichkeiten der computer-unterstützten Schaftweberei (Point Carré) sowie mit der digitalen Jacquard-Prototyping Musterweberei. Vermittelt wird zudem die weiterführende visuelle Darstellung eigener Gewebe-Ideen innerhalb des jeweiligen Semesterthemas mittels Collage, Skizze, Entwurf, Materialproben, Farbkarte u.a. sowie die vertiefte Konzeptentwicklung auch mit textiler Software: scannen, Simulation, Farbstellung, Einzug/Bindung, Schlagpatrone. Die Studierenden erfinden unkonventionelle Textilien am Muster-Webstuhl und erforschen charakteristische Materialsprachen. Die Entwicklung eines technischen und gestalterischen Konzeptes, die Durchführung aller notwendigen Berechnungen und Vorarbeiten am Webstuhl sowie die Realisation des Konzepts in einem laufenden Entwicklungsprozess, z.B. der Schaftweberei, Teppichweberei, Bildweberei oder freien 3-D-Möglichkeiten sowie der Jacquardweberei finden sowohl in Einzel- oder als auch in Gruppenarbeit statt. Zudem wird eine forschungsbezogene Vertiefung mit dem digitalen Prototyping Jacquard-Musterwebstuhl ermöglicht. Die Sensibilität für Gewebe mit entsprechenden Funktionen wird weiterentwickelt. Alle Material- und Konstruktionsexperimente, Proben und technischen Informationen werden in einer Dokumentation aufgearbeitet.

Jeweils im Sommersemester aus dem Themenbereich der Schaftweberei:

Die Studierenden haben sich intensiv mit Mehrfachgeweben und Varianten des Doppelgewebes auseinandergesetzt. Die Voraussetzung für eigenständige Entwicklungen und Realisationen von Gewebekonzepten mit den jeweils spezifischen Möglichkeiten und Grenzen ist gegeben. Die Studierenden sind in der Lage die jeweiligen Gesetzmäßigkeiten der unterschiedlichen Techniken zu verstehen und können mit hohem Abstraktionsvermögen komplexe Gewebekonstruktionen planen und analysieren, Gestaltungsideen entwickeln und diese als technische Darstellung in Pointcarré erstellen sowie am halbelektronischen Selekttronwebstuhl umsetzen. Der Umgang mit dem Programm Pointcarré, die Erstellung von Schaftgewebepatronen, deren Archivierung und 3D-Darstellungen sind vertieft sowie die Basis für die digitale Jacquard Prototyping-Weberei gelegt worden, die ebenfalls von einer auf Jacquard-Weberei spezialisierten Software

»Point Carré Jacquard« sowie durch Adobe Photoshop oder vergleichbare Programme unterstützt wird. Die Kenntnisse der Gewebe-Software Pointcarré auf mehrflächige Schaftgewebe werden erweitert: Die Planung der Gewebestruktur am Computer in Kombination mit der Umsetzung am halbelektronischem Musterwebstuhl vervollständigt die Kenntnisse der grundlegenden Gewebeprinzipien. Die Realisation erfolgt auf vorgegebenen Gemeinschaftsketten. Das Programm Pointcarré wird weiterführend und vertiefend mit der direkten webtechnischen Umsetzung in kleinen Gruppen vermittelt. Die Studierenden arbeiten eigenständig mit laufender Unterstützung der Lehrenden. Die Gemeinschaftsketten und Schussmaterial für die einzelnen Themen sind vorgegeben. Die Arbeit am Computer und am Webstuhl wechselt nach einem vorgegebenen Zeitplan ab. Am Semesterende erfolgt eine Dokumentation und eine Präsentation der Prozesse und Ergebnisse.

Jeweils im Wintersemester aus dem Themenbereich der Jacquardweberei:

Die Studierenden erhalten weitreichende Kenntnisse über die historische Entwicklung und die Bedeutung der Jacquardweberei in der heutigen Textil-Produktion und Forschung. Sie verstehen die spezifisch technischen Möglichkeiten der digitalen Jacquardweberei und sind in der Lage auf dieser Basis eigene komplexe Gewebekonstruktionen in der Vielschichtigkeit von Bindungen, Flächendesign, Rapport als ein Gesamtkonzept zu erarbeiten. Mit bildbearbeitenden Programmen wie Adobe Photoshop oder Adobe Illustrator können Bilddateien und/oder Rapporte entwickelt werden, die in der Gewebesoftware Pointcarré zur Jacquardpatrone weiterbearbeitet wird. Die Studierenden verfügen über Beurteilungskriterien nach denen beispielsweise Bindungs- und Materialversuche am Webstuhl durchgeführt werden. Die Auswertung der Teilergebnisse und Überprüfung des Zusammenwirkens aller Aspekte bestimmen den Fortgang des Gestaltungsprozesses. Neben der Kompetenz so die eigene Vision eines Textils zu gestalten und technisch auszuarbeiten, sind die Studierenden in der Lage, einen Prototyp am digitalen Jacquardmusterwebstuhl TC2 zu weben. Zu jedem Gewebe wird ein Qualitätsblatt für das Archiv erstellt. Hier sind alle relevanten Informationen zusammengefasst. Am Semesterende erfolgt eine Dokumentation und eine Präsentation der Prozesse und Ergebnisse.

—

Anmerkung zu allen Lehrinhalten innerhalb der Labore Mode, Kostüm und Textil: Verbindungen und Zusammenhänge mit anderen Modulen und Kursen (z.B. Modulgruppe D) sind möglich und zum Teil auch gezielt angestrebt.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Laborprüfung

**Zugehörige Kurse**

Die Studierenden können aus Kursen folgender Fächer wählen:  
Schnittgestaltung Hauptstudium;  
HAKA Schnittgestaltung;  
CAD Schnittgestaltung;

Modellieren/Drapieren 1 und 2;  
Historischer Schnitt 1 und 2;  
Fertigungstechnik Schmucktechniken;  
Fertigungstechnik Hose/Rockverarbeitung  
Fertigungstechnik Jackenverarbeitung  
Fertigungstechnik Corsage  
Fertigungstechnik Mantelverarbeitung/Streetware  
Fertigungstechnik Jerseyverarbeitung  
Stricken und Maschentechnik 1; 2; 3;  
Textile Druck- und Veredelungstechniken: analog und digital:  
(Textildruck, Digitaldruck, Färberei u.a.) 3; 4; 5; 6; 7;  
Bindungslehre/Gewebegestaltung  
Gewebegestaltung (analog und CAD) 3; 4; 5; 6; 7;  
Textiltechnik;  
Kostümgestaltung A und B  
Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor,  
welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.

**Verwendbarkeit  
des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.

**Lehr- und Lernformen**

Labor

Jede Lehrveranstaltung umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen technischen und gestalterischen Arbeitsverfahren und -abläufe sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung. Hauptbestandteil ist deren praktische Erprobung aufgrund der theoretischen und technischen Konzeption, die Ausführung und Weiterentwicklung. Anfertigung und Entwicklung praktischer Material- und Arbeitsproben und oder Prototyp-Modellen.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.



Modul

## Labor

---

<b>Modulgruppe</b>	<b>Labor/Werkstatt</b>
<b>Modulverantwortlich</b>	Modedesign: aktuelle Laborleitung des Fertigung-Schnittlabors (bei Redaktionsschluss Prof. Peter E. Seebacher), aktuelle Laborleitung des CAD-Labors (Prof. Steffen Gerling), aktuelle Laborleitung des Stricklabors (Prof. Ulrike Schempp, Prof. Peter E. Seebacher) und aktuelle Laborleitung Modeentwicklung (Prof. Peter E. Seebacher), bekannt gegeben auf der Website des Departments Design un- ter Labore und Werkstätten Kostümdesign: Prof. Cora Sachs / Prof. Anna Wübber Textildesign: Prof. Renata Brink
<b>Art des Moduls</b>	Pflicht
<b>Fachsemester</b>	Bachelor MoKoTex: 2-mal in Semester 3 bis 7
<b>Angebotsturnus</b>	jedes Semester
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester
<b>Credit Points</b>	5
<b>Semesterwochenstunden</b>	variabel je nach didaktischem Konzept: 4 bei 13,8 Teilnehmenden 2 bei 6,9 Teilnehmenden
<b>Arbeitsaufwand</b>	125 Std., davon 51 Std. Präsenz- und 74 Std. Selbststudium oder 26 Std. Präsenz- und 99 Std. Selbststudium
<b>Erforderliche Teilnahmevoraussetzungen</b>	keine
<b>Empfohlene Vorkenntnisse</b>	abgeschlossenes Grundstudium
<b>Zu erwerbende Kompetenzen / Lernergebnisse</b>	Die Studierenden sind mit Prozessen in Werkstätten und Labo- ren, die für ihre Studienrichtungen besonders wichtig sind, ver- traut und haben einen vertieften Einblick in die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den ent- sprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und können diese nach Abschluss des Moduls für die Entwicklung und Real- isierung ihrer Designprojekte und -Konzepte fachgerecht anwen- den.
<b>Inhalte des Moduls</b>	für Studierende der Studienrichtung <b>Modedesign</b> : Schnittgestaltung Hauptstudium Im Mittelpunkt steht die Modellschnittentwicklung. In diesem Kurs sollen erworbene Fähigkeiten und Kenntnisse aus Schnitt- gestaltung 1 und 2 erweitert und angewendet werden.

In Verbindung von experimenteller, kreativer und technisch orientierter Arbeit soll Individualität, handwerkliche Qualität und technisches Know-how miteinander verbunden werden. Anhand eigener Entwürfe soll sich das Arbeitsergebnis dem eigenen individuellen Stil annähern und die Schnittentwicklung mit in den Entwurfsprozess einbeziehen. Eigene Entwürfe sind hier der zentrale Ausgangspunkt. Die Prototypen in Simuliermaterial sollen mit Fokus auf genaue Entwurfsumsetzung und höchster Passform unter Berücksichtigung fertigungsspezifischer Anforderungen entwickelt werden. Der Unterricht kann manuell und/oder CAD-gestützt aufgebaut sein.

#### Schnittgestaltung HAKA

Die HAKA-Schnittgestaltung unterscheidet sich von der DOB-Schnittgestaltung durch ausführlichere und mehrschichtigere Konstruktionen. Einführung in die verschiedenen Maß und Konstruktionssysteme. Erarbeitung eines Repertoires von Grundschnitten zur folgenden Realisation von Entwürfen im Schnitt unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Gegebenheiten von Männerbekleidung. Neben der Neukonstruktion von Schnitten, werden auch die Möglichkeiten vorhandener Konstruktionen und deren manuelle Veränderung vertieft. Schnitte werden am Computer konstruiert und während des Unterrichts in animierter Form nachvollzogen. Das erlernte Material wird in eigenen Entwürfen in Nessel beispielhaft realisiert.

#### CAD-Schnittgestaltung und 3D-Simulation

Dieser Kurs soll die Schnittgestaltung unter Anwendung digitaler Werkzeuge vermitteln. Anhand erlernter Schnitttechniken werden die wichtigsten Funktionen der Schnitt- und 3D-Software »Clo 3D« erläutert. Grundschnitte und Variationen werden mit Hilfe des Schnittprogramms schnell und effizient konstruiert. Im zweiten Schritt werden die Modelle dreidimensional simuliert. Eigene Entwürfe können so proportionsgemäß und passformgenau am Computer erstellt, Ergebnisse sollen in Nessel realisiert werden.

#### Modellieren/Drapieren 1

Zentral werden die Zusammenhänge zwischen Körper, Material und Schnitt verdeutlicht. Vermittlung der Basis des Modellierens und Drapierens zur selbständigen und freien Arbeit in der dreidimensionalen Schnittgestaltung. Grundlagen des Modellierens und erste Kenntnisse und Erfahrungen dieser Techniken werden vermittelt sowie praktische, handwerkliche Fähigkeiten geübt. Erarbeitung vornehmlich durch umfangreiche praktische Übungen in einem Standardmaterial anhand vorgegebener Basisthemen.

#### Modellieren/Drapieren 2

Aufbauend auf Modellieren/Drapieren 1 bilden eigene Entwürfe der Studierenden auch in Verbindung mit anderen Modulen und Kursen die Arbeitsbasis. Der Einsatz verschiedener Stofflichkeiten unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Eigenschaften wie Elastizität, Dicke, Volumen, oder Transparenz zur Erforschung der stilistischen Auswirkungen und Entwicklung spezifischer Vorgehensweisen. Es sollen Aufgaben gestellt werden, die zur Lösung komplexer Gestaltungsinhalte führen. Durch eigene Herangehensweisen und Modellieretechniken, soll die Entwicklung einer eigenen »Handschrift« gefördert werden.

Inhalte des Moduls für Studierende der Studienrichtung

**Kostümdesign:**

Kostümgestaltung A

Es werden gestalterisch-praktische Grundlagen der Kostümgestaltung erworben, welche die Studierenden befähigen, Entwürfe aus den Bereichen Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder Ballett zu realisieren. Unter Vorgabe thematischer Aufgabenstellungen Vermittlung der Grundlagen der Stoff- und Kostümmalerei, der Drucktechniken, der plastischen Veränderung von Oberfläche, der Bearbeitung von Kostümen (Aging) und der Herstellung von Masken und Modellen. Realisierung eigener Entwürfe unter Anwendung der handwerklich-künstlerischen Techniken. Die praktischen Erfahrungen im Umgang mit Materialien und daraus resultierenden künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten sind wesentlicher Bestandteil des Kurses.

Kostümgestaltung B

Aufbauend auf Kostümgestaltung A werden erworbene Grundkenntnisse vervollkommen und konkrete Arbeiten aus Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder freier Kunst eigene realisiert. Dabei wird im Speziellen die Bühnenpräsenz und/oder Filmoptik auf ihre Wirksamkeit hin beobachtet und analysiert. Die künstlerischen Techniken sollen so weit perfektioniert werden, dass die Studierenden selbständig in der Lage sind, die künstlerische Realisierung ihrer Entwürfe unter Einbeziehung realer Produktionsbedingungen umzusetzen. Die praktischen Erfahrungen und die künstlerische Reflexion innerhalb des Realisierungsprozesses sowie die erweiterte Arbeit am konkreten Projekt sind Hauptbestandteil des Kurses.

Inhalte des Moduls für Studierende der Studienrichtung

**Textildesign:**

Strick- und Maschentechnik 1

Grundkurs Strick- und Maschentechnik. Die Studierenden sollen grundlegendes Wissen aus dem Bereich des Strickdesigns erlangen – sowohl im theoretischen, im praktischen als auch im kreativen Kontext. Es werden die technischen Voraussetzungen vermittelt sowie die Kenntnisse zur Bedienung der vorhandenen Strickmaschinen. Die erworbenen Kenntnisse werden an eigenen praktischen Entwicklungen erprobt. Einführung in die Bedeutung der experimentellen Erschließung des Bereichs Strick/Masche sowie die fachspezifische Einbeziehung der Herstellung in den Designprozess.

Strick- und Maschentechnik 2

Vertiefungskurs Strick- und Maschentechnik. Inhaltliche Anknüpfung und Weiterführung von Strick- und Maschentechnik 1 (Grundkurs). Erlernete Techniken, wie das Formstricken und das Entwickeln von Strickmustern werden vertieft und weiterentwickelt. Nach Möglichkeit wird in die Arbeit mit computergesteuerten Strickmaschinen eingeführt. Die erworbenen Kenntnisse werden an eigenen praktischen Entwicklungen erprobt. Die Wechselwirkungen von Gestaltung und Herstellung werden zur vollen Erfassung vertieft. Entwicklung eigener Entwurfsqualifikationen für Strick. Umsetzung in Prototyp-Modellen.

### Strick- und Maschentechnik 3 / experimentelle Techniken

Vertiefungskurs Strick- und Maschentechnik. Inhaltliche Anknüpfung und Weiterführung von Strick- und Maschentechnik 1 (Grundkurs). Es werden tiefere Einblicke in das Strickdesign und seine technischen Hintergründe vermittelt. Die erlernten Grundstrickarten werden im Strick-Labor experimentell weiterentwickelt, um so innovative Strick-Oberflächen für die Bereiche Mode-, Textil- oder Produktdesign zu gestalten. Im Kontext Produktentwicklung Knitwear werden wesentliche Kenntnisse und Techniken sowohl im Musterentwurf als auch in der Schnittentwicklung theoretisch und praktisch weitergeführt. Darüberhinaus wird in die industrielle Umsetzung von Strickentwürfen eingeführt. Mit gezielter Recherche zum Thema Maschenware werden aktuelle Trends in diesem Bereich erschlossen. Entwicklung individueller Prozesse zur Erarbeitung von textilen Produkten. Umsetzung in Prototyp-Modellen und Serien.

### Textile Druck- und Veredelungstechniken 3, 4, 5, 6, 7

Die vertiefenden Inhalte Textile Druck- und Veredelungstechniken 3, 4, 5, 6, 7 mit ihren unterschiedlichen Anwendungsoptionen finden im Wechsel zu verschiedenen Schwerpunkten und Semesterthemen statt. Die Seminarangebote beinhalten die Vermittlung von weiterführenden textilen Druck- und Veredelungstechniken sowohl im analogen als auch im digitalen Bereich. Diese textilen Techniken sowie deren Anwendungsbereiche werden auf der Grundlage des künstlerisch-forschenden Experiments sowohl im Hinblick auf das Einzelstück als auch für eine serielle Herstellung umgesetzt. Zudem werden die Realisierungsmöglichkeiten neuer Technologien, industrieller sowie spekulativer Kontexte vermittelt. Die Anfertigung komplexer, mehrfarbiger bzw. mehrschichtiger analoger und/oder digitaler Druckvorlagen und deren Rapportierung werden besprochen und Möglichkeiten und Wege der Umsetzung aus dem analogen sowie digitalen Bereich aufgezeigt. Die Umsetzung der erlernten textilen Druck- und Veredelungstechniken erfolgt u.a. in experimentellen Versuchen auf und mit verschiedenen textilen, non-textilen und technischen Materialien. Aus der experimentellen Serie entstehen textile flächige und dreidimensionale Prototypen.

Zu jedem Kurs gehört die Aufarbeitung der Experimente und Arbeitsproben zu einer Dokumentation.

### Gewebegestaltung 3, 4, 5, 6, 7

Die weiterführenden Inhalte Gewebegestaltung 3, 4, 5, 6, 7 mit ihren unterschiedlichen wechselnden Schwerpunktthemen bieten Vertiefungen und komplexe technische Umsetzungen auf der Grundlage von Gewebekonzepten im Bereich »Konstruierte Textilien – Weberei« an. Die vertiefende Vermittlung von konstruierten Flächen on-and-off-the loom erfolgt auf der Basis der analogen und digital gestützten Weberei sowie einer erweiterten forschungsbezogenen Entwicklung von Geweben mit den vorhandenen Webstühlen: Kontermarsch- und Hochwebstuhl, den Selectronwebstühlen mit den Möglichkeiten der computer-unterstützten Schaftweberei (Point Carré) sowie mit der digitalen Jacquard-Prototyping Musterweberei. Vermittelt wird zudem die weiterführende visuelle Darstellung eigener Gewebe-Ideen innerhalb des jeweiligen Semesterthemas mittels Collage, Skizze, Entwurf, Materialproben, Farbkarte u.a. sowie die vertiefte

Konzeptentwicklung auch mit textiler Software: scannen, Simulation, Farbstellung, Einzug/Bindung, Schlagpatrone. Die Studierenden erfinden unkonventionelle Textilien am Muster-Webstuhl und erforschen charakteristische Materialsprachen. Die Entwicklung eines technischen und gestalterischen Konzeptes, die Durchführung aller notwendigen Berechnungen und Vorarbeiten am Webstuhl sowie die Realisation des Konzepts in einem laufenden Entwicklungsprozess, z.B. der Schafweberei, Teppichweberei, Bildweberei oder freien 3-D-Möglichkeiten sowie der Jacquardweberei finden sowohl in Einzel- oder als auch in Gruppenarbeit statt. Zudem wird eine forschungsbezogene Vertiefung mit dem digitalen Prototyping-Jacquard-Musterwebstuhl ermöglicht. Die Sensibilität für Gewebe mit entsprechenden Funktionen wird weiterentwickelt. Alle Material- und Konstruktionsexperimente, Proben und technischen Informationen werden in einer Dokumentation aufgearbeitet.

**Lehrsprache**

Deutsch

**Studien- und Prüfungsleistungen**

Prüfungsleistung: Laborprüfung

**Zugehörige Kurse**

für die Studienrichtung Modedesign:  
Schnittgestaltung Hauptstudium,  
Schnittgestaltung HAKA,  
CAD-Schnittgestaltung und 3D-Simulation,  
Modellieren/Drapieren 1 sowie Modellieren/Drapieren 2;

für die Studienrichtung Kostümdesign:  
Kostümgestaltung A sowie  
Kostümgestaltung B und

für die Studienrichtung Textildesign:  
Strick- und Maschentechnik 1, 2 und 3,  
Textile Druck- und Veredelungstechniken 3, 4, 5, 6 und 7,  
Gewebegestaltung 3, 4, 5, 6, 7.

Aus dem jeweils aktuellen Vorlesungsverzeichnis geht hervor, welche Kurse für dieses Modul gewählt werden können.

**Verwendbarkeit des Moduls**

Dieses Modul bereitet auf den Studienabschluss vor.

**Lehr- und Lernformen**

Labor

Jede Lehrveranstaltung umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen technischen und gestalterischen Arbeitsverfahren und -abläufe sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung. Hauptbestandteil ist deren praktische Erprobung aufgrund der theoretischen und technischen Konzeption, die Ausführung und Weiterentwicklung, Anfertigung und Entwicklung praktischer Material- und Arbeitsproben und oder Prototyp-Modellen.

**Literatur**

Empfohlene Literatur wird begleitend zu den Lehrveranstaltungen per Mailverteiler, Lernplattform, Cloud-Dienst oder im Online-Vorlesungsverzeichnis des Departments bekannt gegeben.

# Prüfungsarten und -formen

Mit einer Prüfung soll festgestellt werden, ob und inwieweit die\*der zu Prüfende über die Kompetenzen verfügt, wie sie in diesem Modulhandbuch für das jeweilige Modul beschrieben worden sind. Diese Kompetenzen bilden zusammen mit den weiteren Kompetenzen der übrigen Module jene Gesamtkompetenz, die die\*der Studierende im Laufe des Studiums erwerben soll, um die in der Allgemeinen Prüfungs- und Studienordnung (APSO) Design und in den studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen festgelegten Studienziele zu erreichen.

## Prüfungsarten

Leistungen werden entweder in der Prüfungsart Prüfungsleistung oder Studienleistung erbracht. Prüfungsleistungen werden bewertet und benotet. Studienleistungen werden nur als bestanden oder nicht bestanden bewertet. Die Zahl der Prüfungs- und Studienleistungen, ihre Zuordnung zu den jeweiligen Modulen und die jeweilige Prüfungsart und -form werden in den studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelt. Prüfungsleistungen und Studienleistungen werden durch eine der nachfolgend aufgeführten Prüfungsformen erbracht:

### Hausarbeit (HA)

Eine Hausarbeit ist eine nicht unter Aufsicht anzufertigende Ausarbeitung, durch die Studierende die selbstständige Bearbeitung eines gestellten Themas nachweisen. Eine Hausarbeit soll im Bachelorstudium einen Umfang 20 000 bis 25 000 Zeichen inklusive Leerzeichen aufweisen. Dies entspricht 8 bis 10 Normseiten mit einer Zeichenanzahl von 2500 Zeichen einschließlich Leerzeichen. Die Dauer der Hausarbeit beläuft sich auf bis zu drei Monate.

### Studienarbeit (SArb)

Eine Studienarbeit ist eine nicht unter Aufsicht anzufertigende Ausarbeitung, durch die Studierende die selbstständige Bearbeitung eines selbst gewählten Themas nachweisen. Sie wird von der\*dem Studierenden eigenständig projektiert, recherchiert und umgesetzt und kann gestalterisch-künstlerischer oder wissenschaftlicher Art sein. Die Studierenden werden dabei von einer\*einem Lehrenden individuell betreut. Eine schriftliche Studienarbeit soll einen Umfang 20 000 bis 29 000 Zeichen aufweisen, was 8 bis 12 Normseiten mit einer Zeichenanzahl von 2500 Zeichen einschließlich Leerzeichen entspricht. Die Dauer der Studienarbeit beläuft sich auf bis zu vier Monate.

### Klausur (K)

Eine Klausurarbeit ist eine unter Aufsicht anzufertigende Arbeit, in der die Studierenden ohne Hilfsmittel oder unter Benutzung der zugelassenen Hilfsmittel die gestellten Aufgaben allein und selbstständig bearbeiten. Die Dauer einer Klausurarbeit beträgt mindestens 90, höchstens 180 Minuten. Wird eine Klausur als Online-Prüfung mittels Videoaufsicht durchgeführt, versichert die\*der Studierende schriftlich oder in elektronischer Form bei der Abgabe, dass sie\*er die Leistung eigenständig, innerhalb der

vorgesehenen Bearbeitungszeit und unter Nutzung keiner anderen als der angegebenen zugelassenen Hilfsmittel verfasst hat.

#### Kolloquium (Ko)

Ein Kolloquium besteht aus der Präsentation (Prä) eines konzeptionell-gestalterischen Projektes und dessen schriftlicher, wissenschaftlicher Kontextualisierung sowie jeweils einer mündlichen Prüfung (MüP). Die Prüfungsdauer beträgt mindestens 45, höchstens 90 Minuten. Es handelt es sich dabei um ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden in freier Rede darlegen müssen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Die Bestimmungen über mündliche Prüfungen gelten entsprechend.

#### Laborprüfung (LP)

In Laborprüfungen werden die erlernten künstlerisch-gestalterischen Techniken, Methoden und Kenntnisse anhand praktischer und theoretischer Arbeiten überprüft. Die Dauer einer Laborprüfung beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten.

#### Studienbegleitende Werkprüfung (SWP)

In studienbegleitenden Werkprüfungen werden die erworbenen künstlerisch-gestalterischen Fähigkeiten und Kenntnisse anhand der von den Studierenden gestalteten Werke überprüft. Die Dauer einer studienbegleitenden Werkprüfung beträgt mindestens 15, höchstens 45 Minuten.

#### Mappenprüfung (MP)

In der Mappenprüfung werden in der Regel die bis zum Zeitpunkt der Prüfung im Studium erbrachten Leistungen in einer gesammelten und von der\*dem Studierenden aufbereiteten Form präsentiert. Die präsentierten Leistungen werden von einer Prüfungskommission, die aus drei Prüfenden besteht, bewertet und/oder benotet. In einem Gespräch zwischen Studierender\*m und Prüfenden werden die Mappe und die getroffenen Bewertungen von den Prüfenden erörtert. Näheres zur Mappenprüfung, insbesondere welche Leistungen bei einer Mappenprüfung zu prüfen sind, kann in den studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen geregelt werden.

#### Mündliche Prüfung (MüP)

Eine mündliche Prüfung ist ein Prüfungsgespräch, in dem die Studierenden in freier Rede darlegen, dass sie den Prüfungsstoff beherrschen. Sie dauert in der Regel zwischen 15 und 45 Minuten je Prüfling. Mündliche Prüfungen können als Einzel- oder Gruppenprüfungen erbracht werden. Mündliche Prüfungen sind von zwei Prüfenden durchzuführen. Die in der mündlichen Prüfung erbrachte Leistung wird den Prüfenden bewertet und gegebenenfalls benotet. Die wesentlichen Gegenstände und Ergebnisse der mündlichen Prüfung werden in einem Protokoll festgehalten. Das Protokoll wird von den Prüfenden unterzeichnet und bleibt bei den Prüfungsakten.

#### Präsentation (Prä)

Bei einer Präsentation werden die Werke präsentiert und in freier Rede erläutert. Dabei ist die künstlerisch-gestalterische Konzeption der Werke zu vermitteln. Die Prüfung dauert mindestens 30 und höchstens 45 Minuten.

#### Seminarprüfung (SP)

Durch eine Seminarprüfung werden gestalterische und künstlerische Lösungen bewertet, insbesondere deren Konzeption und Realisation. Die Bearbeitungszeit beträgt zwischen 6 und 17 Wochen und wird mit einer Projektpräsentation abgeschlossen. Die Studierenden arbeiten selbstständig oder in Gruppen an konkreten Problemlösungen. Die Prüfung dauert mindestens 15 und höchstens 45 Minuten.

#### Referat (Ref)

Ein Referat ist ein eigenständig ausgearbeiteter Vortrag von 15 bis 45 Minuten Dauer. Zu dem Referat gehört eine fachgerechte Visualisierung. Das Referat soll in elektronischer Form dokumentiert werden.

#### Praxispräsentation (PxP)

Eine Praxispräsentation ist eine anschauliche Darstellung, in der Kontexte, Prozesse und Ergebnisse des Praxissemesters erkennbar werden. Die Präsentation findet grundsätzlich hochschulöffentlich statt, soweit die\*der Studierende nicht widerspricht.

Prüfungen können ganz oder teilweise in elektronischer Form durchgeführt werden (elektronische Prüfungen). Dabei geben Studierende Aufgabenlösungen in den Räumlichkeiten der HAW Hamburg in ein von der Hochschule zur Verfügung gestelltes elektronisches System ein. Es muss sichergestellt sein, dass die elektronischen Daten eindeutig und dauerhaft den einzelnen Studierenden zugeordnet werden können. Prüfungen können auch über ein elektronisches Datenfernnetz (Online-Prüfungen) unter Nutzung der von der Hochschule zur Verfügung gestellten Software-, Kollaborations-, Videokonferenzsysteme und Lernplattformen (elektronische Systeme) durchgeführt werden.

Soweit in den studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen keine anderen Regelungen getroffen werden, legt die\*der Prüfende zu Beginn der Lehrveranstaltung die formalen Prüfungsbedingungen, insbesondere die Dauer und zugelassenen Hilfsmittel, fest. Sind für eine Prüfung in den studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnungen alternative Prüfungsformen vorgesehen, wird die jeweilige Prüfungsform zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.

Bei mündlichen Prüfungen dürfen nach Maßgabe der vorhandenen Plätze Mitglieder der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg als Zuhörer\*innen zugelassen werden. Studierende, die sich der gleichen Prüfung in der nächsten Prüfungsperiode unterziehen wollen, sind zu bevorzugen. Die Zulassung erstreckt sich nicht auf die Beratung und Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse an die Studierenden. Auf Antrag der\*des Studierenden wird die Öffentlichkeit durch den Prüfungsausschuss ausgeschlossen.

Die Leistungen müssen von den Prüfenden bewertet und Prüfungsleistungen nach den festgelegten Noten benotet werden.

Wenn es in Fällen höherer Gewalt, insbesondere im Falle einer epidemischen Lage, nicht möglich ist, Studien-, Prüfungs- oder Prüfungsvorleistungen in der nach der studiengangsspezifischen Prüfungs- und Studienordnung vorgesehenen Prüfungsform zu erbringen, können alternative Prüfungsformen aus den oben



aufgezählten gewählt werden, sofern diese geeignet sind, das jeweilige Qualifikationsziel festzustellen. Wenn es Studierenden in Fällen höherer Gewalt nicht möglich ist, schriftliche Ausarbeitungen oder die schriftliche Bachelorarbeit fristgerecht abzugeben, soll der zuständige Prüfungsausschuss angemessene Maßnahmen, insbesondere die Aussetzung der Bearbeitungszeit und die Anpassung der Abgabemodalitäten beschließen; die Verlängerung der Bearbeitungszeit auf Antrag der\*des Studierenden aus wichtigem Grund gemäß bleibt unberührt.