

---

# AMTLICHE MITTEILUNGEN

Verkündungsblatt der Bergischen Universität Wuppertal  
Herausgegeben vom Rektor



---

Jahrgang 41

Datum 16.11.2012

Nr. 69

---

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

**vom 16.11.2012**

Auf Grund des § 2 Abs. 4 und des § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG) vom 31.10.2006 (GV. NRW. S. 474), zuletzt geändert durch Gesetz vom 31.01.2012 (GV.NW. S. 90) und der Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen) für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts hat die Bergische Universität Wuppertal folgende Ordnung erlassen.

## **Inhaltsübersicht**

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

### **§ 1**

#### **Fachspezifische Zugangsvoraussetzungen**

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

### **§ 2**

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

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

<b>Grundlagenbereich</b>	<b>LP</b>
IA I Gestalterische Grundlagen im Design Interaktiver Medien	10
IA II Praxiserkundung im Design Interaktiver Medien	6
IA III Grundlagen der Bildgestaltung im Design Interaktiver Medien	10
<b>Kernbereich</b>	
IA IV Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien	10
IA V Medien- und Designtechnologie I im Design Interaktiver Medien	10
IA VI Gestaltungs- und Medientheorie	8

**Profilbereich**

IA VII	Medien- und Designtechnologie II im Design Interaktiver Medien	10
IA VIII	Mediendesignprojekt im Design Interaktiver Medien	12
IA IX	Ggf. Bachelor-Thesis im Design Interaktiver Medien	10

**§ 3****In-Kraft-Treten und Veröffentlichung**

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

-----

Ausgefertigt auf Grund des Beschlusses des Fachbereichsrates des Fachbereichs Design und Kunst vom 13.06.2012 und der Zustimmung des Gemeinsamen Studienausschusses vom 24.09.2012.

Wuppertal, den 16.11.2012

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

## Grundlagenbereich

IA I Gestalterische Grundlagen im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen Grundstrategien visueller Kompetenz.</li> <li>• haben einen Überblick über Ästhetiken des Design interaktiver Medien.</li> <li>• kennen die konstitutive Interdependenz verschiedener Medien.</li> <li>• verfügen über die Basiskompetenz in der Erschließung medialer Themen des Design interaktiver Medien.</li> <li>• verfügen über Methodenkompetenz (Teamarbeit/Moderation/Präsentation in der Gruppe).</li> <li>• sind in der Lage den persönlichen Standort als Ausgangspunkt von Gestaltungsprozessen zu verdeutlichen, zu begründen und zu festigen.</li> <li>• sind mit der Fachliteratur und Forschung zum Design interaktiver Medien exemplarisch vertraut.</li> </ul>			P	10/76	10 LP	
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) c	5 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a b	5 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden im Rahmen der Modulkomponente a oder b erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Regeln und Positionen der Gestaltungsgrundlagen im Graphik- und Mediendesign	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung der Welt- und Selbst-Wahrnehmung (Natur/Kultur)</li> <li>• Gestaltungsfaktoren / Elemente des Graphik- und Mediendesigns / Gestaltbildungsprinzipien / Elementare Gestaltungsoperationen / Anordnungsprinzipien / Bildwelten / Medienspezifische Wirkprinzipien / Designprinzipien</li> <li>• Grundhaltungen des Gestaltens als Ausgangspunkt einer persönlichen Positionsfindung in Konzeption, Entwurf und Ausführung</li> <li>• anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Graphik- und Mediendesign</li> <li>• Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns</li> <li>• Handbuchliteratur zu den Gestaltungsgrundlagen des Graphik- und Mediendesigns</li> </ul>	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b	b Gestaltungsprozesse im Graphik- und Mediendesign	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalten als Prozess</li> <li>• Grundhaltungen im Designprozess als Ausgangspunkt einer persönlichen Designhaltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung</li> <li>• Ausloten bestehender und neuer visueller Räume, insbesondere des eigenen visuellen Imaginationsraumes</li> <li>• Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent)</li> <li>• Aspekte der Adressatenorientierung und -differenzierung</li> <li>• Exemplarische Aspekte der Geschichte des Graphik- und Mediendesigns</li> <li>• Handbuchliteratur des Graphik- und Mediendesigns</li> </ul>	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>(Fortsetzung)</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>				
c	c Konzeption und Entwurf interaktiver Kommunikation	P	Projektseminar	1	5 LP
	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der medienbasierten interaktiven Kommunikation und deren medienspezifische Ästhetik</li> <li>• Sensibilisierung der Wahrnehmung und Rezeption von mediatisierten interaktiven Kommunikationsstrategien</li> <li>• Faktoren der medialen Darstellung von Dargestelltem und Darstellung / Elemente der mediatisierten interaktiven Kommunikation</li> <li>• Elementare Gestaltungsoperationen des Designs Interaktiver Medien</li> <li>• Einsatz von Informationsstrukturen / Informationsarchitekturen / Bildwelten / Wirkprinzipien</li> <li>• Kommunikation mittels interaktiver Medien als Prozess</li> <li>• Entwicklung einer Grundhaltung des medialen Produzierens als Ausgangspunkt einer persönlichen mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung</li> <li>• Abgleich der Konventionen der interaktiven Kommunikation mit den Möglichkeiten des eigenen visuellen Imaginationsraumes abzugleichen und Verortung individueller Entwurfsleistung</li> <li>• Kreativitätsmethoden (konvergent und divergent)</li> <li>• Aspekte des Adressatenorientierung und –differenzierung innerhalb der interaktiven Medien (z.B: Online-Netzwerke)</li> <li>• anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen des Design Interaktiver Medien</li> <li>• Exemplarische Aspekte der Geschichte des Design Interaktiver Medien</li> <li>• Handbuchliteratur zum Design Interaktiver Medien</li> </ul>				
	<b>Voraussetzung:</b> Abschluss der Modulkomponente a. oder b.				
	<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.				

<b>IA II Praxiserkundung im Design Interaktiver Medien</b>						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• besitzen Grundkenntnisse und -fertigkeiten sowie Arbeitsprozesswissen in gängigen Prozeduren und/oder Kontexten des Design Interaktiver Medien unter besonderer Berücksichtigung der Schnittstellen Gestaltung/Technik/Arbeitsprozess</li> <li>• beherrschen programmtechnische Anwendungen zur selbstständigen gestalterischen Arbeit, insbesondere ein:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Layoutprogramm</li> <li>- Typodesign-Programm</li> <li>- Grafikprogramm</li> <li>- Bildbearbeitungsprogramm</li> <li>- Animations-, Filmschnitt und/oder -bearbeitungsprogramm</li> <li>- Pre-Rendered-Computergrafikprogramm</li> <li>- Web-Editorenprogramm</li> <li>- Content-Management-System</li> </ul> </li> </ul>			P	6/76	6 LP	
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>		
Modulabschlussprüfung	Sammelmappe (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) b a	6 LP		
Die in den Modulkomponenten zusammengestellten Realisierungsmöglichkeiten können auch miteinander kombiniert werden. Falls das in der Komponente a vorgegebene Volumen nicht nachgewiesen werden kann, ist der fehlende Anteil teilweise oder vollständig durch Leistungen im Modulteil b zu ergänzen. Die Sammelmappe umfasst die einzelnen Leistungen und schließt mit einer Begutachtung ab. Die Bewertung „bestanden“ wird unter Berücksichtigung dieser Einzelleistungen abschließend durch den Prüfer festgelegt. Sofern das Modul in Modulkomponente a absolviert wird, muss die individuelle Konkretisierung des Moduls durch Vorlage einer ausführlichen Planung (Ziele, Methoden, Arbeitskontext etc.) bei den Modulverantwortlichen beantragt und durch einen ausführlichen Erfahrungsbericht einschließlich einer Dokumentation der absolvierten Leistungen (einschließlich Zeitplan), von Arbeitsprozessen und Arbeitsproben abgeschlossen werden, der darstellende und reflektierende Elemente enthält.						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a a Betriebspraktikum	z.B.: Fachspezifische Betriebspraktika in Unternehmen und/oder Fort- und Weiterbildungseinrichtungen bspw. der Medienproduktion zur Erweiterung programm- und informationstechnischer sowie designe-risch/gestalterischer Kenntnisse und Fertigkeiten in komplexeren Fel- dern beruflicher Anwendungen im Design Interaktiver Medien außer- halb der eigenen schulischen und/oder beruflichen Vorerfahrung un- ter besonderer Berücksichtigung des Arbeitsprozesswissens. Empfeh- len für Studierende mit einschlägiger medientechnischer Vorerfahrung. Betriebspraktika umfassen ca. 160 Arbeitsstunden + ca. 20 Stunden Vor- und Nachbereitungszeit.	WP	Praktikum	0	6 LP
b b Programmtechnische Grundlagen im Design Interaktiver Medien	z.B.: Erwerb medientechnischer Grundkenntnisse und -fertigkeiten in pro- grammtechnischen Anwendungen mit Relevanz für das Berufsfeld De- sign Interaktiver Medien bspw. in <ul style="list-style-type: none"> <li>• After Effects</li> <li>• Cinema 4D</li> <li>• Final Cut</li> <li>• Flash</li> <li>• Illustrator</li> <li>• Indesign</li> <li>• Javascript &amp; Mobiles Web</li> <li>• XHTML &amp; CSS</li> <li>• TYPO3</li> </ul> Empfohlen für Studierende mit geringer oder ohne medientechni- sche Erfahrung. Praktika in Form von Programmschulungen umfassen insgesamt ca. 180 Stunden. Als Grundlage hierfür werden Tutorials angeboten.	WP	Praktikum	0	6 LP
<b>Bemerkung:</b> Die Teilnehmerzahl in den angebotenen Veranstaltungen ist durch Anzahl der zur Verfügung stehenden Arbeitsplätze beschränkt.					

<b>IA III Grundlagen der Bildgestaltung im Design Interaktiver Medien</b>						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• können persönliche Strategien in der Interaktion und Narration interaktiver Medien einsetzen.</li> <li>• beherrschen Methoden, Problemlösungsverfahren und deren Anwendung im Design interaktiver Medien.</li> <li>• verfügen über vertiefte visuelle Kompetenz, Strategien visueller Argumentation, sowie systematisches Denken und Handeln in Konzeption, Produktion, Rezeption und Reflexion im Design interaktiver Medien.</li> <li>• kennen ein Regel-, Form- und Bildrepertoire als Ausgangspunkt für eine persönliche Position im Darstellen und Gestalten in Konzeption, Entwurf und Ausführung.</li> <li>• beherrschen Methoden des Wahrnehmens, Sammelns und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des Projekts im Design interaktiver Medien.</li> <li>• können Projekte, insbesondere filmische Miniaturen oder Animationsfilme, eigenständig planen und durchführen.</li> <li>• sind in der Lage, Gestaltungskonzepte, -varianten, -entscheidungen und -ergebnisse im filmischen Prozess zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren.</li> <li>• können spezielle Aspekte der filmischen Darstellung im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern.</li> <li>• sind mit Literatur der interaktiven Medien vertraut und wissen sie im eigenen Arbeitsprozess kritisch zu nutzen.</li> </ul>			P	10/76	10 LP	
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) b	5 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a c d	5 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, c oder d erbracht werden.						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Freihandzeichnen	WP	Projektseminar	3	5 LP
z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Methoden und Aspekte des Freihandzeichnens insbesondere:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leerräume / Konturlinien / Blindzeichnen / Graphismen und Oberflächen / Hell-Dunkel / linearperspektivische Körper- und Raumskizze,</li> <li>- Zwecke des Freihandzeichnens,</li> <li>- zeichnerischer Entwurf szenischer, narrativer und argumentierender Zusammenhänge,</li> <li>- Fortführung eines visuellen Studienbuches,</li> <li>- mediale Integration von Zeichnungen in der Entwurfspraxis</li> </ul> </li> <li>• Literatur zum zeichnerischen Darstellen und Gestalten und ihre kritische Nutzung</li> </ul>					
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b	b Konzeption und Entwurf: Storyboard	P	Projektseminar	3	5 LP
z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Methoden des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens, insbesondere:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- visuelle Konzeption,</li> <li>- Scribble und Illustration,</li> <li>- Mittel der Bildkomposition,</li> <li>- Dramaturgie,</li> <li>- Storyboard</li> </ul> </li> <li>• Umsetzung des zeichnerischen Entwerfens und Erzählens in einem animierten Kurzfilm, inkl. Recherche, Konzeptentwicklung und Realisation</li> <li>• Integration zeichnerischer und anderer Bildwelten</li> <li>• Entwicklung und Reflexion der persönlichen, mediendesignerischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung</li> <li>• Handbuchliteratur zum filmischen Darstellen und Gestalten</li> </ul>					
<b>Voraussetzung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abschluss der Modulkomponente a., c. oder d.</li> <li>• Empfehlung: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Bildbearbeitungsprogramm und einem Filmschnittprogramm (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente II b erworben werden).</li> </ul>					
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
c	c Fotografie I - Dokumentation	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen in der Produktion und Rezeption fotografischer Bildmedien</li> <li>• Technologie und gerätekundliches Arbeitsprozesswissen im Kontext fotografischer Fragestellungen und deren Vertiefung in praktischen Übungen</li> <li>• Dokumentarisches Sujet und Differenzen vornehmlich beobachtender Herangehensweisen</li> </ul>	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
d	d Fotografie II - Inszenierung	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefende bildkompositorische Gestaltungsmöglichkeiten in unterschiedlichen visuellen Zusammenhängen</li> <li>• Unterschiedliche ästhetische Ansätze und fotografische Bildsprachen</li> <li>• Analyse künstlerischer und angewandter Arbeitsweisen im Kontext von zeitgenössischen und historischen Positionen</li> <li>• Vertiefende praktische Übungen zu Technologie und gerätekundlichem Arbeitsprozesswissen im Kontext avancierter fotografischer Fragestellungen und unterschiedlicher Stilistiken</li> <li>• Inszenierte Sujets und ihre unterschiedlichen Herangehensweise</li> </ul>	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

## Kernbereich

IA IV Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• können ein Regel- und Formenrepertoire sowie ihre persönliche Position in der Typografie in Konzeption, Entwurf und Ausführung gezielt einbringen.</li> <li>• beherrschen Verfahren zur typografischen Gestaltung.</li> <li>• können ihre typografischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Entwurf einsetzen.</li> <li>• beherrschen Methoden des Wahrnehmens, Sammelns und Ordnen von Bezugsmaterial als Mittel zur Vorbereitung des typografischen Entwurfs.</li> <li>• können typografische Projekte eigenständig planen und durchführen.</li> <li>• beherrschen grundlegende Methoden zur Analyse von Typografie und Layout-Gestaltung.</li> <li>• wissen die typographische Fachsprache im Arbeitsprozess anzuwenden.</li> <li>• sind in der Lage, typografische Konzepte, Varianten, Entscheidungen und Ergebnisse zu entwickeln, begründend zu beurteilen und zu präsentieren.</li> <li>• können spezielle Aspekte der Typografie im historischen, kulturellen und designethischen Kontext erläutern.</li> <li>• sind mit Handbuchliteratur der Typografie vertraut und wissen sie kritisch zu nutzen.</li> </ul>			P	10/76	10 LP	
<b>Voraussetzung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empfehlung: Abschluss von Modul IA I</li> <li>• Empfehlung: Programmtechnische Grundkenntnisse und -fertigkeiten in einem Layoutprogramm und einem Bildbearbeitungsprogramm (diese können - sofern nicht bereits vorhanden - in Modulkomponente II b erworben werden).</li> </ul>						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) b	5 LP		
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist die Modulkomponente wieder neu zu belegen.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) a c	5 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a oder b erbracht werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand

(Fortsetzung)					
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	b Regeln und Positionen der Typografie und Layoutgestaltung	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Positionen und Haltungen der Typografie</li> <li>• Welt der Typografie und der Typografen</li> <li>• Erkennen und Vergleichen von Typen</li> <li>• Gestalterische Annäherung an bestehende Positionen und Haltungen</li> <li>• Kontrastierende Intervention zu bestehende Positionen und Haltungen</li> <li>• Gesetzmäßigkeiten von Typografie in Plakat und Zeitschrift/Booklet</li> <li>• Künstlerische Herangehensweisen in der Typografie</li> <li>• Entwicklung einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung</li> <li>• Funktionen von Typografie</li> <li>• Anthropologische, physiologische, psychologische, soziale, kommerzielle, politische etc. Funktionen von Typografie</li> <li>• Exemplarische Aspekte der Geschichte der Typografie</li> <li>• Handbuchliteratur zu Typografie und Layout</li> </ul>	WP	Projektseminar	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					
b	c Konzeption und Entwurf – Typografisches Projekt im Design Interaktiver Medien	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Topologie und Typologie der Anwendungen von Typografie im Design Interaktiver Medien</li> <li>• Techniken zur Entwicklung von Kommunikationskonzepten</li> <li>• Entwicklung der Struktur interaktiver Medien</li> <li>• Erstellung von Layout und Typografie für interaktive Medien</li> <li>• Entwicklung einer persönlichen typografischen Haltung in Konzeption, Entwurf und Ausführung im Design Interaktiver Medien</li> <li>• Handbuchliteratur zur Projektentwicklung in Typografie und Layoutgestaltung im Design Interaktiver Medien</li> </ul>	P	Projektseminar	5 LP
<b>Voraussetzung:</b> Abschluss der Modulkomponente a. oder b.					
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
c a Detailtypografie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemente und Regeln der Typografie</li> <li>• Gesetzmäßigkeiten von Mikrotypografie / Makrotypografie: Zurichtung und Spationierung / Auszeichnung / Raster / Layout / Integration Schrift-Grafik-Fotografie / Dramaturgie von Seitenfolgen</li> <li>• Sensibilisierung in der Wahrnehmung von Typografie</li> <li>• Gesetzmäßigkeiten der Lesetypografie: Laufweite / Abstände / Orthotypografie / Satzspiegel / Verhältnis von bedruckter und unbedruckter Fläche</li> <li>• Grundlagen der Schrifterstellung: Anatomie der Schrift / Schriftfamilien / Typografische Maßsysteme</li> <li>• Qualitative Beurteilung von Schriftschnitten und deren Anwendung</li> <li>• Systeme zur Klassifikation von Schriften</li> </ul>	WP	Projektseminar	3	5 LP
<b>Bemerkung:</b> 1 SWS der Kontaktzeit liegt als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.					

<b>IA V Medien- und Designtechnologie I im Design Interaktiver Medien</b>						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• haben Kenntnisse über die technischen Nutzungsbedingungen der gängigen mobilen- und stationären Endgeräte</li> <li>• haben Kenntnisse über die Erstellung interaktiver Medien hinsichtlich der folgenden Technologien:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktionsabläufe der Erstellung von Online-Medien</li> <li>- Redaktionssysteme für Internetauftritte</li> <li>- Mash Ups und API (Schnittstellen)</li> <li>- Suchmaschinen-Optimierung</li> <li>- Datenbankanbindung</li> <li>- jeweils aktuelle Programmiersprachen</li> <li>- Benutzerseitige Soft – und Hardware</li> <li>- Navigation und Benutzerführung</li> <li>- Informationsdesign in interaktiven Medien</li> <li>- Animationstechnologien</li> </ul> </li> </ul>			P	10/76	10 LP	
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>		<b>Nachgewiesene LP</b>	
Modulabschlussprüfung		Schriftliche Prüfung (Klausur) (uneingeschränkt)	120 min. Dauer	Modulteil(e) a	5 LP	
unbenotete Studienleistung		Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Referat, Praktische Arbeiten, Booklet)	-	Modulteil(e) b	5 LP	
<b>Komponenten</b>		<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a	a Internet-Technologie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Publikationsabläufe in Online-Medien</li> <li>• Editoren und Redaktionssysteme zur Erstellung von Internetangeboten</li> <li>• gängige Programmiersprachen und Standards zur Erstellung von Internetangeboten</li> <li>• Programmieretechnik zur Erstellung und Einbindung von Datenbanken (z.B. in der Anwendung von: HTML, PHP, MySql, HTML 5, CSS, CSS 3 -Transitions, JavaScript und -Framworks, Canvas Element usw.)</li> <li>• Soft- und Hardware zur Rezeption von Online-Angeboten und deren jeweils spezifische Nutzungslogik</li> <li>• Gesetzmäßigkeiten zur Aufbreitung von Inhalten für die Suchmaschinen-Optimierung</li> </ul>	P	Vorlesung	4	5 LP

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
b	b Interface Technologie	P	Vorlesung/ Seminar	4	5 LP

IA VI Gestaltungs- und Medientheorie						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen Grundkonzepte der Gestaltungs- und Mediengeschichte und/oder -theorie</li> <li>• sind befähigt, Werke des Mediendesigns über gängige Stilbegriffe hinausreichend als gestaltete Ausdrucksträger zu interpretieren und eigenständig zu „lesen“ oder wissenschaftlich zu analysieren</li> <li>• sind sie in der Lage, Mediengeschichte und Medientheorie als lebendige, die eigene Entwurfsarbeit anregende Disziplin zu begreifen.</li> </ul>			P	8/76	8 LP	
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>		<b>Nachgewiesene LP</b>	
Modulabschlussprüfung	Schriftliche Hausarbeit (uneingeschränkt)	-	Modulteil(e) a c b d e f	2 LP		
Die schriftliche Hausarbeit wird nach Wahl der Studierenden in einer der Modulkomponenten a, b, c, d, e, oder f erbracht.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a c b d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a c b d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
unbenotete Studienleistung	Nach Ankündigung der/des Lehrenden (Klausur, Referat, Hausarbeit)	-	Modulteil(e) a c b d e f	2 LP		
Die unbenotete Studienleistung kann nach Wahl der Studierenden in der Modulkomponente a, b, c, d, e oder f erbracht werden.						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>	
a	a Geschichte und Systematik der Typografie und Layoutgestaltung z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmungspsychologische und kulturwissenschaftliche Grundlagen der Text-, Dokument, Schrift- und Buchgestaltung, ihrer Regeln und Prinzipien</li> <li>• Geschichte der europäischen Schriftentwicklung unter kommunikationsgeschichtlichen, technik- und wirtschaftsgeschichtlichen, kunst-, designsoziologischen sowie kunstgeschichtlichen Aspekten</li> </ul>	WP	Vorlesung/ Seminar	2	2 LP	

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
b c Kunsttheorie und Kunstgeschichte	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemplarische Felder der Kunstgeschichte</li> <li>• Methoden der Kunstbetrachtung und -analyse</li> <li>• Geschichte und Systematik der Kunstliteratur und Kunsttheorie</li> </ul>	WP	Seminar	2	2 LP
c b Designtheorie und Designgeschichte	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historische Entwicklung ausgewählter Designgegenstände und Medien</li> <li>• Methoden der Designanalyse und -kritik</li> <li>• Positionen der Designtheorie und Designwissenschaft</li> <li>• Geschichte und Theorie exemplarischer Felder in Gestaltung, Produktionsprozess und Technik</li> <li>• Designrhetorik, Designethik, Designtechné</li> </ul>	WP	Seminar	2	2 LP
d d Geschichte und Theorie des Films und der Fotografie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Physiologische Grundlagen der audiovisuellen Wahrnehmung</li> <li>• Historische Entwicklung der Mediums Film und/oder Fotografie</li> <li>• Grundbegriffe der Film- und Fotoanalyse</li> <li>• Gattungen der Audiovisuellen Medien (Fernsehspot, Filmtheorie, Dokumentarfilm, Avantgardefilm, Animationsfilm, Spielfilm etc.)</li> <li>• ausgewählte Kapitel der Film- und Fotogeschichte</li> <li>• Produktions- und Gestaltungsbedingungen audiovisueller Medien</li> </ul>	WP	Seminar	2	2 LP
e e Medientheorie	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• physiologische, psychologische, technologische und kulturhistorische Grundlagen der Medienkommunikation</li> <li>• medienhistorische Analyse als Methode</li> <li>• Medienarchäologie</li> <li>• exemplarische Diskurse der Medientheorie</li> <li>• ausgewählte Kapitel der historischen und aktuellen Medienkommunikation</li> </ul>	P	Seminar	2	2 LP
f f Weitere gestaltungs- oder medientheoretische Angebote	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte und Systematik der Farbtheorie</li> <li>• Museumsarchitektur und Ausstellungskonzepte</li> </ul>	WP	Seminar	2	2 LP

## Profilbereich

IA VII Medien- und Designtechnologie II im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• verfügen über anwenderorientiertes medien- und/deginttechnologisches Grundwissen und Produktionskompetenz zu Logik und Layout im Design interaktiver Medien.</li> <li>• können technologische Grundsätze und Spezifika des Design interaktiver Medien sowie programmatische Grundsätze und Spezifikationen fachsprachlich richtig und den Aufgaben angemessen beschreiben und insbesondere Anforderungen an die Umsetzungsmedien formulieren.</li> <li>• sind in der Lage, interaktive Medien in gestalterischer und technologischer Hinsicht selbständig zu erstellen und dabei Kriterien und Prozesse gestalterischer Arbeit an Ein- und Ausgabegeräten sowie die Interdependenz von Technologie und Gestaltung angemessen zu berücksichtigen.</li> </ul>			P	10/76	10 LP	
Nachweise			Nachweis für		Nachgewiesene LP	
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul		10 LP	
Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten sind die Modulkomponenten wieder neu zu belegen.						
Komponenten	Inhalt	P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand	
a	a Interface Design I  z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellungsprozess von Online-Medien</li> <li>• Erfassung von Problemstellungen und Entwicklung von Lösungsstrategien mithilfe von Online-Medien</li> <li>• Erstellung von Online-Medien von der Konzeption bis zur Ausführung</li> <li>• Differenzierung und Anwendung von Technologien je nach Problemstellung</li> </ul>	P	Seminar	4	5 LP	

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
b	b Interface Design II	P	Seminar	4	5 LP
	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen von Benutzergewohnheiten und Interface-Ergonomie</li> <li>• Erfassung von Problemstellungen und Entwicklung von Lösungsstrategien mithilfe des Interface-Design</li> <li>• Erstellung von Interfaces von der Konzeption bis zur Ausführung</li> <li>• Differenzierung und Anwendung von Strategien für Interfaces der Informationsvermittlung</li> <li>• Differenzierung und Anwendung von Interface-Technologien je nach Problemstellung</li> </ul>				

IA VIII Mediendesignprojekt im Design Interaktiver Medien						
<b>Lernziele/ Kompetenzen</b>			<b>P / WP</b>	<b>Gewicht der Note</b>	<b>Workload</b>	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, ein für die Berufsfelder des Design Interaktiver Medien relevantes Gestaltungsprojekt hinsichtlich seiner Prozesse und Ergebnisse selbständig zu planen, zu entwickeln, durchzuführen, zu präsentieren und zu beurteilen.</li> <li>• können eine Gestaltungsaufgabe in ihrer Komplexität treffend erfassen, beherrschen Methoden systematischer Bestandsaufnahme und Recherche und haben Erfahrung in der Entwicklung vielfältiger Lösungswege, in der Erarbeitung und Präsentation von Gestaltungsvarianten sowie in der gestalterischen und technischen Realisation, Präsentation und Beurteilung von Gestaltungsentwürfen.</li> <li>• können ihre eigene Arbeit und den eigenen Arbeitsprozess in Form der Abschlussdokumentation systematisieren, verschriftlichen und visualisieren.</li> <li>• sind sie in der Lage, gestaltungswissenschaftliche Arbeitsmethoden und Argumente in alle Phasen der gestalterischen Arbeit einzubeziehen.</li> <li>• können sowohl an eigenen Arbeiten als auch an anderen Gestaltungsbeispielen die jeweiligen Bedingungen, Prinzipien und Ziele von Gestaltung wahrnehmen, beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten.</li> </ul>			P	12/76	12 LP	
<p><b>Voraussetzung:</b></p> <p>Empfohlen: Abschluss der Module IA III, IA IV und IA V.</p>						
<b>Nachweise</b>			<b>Nachweis für</b>	<b>Nachgewiesene LP</b>		
Modulabschlussprüfung	Präsentation mit Kolloquium (Entwurf und Präsentation) (uneingeschränkt)	-	ganzes Modul	12 LP		
<p>Das Lehrangebot unterliegt einem wechselnden gestalterischen Thema und ist bei Belegung innerhalb eines Jahres mit der vorgegebenen Prüfung abzuschließen. Ansonsten ist das Modul wieder neu zu belegen.</p>						
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>		<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
a	a Projekt Design Interaktiver Medien	P	Projektseminar	6	12 LP
	z.B.: Die Absolventinnen und Absolventen entwickeln und Gestalten eine interaktive Medienproduktion einschließlich der Spezifikation einer Benutzerschnittstelle, Interaktionsstrategie und Medienintegration. Phasen: 1. Theoretisch-thematische Vorarbeit, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekterfassung</li> <li>• Recherche (einschl. Recherche wissenschaftlicher und weiterer Literatur; Materialsammlung)</li> <li>• Themenfindung</li> <li>• Festlegung von Methoden (Interview, Inhaltsanalyse, Soziologische Faktensammlung, etc.)</li> </ul> 2. Theoretisch-analytische Vorarbeit, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentation und Situationsanalyse des technischen und gestalterischen Ist-Zustandes</li> <li>• Adressierung</li> <li>• Produkt-, Markt-, Konkurrenz- und Kommunikationsanalyse</li> <li>• Problem und Zieldefinition</li> </ul> 3. Konzeption und Entwurf, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideenfindung zur vorgegebener Themenstellung, Systematik, Optimierung, Selektion und Layout (Ideenskizzen, Entwürfe, Textvorschläge etc.)</li> <li>• Auslotung der technischen Möglichkeiten und aktuellen Entwicklungen</li> <li>• Nutzungs-, Gestaltungs-, Kommunikations- und Ausstattungskonzeption einschließlich designethischer Bezüge</li> <li>• mediale Aufbereitung und Dokumentation des kreativen Prozesses</li> </ul> 4. Konzeptionell-gestalterischer Ausarbeitung, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition des/der Publikationsmedien</li> <li>• Gestaltungs- und Kommunikationskonzeption</li> <li>• Entwurf der Systemarchitektur</li> <li>• Planung der technischen Realisierung</li> <li>• Screendesign</li> </ul> 5. Realisation und Präsentation, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung der interaktiven Anwendung (Frontend und Backend) in gestalterischer und programmiertechnischer Hinsicht</li> <li>• Präsentationsaufbau</li> <li>• Vorbereitung begleitenden und unterstützenden Materials</li> <li>• Vortrag mit Kolloquium</li> </ul>				

<b>(Fortsetzung)</b>					
<b>Komponenten</b>	<b>Inhalt</b>	<b>P / WP</b>	<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>	<b>Aufwand</b>
<b>Bemerkung:</b>	Bis zu 2 SWS der Kontaktzeit liegen als Blockveranstaltung in der vorlesungsfreien Zeit.				

IA IX Bachelor-Thesis im Design Interaktiver Medien						
Lernziele/ Kompetenzen			P / WP	Gewicht der Note	Workload	
Die Absolventinnen und Absolventen <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem oder Projekt im Design Interaktiver Medien wissenschaftlich oder künstlerisch-gestalterisch (einschließlich wissenschaftlicher Recherche und Reflexion) nach fachrelevanten Methoden selbständig zu bearbeiten und darzulegen.</li> <li>• haben für den Fall einer wissenschaftlichen Aufgabenstellung               <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Beherrschung fachlicher Methoden an einer design-historischen, -theoretischen und/oder designtechnologischen Fragestellung nachgewiesen.</li> </ul> </li> <li>• haben für den Fall einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung               <ul style="list-style-type: none"> <li>- kreative, gestalterische und visuell- wie verbal-kommunikative Fähigkeiten (z.B. Präsentations-Layouts) nachgewiesen.</li> <li>- gezeigt, dass sie gestalterische und mediale Mittel im Hinblick auf Produzierbarkeit, der Zweckmäßigkeit und Akzeptanz zu planen und einzusetzen verstehen.</li> <li>- gezeigt, dass sie in der Lage sind, unter Verwendung von Präsentationshilfsmitteln die Ergebnisse ihre konzeptionell-entwerferischen sowie gestalterischen und theoretisch-wissenschaftlichen Ausarbeitung vollständig, mit argumentativer Überzeugungskraft und zielgruppengerecht darzubieten.</li> </ul> </li> </ul>			WP	10/76	10 LP	
<b>Voraussetzung:</b> Empfohlen: Abschluss der Module IA I - VI						
<b>Bemerkung:</b> Im Falle einer künstlerisch-gestalterischen Aufgabenstellung umfasst die Abschlussarbeit gemäß §20 der Allgemeinen Prüfungsordnung für den kombinatorischen Studiengang Bachelor of Arts (2011) stets eine Präsentation mit Kolloquium.						
Nachweise			Nachweis für	Nachgewiesene LP		
Abschlussarbeit		(1-mal wiederholbar)	-	ganzes Modul	10 LP	
Die Abschlussarbeit kann innerhalb eines Teilstudiengangs nicht wiederholt werden.						
Komponenten	Inhalt		P / WP	Lehrform	SWS	Aufwand
a	a Forschung, Konzeption und Entwurf im Design Interaktiver Medien		P	Projektseminar	2	1 LP
<b>Bemerkung:</b> Diese Komponente ist Pflichtkomponente für Studierende, die ihre Bachelorthesis im Teilstudiengang Design Interaktiver Medien verfassen.						