

Modulkatalog

FH DRESDEN, FAKULTÄT DESIGN

Studiengang Grafikdesign B.A.


Januar 2017


Inhaltsverzeichnis


Gestalten I – Künstlerisches Gestalten.....	4
Grundlagen I - Entwerfen.....	5
Fotografie.....	6
Grafikdesign I – Visuelle Kommunikation	7
Theorie I - Designtheorie.....	8
Gestalten II – Konzeptionelles Gestalten	9
Grundlagen II - Webentwicklung	10
Typografie I - Grundlagen	11
Grafikdesign II - Informationsdesign	12
Theorie II - Kommunikationstheorie	13
Gestalten III - Künstlerisches Projekt	14
Grundlagen III - Printmedien.....	15
Typografie II - Anwendung.....	16
Grafikdesign III - Interfacedesign	17
Fremdsprache	18
Studiengangübergreifendes Projekt	19
Schlüsselkompetenzen.....	20
3D Entwicklung.....	21
Grafikdesign IV - Intermediadesign.....	22
Theorie III - Designphilosophie.....	23
Praktikum.....	24
Wahlpflicht I.....	25
Wahlpflicht II.....	27
Vertiefungsprojekt	29
Theorie IV – Betriebswirtschaft und Medienrecht.....	30
Grafikdesign V - Bachelor Begleitmodul.....	31
Theorie V - Designmanagement.....	32
Bachelorarbeit.....	33


Abkürzungsverzeichnis


WP	Wahlpflichtmodul
SS	Sommersemester
WS	Wintersemester
SWS	Semesterwochenstunde, entspricht 45 Minuten
ECTS/CP	Creditpoints
sMP	Sonstige Modulprüfung


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD1 G I	Gestalten I – Künstlerisches Gestalten		Prof. Martina Jess	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD	keine	sMP: Projektarbeit, Mappe		8
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden werden mit dem Modul Gestalten I umfangreich an die künstlerischen Grundlagen herangeführt und erlangen hiermit Erfahrungen und Fähigkeiten mit der bewussten Anwendung gestalterischer Darstellungsmethoden und Umsetzungsmöglichkeiten in Form, Farbe und Komposition.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden haben Erfahrungen im Umgang mit den gestalterischen Grundlagen und dem künstlerischen Denken erlangt. Sie können diese in jeglichen folgenden Fächern mit gestalterischem Hintergrund einsetzen. Sie haben erste Erfahrung im Präsentieren ihrer gestalterischen Umsetzungen und inhaltlichen Formulierungsqualitäten erlangt. Ihre künstlerische Wahrnehmung ist geschärft und analytisch.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Künstlerisches Gestalten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Künstlerische Grundlagenvermittlung durch theoretische Einführungen und praktische Übungen wie z. B. am Stilleben, in der Perspektive, der Farbenlehre, der Komposition und dem Naturstudium. • Übungen zur Schärfung und Sensibilisierung der Wahrnehmung der Studierenden. • Praktisches Erarbeiten diverser Zeichen- und nach Bedarf auch Maltechniken. • Erproben von Darstellungsmöglichkeiten der Proportionen, Relativität und Wechselwirkung von Raum, Form und Farbe in Kompositionen, zweidimensional und nach Wahl auch dreidimensional. • Das Eruiere individueller Verfahrensweisen zur Förderung der Ideenfindung. • Darstellungsverfahren und künstlerische Gestaltungsmethoden werden individuell gefördert und entwickelt durch analytische, gruppensdynamische Einzelkonsultationen. <p><u>Aktzeichnen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Erfassen des menschlichen Körpers und der Anatomie über künstlerische Darstellungsmethoden. • Das Begreifen der körperlichen Proportionsverhältnisse (perspektivische Verkürzungen, Verdrehungen, Verkrümmungen) und das Vermitteln der körperlichen Gleichgewichtsverhältnisse (z. B. Standbein – Spielbein) in der Darstellung. 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Projektarbeit, Übung, Gruppensdynamische Einzelkonsultationen			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD1 ENT	Grundlagen I - Entwerfen			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden haben die Bedeutung des erweiterten Designbegriffes erkannt und verstehen die prozessgebundene Natur des Gestaltungsvorgangs. Sie sind vertraut im Umgang mit angemessenen Methoden zum Lösen von Gestaltungsaufgaben und kennen die Phasen des Designprozesses. Zum Repertoire der Studierenden zählen Analyse-, Synthese-, Evaluations- und Kreativmethoden sowie Ideenfindungs- und Entwurfspraktiken. Sie kennen Methoden zum Entwickeln und Evaluieren von Entwürfen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden setzen Klassifizierungen und fachlich anerkannte Techniken als methodisches Mittel zur Ideenfindung ein und überführen diese in den Entwurfsprozess. Durch praktische Übungen sind sie befähigt, verschiedene Entwurfstechniken in ersten Anwendungen sachgerecht zum Einsatz zu bringen. Sie sind in der Lage, in einem zeitlich definierten Rahmen eigenständige Lösungen zu entwickeln und diese in der Gruppe zu diskutieren.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Designmethodik:</u> Zur Entwicklung von Problemlösungsstrategien werden den Studierenden verschiedene Kreativitätstechniken vermittelt. Hierbei steht der Ansatz des Design Thinking im Vordergrund, welcher dabei helfen soll, innovative Antworten auf Gestaltungsfragen zu entwickeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design Thinking • Ideation und Kreativität • Anwenden und Erproben verschiedener Kreativitätstechniken (Brainstorming, Mindmapping, Metapher, Fragenkatalog, 6 Hüte, ABC-Technik Morphologische Matrix, Osborne Checkliste und freie Kreativitätsmethoden) • Der Designprozess und seine Phasen <p><u>Entwurfstechnik:</u> Die Studierenden kennen verschiedene Darstellungsformen und deren adäquaten Einsatz. Sie wenden problembezogene Lösungsstrategien an und sind in der Lage, eigene Ideen zu visualisieren sowie designrelevant umzusetzen.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar und Übung			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD1 FO	Fotografie		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD	keine	sMP: Projektarbeit, Mappe		7
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden verfügen über grundlegendes Wissen der fotografischen Aufnahmetechnik. Sie kennen die technischen Grundlagen und die wichtigsten gestalterischen Möglichkeiten der fotografischen Darstellung. Sie sind in der Lage, mit digitalen Techniken adäquate fotografische Abbildungen zu erzeugen. Die Studierenden können die Fotografie im Kontext einer gestalterischen Aufgabenstellung planvoll einsetzen und erzeugte Bilder mit Hilfe der digitalen Bildbearbeitung optimieren und zielgerichtet beeinflussen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, eine individuelle Aufgabenstellung in der Fotografie eigenständig umzusetzen und dabei experimentelle Methoden anzuwenden. Sie verstehen es, aus breit gefächerten Möglichkeiten der bildnerischen Umsetzung, die für die Aufgabenstellung adäquate auszuwählen und können die gewonnenen Erkenntnisse in der gemeinsamen Diskussion erläutern und reflektieren.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Fotografie:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt Kenntnisse im Umgang mit digitaler Aufnahmetechnik. Moderne und historische Fototechnik wird in ihren Zusammenhängen dargestellt und praxisbezogen diskutiert. Darauf aufbauend beginnt das individuelle praktische Arbeiten, welches den Einsatz der Fotografie für künstlerische und kommunikative Zwecke behandelt. Die Studierenden sammeln hierbei Erfahrungen im bildnerischen, innovativen Arbeiten und dem rein technologischen Experiment. Es entstehen fotografische Serien zu frei gewählten experimentellen und zu explizit anwendungsorientierten Arbeitsthemen, die zunächst konzeptionell ausgearbeitet werden.</p> <p><u>Digitale Bildbearbeitung:</u> Das Lehrfeld der Digitalen Bildbearbeitung behandelt den professionellen Umgang mit Bildbearbeitungssoftware. Die Lehrveranstaltung vermittelt alle Kenntnisse, die für die Optimierung und zielgerichtete Beeinflussung digitaler Bilder die Voraussetzung darstellen. Im Rahmen anwendungsbezogener Übungen wird die Funktionsweise der Standardsoftware Photoshop erlernt und die Benutzung von Grafiktablets trainiert.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Projektarbeit, Übung			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD1 GD I	Grafikdesign I – Visuelle Kommunikation		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden kennen die Bedeutung der Visuellen Kommunikation als Grundlage zielgerichteter und angewandter Gestaltung. Sie verstehen die pragmatischen, semantischen sowie syntaktischen Dimensionen visueller Rhetorik und können aussagestarke semiotische Systeme entwickeln. Die Studenten können visuelle Metaphern bilden und haben ein Verständnis für die Bedeutung der Abstraktion im Zusammenhang mit kommunikativen Prozessen entwickelt. Sie kennen die wesentlichen Gestaltungsgesetze und können diese bei der Lösung komplexer visueller Problemstellungen sicher anwenden.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, in einem kurzen Zeitraum die pragmatischen Kernanforderungen einer Gestaltungsaufgabe zu erfassen. Sie können diese Aufgabe mit hoher Effizienz und einer ergebnisorientierten Arbeitsweise aussagekräftig realisieren und präsentieren. Die Studierenden erwerben erste Fähigkeiten beim Umgang mit professioneller Software zur Vektorbearbeitung, die im Studienverlauf weiter vertieft werden soll.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Visuelle Kommunikation:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt grundlegende Kenntnisse der Semantik und der Semiotik. Die Studierenden erlernen die Entwicklung visueller Metaphern und konstruieren die Grundelemente der visuellen Kommunikation. Die Bildung semantischer Systeme und die Formulierung visueller Ausdrucksmittel ist für die Studierenden die Grundlage einer zielgerichteten gestalterischen Sprache.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pragmatische, semantische sowie syntaktische Dimensionen • Grundlagen der Semiotik • Klassifikation visueller Darstellungen • Visuelle Abstraktion • Kreativität, visuelle Logik, Intuition und Ästhetik • Visuell-verbale Rhetorik 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD1 T I	Theorie I - Designtheorie		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	1. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Hausarbeit, Referat		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden erkennen designspezifische Fragestellungen und sind in der Lage, diese mit qualitativen und quantitativen Methoden zu beantworten. Sie verfügen über ein breites Repertoire von praktischen wie theoretischen Vorgehensweisen und wurden befähigt, durch die Analyse und Interpretation von Daten, neue Erkenntnisse zu generieren. Die Studierenden kennen relevante Kunst- und Designströmungen. Sie haben gelernt, diese im gesellschaftlichen, ökologischen, ökonomischen und historischen Kontext zu betrachten, die Zusammenhänge zu interpretieren und Erkenntnisse für das eigene gestalterische Schaffen abzuleiten. Zudem haben die Studierenden einen ersten Einblick in die empirische Bildwissenschaft erhalten. Sie sind in der Lage, selbstständig komplexe wissenschaftliche Arbeiten zu verfassen, die formalen und fachlichen Ansprüchen genügen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind im Umgang mit wissenschaftlichen Quellen geübt und können diskursiv eigene Positionen ableiten und neue Erkenntnisse generieren. Sie können eigene designtheoretische Fragestellungen formulieren und diese mit wissenschaftlichen Methoden untersetzen sowie gewonnene Erkenntnisse reflektieren.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Wissenschaftliches Arbeiten:</u> Für die Erarbeitung von wissenschaftlichen Texten, Referaten und Publikationen erwerben die Studierenden geeignete wissenschaftliche Methoden. Sie können diese evaluieren, anwenden und auf designrelevante Fragestellungen transferieren. Die Studierenden erwerben Fachwissen zum wissenschaftlichen Arbeiten und erlernen verschiedene Publikationsformen. Sie kennen die relevanten Methoden zum analytischen Umgang mit wissenschaftlichen Daten und beteiligen sich aktiv am designwissenschaftlichen Diskurs.</p> <p><u>Designtheorie:</u> Anhand der Kunst- und Designgeschichte werden die Grundbegriffe der Designtheorie erläutert. Die Studierenden sind in der Lage, designspezifische Erkenntnisse im Kontext sozialwissenschaftlicher Methoden zu reflektieren. Die Studierenden sind vertraut mit den wichtigsten Kunst- und Designströmungen und können diese im gesellschaftlichen und historischen Zusammenhang bewerten.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Konsultationen			


Studiengang	Grafikdesign B.A.		 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences	
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD2 G II	Gestalten II – Konzeptionelles Gestalten			Prof. Martina Jess
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	2. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD	keine	sMP: Projektarbeit, Mappe		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenz:</u> Aufbauend und vertiefend zu Gestalten I verfügen die Studierenden über konzeptionelle, interdisziplinäre und experimentelle Erfahrung im künstlerischen Gestalten und entwickeln eine individuelle Umgangsweise sowie eine gezielte Vorgangsweise in der Anwendung der künstlerisch, gestalterischen Methoden. Eine eigene künstlerische Handschrift und ein individueller Ideenfindungsprozess zur Entwicklung eigener Konzepte prägen sich.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, Anwendungsmethoden der künstlerischen Gestaltung für komplexe, interdisziplinäre sowie konzeptionelle Aufgaben einzusetzen. Sie können auf Grund Ihrer individuell entwickelten Vorgangsweisen und Ideenfindungsprozesse eigene Konzeptskizzen entwickeln. Die Studierenden haben Selbstbewusstsein im Präsentieren ihrer gestalterischen Umsetzung und inhaltliche Formulierungsqualitäten erlangt. Sie kennen die Basis des künstlerischen, analytischen sowie konzeptionellen Denkens und Gestaltens, sie können diese in jeglichen folgenden Fächern effektiv einsetzen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Konzeptionelles Gestalten:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt folgende Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Festigung der künstlerisch gestalterischen Methoden und Techniken in der Basis (Gestalten I). • Individuelle Darstellungsmethoden werden erprobt und entwickelt zu konkreten, aber auch abstrakten Themen wie z.B. Musik, Bewegung, Stimmung, Zeit. • Übungen zur Fähigkeitsentwicklung des Skizzierens um spontane künstlerische Ideen zu erfassen, als Inspiration zur Ideenentwicklung sowie zur Erörterung und Erläuterung der Relationen innerhalb einer künstlerischen Umsetzung / eines gestalterischen Konzepts. • Entwicklung individueller Ideenfindungsprozesse und Vorgangsweisen. • Übungen zum Konzeptionellen, experimentellen und interdisziplinären Gestalten. • Übung in der Präsentation der künstlerisch/gestalterischen Arbeiten welche den Kern des Konzepts unterstreicht. • Förderung der künstlerisch/gestalterischen- Authentizität und des Selbstbewusstseins auch bei Präsentationen durch regelmäßige analytische, gruppensdynamische Einzelkonsultationen zu den entwickelten Arbeiten/Konzepten. 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Projektarbeit, Übung, gruppensdynamische Einzelkonsultationen			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD2 WEB	Grundlagen II - Webentwicklung			Prof. Mike Wolff
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	2. Sem.	Deutsch, Englisch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MiD	keine	sMP: Projektarbeit		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden erwerben innerhalb dieses Moduls das Wissen zur Entwicklung von Webapplikationen. Sie können auf Basis vorgegebener konzeptioneller Grundlagen im Rahmen eines abgestimmten Projektmanagements Ablaufpläne, Linklisten und Navigationsstrukturen erstellen sowie dynamische Strukturen umsetzen. Die Teilnehmer erlangen ein Verständnis für technische Umgebungsparameter und softwarebedingte Gestaltung. Die Grundlagen der Webseitenentwicklung und Gestaltung sowie die Integration geeigneter Content-Management-Systeme werden in einem Projekt erprobt und angewandt.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Kompetenz zur quelltextbasierten Erstellung von Webapplikationen bildet die Grundlage für die professionelle Anwendung gestaltungstechnischer Kompetenzen im Bereich der interaktiven Medien. Die Studierenden werden befähigt, interdisziplinär zu agieren und vollumfängliche Projektarbeit im Bereich der interaktiven Medien zu verstehen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Grundlagen Webentwicklung:</u> Innerhalb dieses Seminars sollen die Studierenden die Grundbegriffe bezüglich HTML, CSS und CMS kennenlernen. Dem Studierenden wird dabei die grundlegende „Technik“ HTML und CSS vermittelt. Unter Kenntnis der programmiertechnischen Restriktionen werden danach unterschiedliche Content Management Systeme analysiert und beurteilt. Auf Basis eines Content Management Systems und unter Verwendung der HTML und CSS-Grundlagen werden die Studierenden zum Abschluss des Seminars selbstständig ein Onlineprojekt umsetzen.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD2 TP I	Typografie I - Grundlagen		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	2. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe/Portfolio		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden erwerben auf der Basis von Anschauung und Übungen einen Überblick über die Themenfelder Schrift und Typografie sowie deren gestalterische, technische und historische Dimensionen. Sie können die unterschiedlichen Schriftcharaktere klassifizieren und sie gestalterisch zuordnen. Die Studierenden wissen um die hohe Bedeutung der Typografie, sie kennen die ästhetischen Aspekte und die formale Funktion der typografischen Zeichen. Sie beherrschen grundlegende typografische Entwurfstechniken und können diese praktisch anwenden. Außerdem haben die Studierenden das notwendige typografische Fachvokabular erlernt und verwenden es sicher im fachlichen Diskurs.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind offen für konstruktive Kritik, sie formulieren eigenständig Gestaltungskriterien und haben fachbezogene Urteilsfähigkeit erlernt. Sie haben den sicheren Umgang mit Präsentationsmitteln und Darstellung eigener Gestaltungsergebnisse erprobt.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Grundlagen Typografie:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt grundlegende Kenntnisse der Typografie und der Schriftgestaltung im Rahmen nieder- bis mittelkomplexer Übungen. Die Studierenden erlernen die ästhetischen Aspekte der Schrift und verstehen die formale Bedeutung typografischer Zeichen. Die Lehrveranstaltung vermittelt einen historischen Überblick und bildet damit die Grundlage für das Verständnis des typografischen Vokabulars sowie der Klassifikation der Schriftcharaktere. Typografische Entwurfsübungen und die Beobachtung von Alltagstypografie entwickeln ein gestalterisches Gespür für Schrift und Schriftzeichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darstellung der Schriftgeschichte und die Klassifikation von Schriften • Typografische Elemente und Fachvokabular • Zeichen und Zeichensysteme • Satz und Mikrotypografie • Schrift und Ästhetik • Typografie und Semantik • Typografie im Urbanen Raum • Interkulturelle Betrachtung der Typografie 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD2 GD II	Grafikdesign II - Informationsdesign		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	2. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MiD	keine	sMP: Projektarbeit		10
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden kennen die verschiedenen Techniken und Methoden des Informationsdesigns und verstehen es, Daten nutzerorientiert zu gestalten. Sie sind in der Lage, unterschiedliche Visualisierungsformen themenadäquat einzusetzen und funktionsorientierte Gestaltungsergebnisse zu generieren. Die Studierenden verstehen Design als Vermittler von Information und sind fähig, abgrenzbare visuelle Identitäten zu erzeugen. Für die schrittweise Umsetzung setzen sie zielgerichtete Methoden in Entwurf, Ideenentwicklung, Visualisierung und Präsentation ein.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden vertiefen interdisziplinär Methoden zur konzeptionellen Herangehensweise und entwickeln ihre Teamfähigkeit. Sie lernen komplexe Problemstellungen im Team zu analysieren, zu recherchieren und gemeinsam aus der Synthese neue Gestaltungsansätze abzuleiten. Die Teilnehmer können Arbeitsergebnisse vor einem Auftraggeber angemessen präsentieren und stellen sich konstruktiver Kritik.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Informationsdesign:</u> Das Fach Informationsdesign legt den Schwerpunkt auf das Erfassen, Verstehen, Verarbeiten und Abbilden von Informationen. Durch die nutzerorientierte visuelle Form wird die Rezeption erleichtert. Im Rahmen mittel- bis hochkomplexer Projekte werden Infografiken, Orientierungssysteme oder visuelle Erscheinungsbilder entwickelt. Das Modul behandelt den Anteil der Informationsgestaltung an der Markenentwicklung und hebt theoretische Inhalte aus dem Modul „Theorie II – Kommunikationstheorie“ auf die anwendungsorientierte Ebene. Das Modul ist interdisziplinär ausgerichtet und präferiert die Kooperation mit realen Projektgebern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corporate Design als Träger von Information • Leitsysteme und Infografiken • Visuelle Identität • Datenvisualisierung 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD2 T II	Theorie II - Kommunikationstheorie		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	2. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Bericht/Hausarbeit		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden verstehen das Prinzip der Unternehmenskommunikation und die Eigenschaften der einzelnen Kommunikationsinstrumente. Sie können kommunikative Maßnahmen von Unternehmen analysieren, Problemstellungen erkennen und auf der Basis designspezifischer Handlungsweisen, innovative Strategien konzipieren. Die Teilnehmer sind in der Lage, wahrnehmungspsychologische Aspekte in die strategische Planung und Gestaltung von Kommunikationsmitteln aufzunehmen. Sie kennen die wichtigsten Kommunikations- und Zielgruppenmodelle, welche die Studierenden als wichtige Faktoren für den Gestaltungsprozess nutzen. Die Studierenden haben die Grundzüge der Werbepsychologie erlernt und verstehen den Einfluss der Psychologie auf die Wahrnehmung von Werbemaßnahmen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden reflektieren eigene Beobachtungen und können theoretisches Wissen mit den Erkenntnissen angewandter Module abgleichen. Durch empirisches Vorgehen wird die Beobachtungs- und Bewertungskompetenz der Studierenden gestärkt. Zudem wird mit der Anfertigung einer Hausarbeit und der Durchführung von Referaten, das wissenschaftliche Arbeiten weiter vertieft.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Wahrnehmungspsychologie:</u> Die Lehrveranstaltung beschreibt die Zusammenhänge von Werbung und Psychologie. Es werden verschiedene, für die visuelle Kommunikation relevante, Wahrnehmungsphänomene analysiert und diskutiert. In diesem Zusammenhang lernen die Studierenden die Grundlagen psychologischer Aktivierungsmechanismen und vergleichen gewonnene Erkenntnisse mit aktuellen Beispielen der Werbelandschaft.</p> <p><u>Kommunikationstheorie und strategische Kommunikation:</u> Die Studierenden erhalten in der Lehrveranstaltung einen Einblick in die strategische Kommunikation, die als Basis für den gezielten Gestaltungsprozess eingesetzt wird. Dabei werden Themen wie Zielgruppenanalyse, intermediale Kommunikation, integrierte Kommunikation, Werbestrategien und Werbeerfolgskontrolle betrachtet.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD3 G III	Gestalten III - Künstlerisches Projekt			Prof. Martina Jess
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	WS und SS	3. und 4. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	GD2 GI	sMP: Projektbezogenes Arbeiten		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden können wesentliche Aspekte, welche bei der Umsetzung eines künstlerischen Projekts notwendig sind, eigenständig erarbeiten. Sie sind in der Lage, einen besonderen Schwerpunkt auf die individuelle künstlerische Aussage, die Innovation und Interdisziplinarität zu legen. Sie entwickeln selbstständig vielfältige Konzepte und erstellen Recherchen und Forschung in Material und Medium, um eine innovative künstlerische Idee umzusetzen und diese zu präsentieren.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden erweitern ihre Erfahrungen im Umgang mit dem Einsatz von interdisziplinären Materialien/Medien und Vorgehensweisen, um ihre Individualität und Authentizität zu manifestieren. Sie erfahren Teamgeist und Selbstreflexion. Am Ende des Moduls sind die Studierenden in der Lage, ein gezieltes, bewusstes und sicheres Vorgehen sowie eine kerntreffende Präsentation mit reflektiertem Auftritt zu verbinden.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Künstlerisches Projekt I:</u> Nach einer theoretischen Einführung zu einem definierten Thema wird mit den Studierenden in gruppendynamischen Einzelkonsultationen ein künstlerisches Projekt konzipiert, ausgearbeitet und realisiert. Die Studierenden erproben eigenständiges Recherchieren, individuelle Ideenfindungsprozesse bewusst auszuüben, Konzepte zu entwickeln und dabei die erlernten Darstellungstechniken gezielt einzusetzen, Materialstudien zu den Konzepten zu erstellen, die notwendigen Medien zu eruieren und auszuprobieren sowie schlussendlich das gewählte Konzept zu realisieren und die dafür notwendige, inhaltlich und formal meist geeignete/unterstreichende Präsentationsart und Präsentationsort zu finden und durchzuführen, einzeln oder im Team, evtl. auch mit einer externen Kooperation.</p> <p><u>Künstlerisches Projekt II:</u> In der Lehrveranstaltung wird recherchiert, das Konzept erstellt, Material und Technik (Medium) erprobt sowie der Präsentationsort definiert. In L4 KP II erfolgt die Umsetzung und Präsentation. Je nach Thematik und Kooperationsmöglichkeit wird bevorzugt auch fachübergreifend gearbeitet. Hiermit greifen die einzelnen Fächer mit ihren jeweiligen Schwerpunkten zum Ende des Jahres zu einem komplexen Ganzen ineinander.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD3 PRI	Grundlagen III - Printmedien		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS und SS	3. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe/Portfolio		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden verstehen die Grundlagen des analogen und digitalen Druckens und sind in der Lage, Grundkenntnisse davon in der Praxis einzusetzen. Durch das Seminar sind die Studierenden befähigt, Druckprodukte zu beurteilen, gedruckte Medien zu konzipieren, ein geeignetes Druckverfahren auszuwählen und die Druckvorlagen dafür zu erstellen. Zudem kennen sie die wichtigsten Schritte des Herstellungsprozesses. Sie nutzen ihre ersten Erfahrungen der Anwendungs- und Ausdrucksmöglichkeiten, indem sie in den einzelnen Drucktechniken konkrete Gestaltungsbeispiele erstellen. Sie besitzen die wichtigsten Basiskenntnisse in der digitalen Druckvorstufe, in der Druckvorlagenherstellung und vertiefen Fähigkeiten der digitalen Bildbearbeitung. Durch die praktische Anwendung in der Druckwerkstatt sind sie in der Lage, manuellen Druck selbst zu erstellen und zu evaluieren.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Neben dem Erlernen von fachspezifischem Wissen sind die Steigerung der Selbstorganisationsfähigkeit sowie zielorientiertes Handeln im konzeptionellen und gestalterischen Bereich Ziele dieses Moduls.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Druckvorstufe:</u> Im Rahmen des Faches erlernen die Studierenden die Herangehensweise an Printprojekte allgemein, Theorie und Grundlagen von Hauptdruckverfahren, Farben, Papier und andere bedruckbare Trägermaterialien, Klimaneutrales Drucken, Nach-/Weiterbearbeitung von Papier, Datenauflösung im Zusammenhang mit Ausgabegeräten, Dateiformate im Zusammenhang mit Druckerzeugnissen, Preflights, Proofs, Kontroll- und Korrekturmechanismen, Colormanagement. Durch Führungen bekommen sie Einblicke in den Digital- und Offsetdruck.</p> <p><u>Druckwerkstatt:</u> In der Druckwerkstatt werden Kenntnisse der Drucktechnik in Übungsprojekten angewandt und vertieft. Die Studierenden erlangen erweitertes Grundlagenwissen im Printbereich. Sie arbeiten im praxisnahen Workflow. Hierfür werden Hoch-, Tief- und Durchdruckverfahren erprobt und theoretisches Wissen in praktische Anwendung gebracht.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD3 TP II	Typografie II - Anwendung			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe/Portfolio		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> In der Anwendungsstufe erwerben die Studierenden vertiefende Kenntnisse und Fertigkeiten. Sie beherrschen die technischen Grundlagen von Layout und Rastersystemen sowie deren Einfluss auf die Kommunikationsinstrumente unterschiedlicher Medienformate. Sie werden befähigt eigenständig Gestaltungsraaster zu entwickeln und können diese im Rahmen typografischer Projekte, rechnergestützt umsetzen. In diesem Rahmen erlernen die Studierenden die Grundlagen professioneller Layout-Software.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden erproben unterschiedliche typografische Entwurfsmodelle und transferieren die Ergebnisse auf digitale oder analoge Anwendungsfelder. Sie stellen sich offen konstruktiver Kritik und können Sachverhalte analytisch durchdringen. Die Studierenden lernen methodisches Erarbeiten eigener Lösungswege und gewinnen gestalterisch-technische Sicherheit.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Anwendung Typografie:</u> Die Lehrveranstaltung beinhaltet die Entwicklung eines mittelkomplexen typografischen Projektes in Form von Buch-, Broschüren- und Plakatserien-gestaltung. Erlernte Fähigkeiten werden integriert, angewendet und erweitert. Die typografische Planung beinhaltet die Betrachtung von Entwurfsmodell, Format, Layout und Satztechnik sowie die präsentationsreife Realisierung von Prototypen. Für die Umsetzung können die Erkenntnisse aus dem Modul „Grundlagen III – Drucktechnik“ zur Anwendung kommen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediale Einflüsse auf die Typografie • Format und Makrotypografie • Layout und Satzspiegel • Typografie und Kommunikation • Interkulturelle Betrachtung typografischer Arbeiten 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD3 GD III	Grafikdesign III - Interfacedesign		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS und SS	3. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MiD	keine	sMP: Projektarbeit		10
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden haben grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten zur Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme erworben. Sie können interaktive Schnittstellen entwickeln und begreifen digitale Systeme als ganzheitliche Gestaltungsgegenstände. Die Studierenden können unterschiedliche Navigations- und Orientierungsmechanismen evaluieren. Sie verstehen die Zusammenhänge zwischen Steuerung und Orientierung im zweidimensionalen sowie dreidimensionalen digitalen Raum. Die Teilnehmer können komplexe Inhaltsstrukturen analysieren, synthetisieren und modellieren um sie dann in zielgruppenorientierte Benutzerschnittstellen zu übersetzen. Sie verstehen das Prinzip der visuellen Kommunikation interaktiver Systeme. Die Studierenden erlangen ein Verständnis für die technischen Umgebungsparameter softwarebedingter Schnittstellenentwicklung und können Grundlagenwissen aus dem Bereich der Webentwicklung auf Gestaltungsaufgaben anwenden.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden können ein in einem klaren Rahmen gestecktes Projekt im Fachgebiet analysieren, bearbeiten und daraus selbstständige Designlösungen erarbeiten. Sie sind in der Lage, sich in Präsentation und Argumentation vor den Auftraggeber zu üben und setzen sich inhaltlich und argumentativ sachlich mit dem Thema auseinander. Neben dem Erlernen von fachspezifischem Wissen sind die Steigerung der Selbstorganisationsfähigkeit sowie zielorientiertes Handeln im konzeptionellen und gestalterischen Bereich Ziele dieses Moduls.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Interfacedesign:</u> Im Rahmen des Faches erlernen die Studierenden die Herangehensweise an interaktive Problemstellungen. Sie lernen Inhalte strukturell zu gliedern, um Orientierungs- und Navigationsmodelle ableiten zu können. Das Fach vermittelt Kenntnisse, Fähigkeiten und Techniken zur systematischen Konzeption und Gestaltung interaktiver Schnittstellen für unterschiedliche mediale Anwendungen. Das Modul ist interdisziplinär ausgerichtet und präferiert die Kooperation mit realen Projektgebern.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD3 FS	Fremdsprache		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	3. Sem.	Englisch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD, MiD	Abiturniveau Englisch	sMP: Sprachprüfung oder Klausur (90 min)		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, ihre Kenntnisse im Hörverstehen, dem zusammenhängenden Sprechen und der sprachlichen Korrektheit in der Gruppe selbst einzuschätzen und durch Anwendung in wechselnden und miteinander verknüpften Kontexten auf das Niveau der Stufe B2 im Bereich „Beruf“ des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GERR) anzuheben.</p> <p>Die Studierenden erlangen die sprachlichen Fertigkeiten und Kenntnisse, die für die mündliche Kommunikation mit Kollegen und Geschäftspartnern in englischsprachigen Ländern bzw. in Englisch als Brückensprache erforderlich sind. Als Sonderform der mündlichen Kommunikation wird auf das Bewerbungsgespräch und die Präsentation eingegangen. Ziel des Unterrichts ist es, methodische Grundlagen zu schaffen, welche ein selbständiges und kooperatives Sprachenlernen im Allgemeinen möglich machen. Durch Thematisierung interkultureller Zusammenhänge reflektieren die Studierenden ihre persönliche Lebensgestaltung, und der Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und die Berufsorientierung. Sie entwickeln Verständnis für die Andersartigkeit der Arbeitswelt englischsprachiger Länder.</p> <p>Durch die Betrachtung verschiedener Themen aus dem Bereich des Grafikdesigns machen sich die Studierenden mit den englischen Fachbegriffen vertraut und sind in der Lage, diese zu verstehen und für die eigene Sprachkompetenz sowie für Studienarbeit innerhalb der folgenden Semester zu nutzen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Damit die Transferkompetenz im Laufe des Berufslebens erhalten bleibt, erwerben die Studierenden die Fähigkeit zur Weiterentwicklung von Methoden und Wissen. Der Student setzt sich dadurch kritisch mit seinen individuellen Werten, Haltungen und Einstellungen in Bezug auf die internationale Gemeinschaft auseinander.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Englisch:</u> Im Verlauf der Lehrveranstaltung werden die Studierenden vom gewünschten Eingangsniveau B1 (was das berufsbezogene Englisch anbelangt) auf die Stufe B2 des europäischen Referenzrahmens hingeführt. Es werden zusätzlich Aspekte berücksichtigt, welche sich ausschließlich auf die Themen des Studienfachs Grafikdesign beziehen. Das Fach wird durch englischsprachige Lehrveranstaltungen unterstützt und ergänzt.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD3 SüP	Studiengangübergreifendes Projekt			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	2 Semester	WS und SS	3. und 4. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD, MiD, BA	keine	sMP: Projektarbeit		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden lernen, mit begrenzten Ressourcen (Zeit, Personal, etc.) Lösungen zu erarbeiten, welche allgemein anerkannten Qualitätsstandards genügen und von allen Beteiligten akzeptiert werden. Sie erlangen Innovationsmanagementkenntnisse und wenden diese an. Die Studierenden kennen Methoden und Konzepte, um die Entwicklung, Herstellung, Vermarktung und den Verkauf von Produkten zu organisieren und hinsichtlich der Termine, Aufwände und Kosten zu planen und zu steuern. Sie beherrschen Methoden, um Aufgaben mit den Mitteln der jeweiligen Fachdisziplinen zeit- und kostengerecht zu lösen und insbesondere die eigene und die Arbeit anderer Personen zu organisieren. Sie lernen den Entwurf einer Infrastruktur unter Beachtung gegebener Randbedingungen. Exemplarisch soll im „Labor“ die Realität simuliert werden.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden verstehen die Prinzipien des interdisziplinären Arbeitens, der interstrukturellen Kommunikation und der Selbstorganisation. Durch die fachgebietsübergreifende Zusammensetzung der Projektteams erkennen und nutzen die Studierenden Synergien. Die Teilnehmer arbeiten in Teams, lernen Konfliktfähigkeit und verantwortungsbewusst zu agieren. Sie können Problemstellungen im Gesamtzusammenhang erkennen und erwerben Problemlösungs- und Führungskompetenzen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Projektmanagement und Entwurf:</u> Das Projekt ermöglicht Studierenden verschiedener Studiengänge kooperativ zu arbeiten und fortgeschrittenes anwendungsbereites Wissen auf dem Gebiet des Projektmanagements zu erlernen sowie Prozessmanagementfertigkeiten durch Anwendung in der Praxis auszubauen. Die Studierenden entwickeln in Projekten, welchen jeweils 5-10 Studierende mehrerer Fachbereiche angehören, eine Produktidee und erstellen einen Geschäftsplan sowie einen Projektplan zur Umsetzung der Produktidee.</p> <p><u>Projektrealisierung:</u> Inhalt des fachbereichsübergreifenden Projektes sind verschiedene Produktionsabläufe und Entwicklungstechniken zur Herstellung von marktfähigen Produkten. Die Prototypenproduktion und die Präsentation von Produkten soll von den Studierenden eigenständig geplant und organisiert werden.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung, Projekt			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD4 SKO	Schlüsselkompetenzen			Prof. Mike Wolff
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	4. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Präsentation, Portfolio		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Mit Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über ein breites Repertoire an Präsentations- und Darstellungstechniken. Sie verfügen über umfangreiche Kenntnisse und Methoden, um selbstständig und selbstbewusst Präsentationen durchzuführen. Die Teilnehmer beherrschen alle gängigen analogen und digitalen Präsentationsmittel und können diese sicher einsetzen. Sie sind in der Lage, die eigenen Arbeiten zu einem aussagestarken Portfolio zusammenzuführen und ihre individuelle Handschrift in den Fokus zu rücken.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden erweitern ihre individuelle Kritikfähigkeit und reflektieren die eigene Arbeit. Gleichzeitig wird die Kompetenz zur sachlichen Bewertung fremder Arbeitsleistungen entwickelt.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Präsentation und Portfolio:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt die jeweiligen Vor- und Nachteile einzelner Präsentationsmittel. Diese werden in Form von Kurzpräsentationen erprobt. Die Teilnehmer untersuchen verschiedene Portfolioformate auf deren Verwendbarkeit. Eigene Arbeiten werden kritisch bewertet und ein eigenes Portfolio konzipiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen aus Arbeitgeberperspektive • Grundlagen der Präsentationstechnik • Präsentationsmittel • Rhetorische Wirkung • Aufbau und Struktur von Präsentationen • Portfolioformen • Ableitungen für individuelle Formate 			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Seminar, Übung			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD4 3D	3D Entwicklung		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	4. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Mappe		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Mit Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über ein breites Repertoire an Techniken und Methoden zur Bedienung gängiger 3D-Entwicklungssoftware. Sie verfügen über umfangreiche Kenntnisse und Mechanismen, um selbstständig dreidimensionale Inhalte für statische und bewegte Motive zu erstellen. Nach Teilnahme an diesem Modul beherrschen die Studierenden die Animationsregeln und können diese auf unterschiedliche 3D-Objekte übertragen. Sie sind in der Lage, Drahtgittermodelle mit „Bones“ zu versehen um diese animierfähig bereitzustellen. Die Teilnehmer haben ein Grundverständnis für die Licht- und Szenenentwicklung in virtuellen Räumen entwickelt.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, unterschiedliche Techniken und Methoden auf ihre Praxistauglichkeit hin zu evaluieren, auszuwählen und zielgerichtet in der Praxis einzusetzen. Sie verstehen die Zusammenhänge unterschiedlicher Techniken und können sie aufgabenspezifisch kombinieren.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>3D Entwicklung:</u> Ziel der Lehrveranstaltung ist es, die Kenntnisse in den Hauptbereichen Modelling und Animation zu vermitteln. Zum Vervollständigen der virtuellen Szenen, stehen die Vergabe von Texturen, die Erzeugung von Light-Setups und die Steuerung virtueller Kameras im Zentrum des Moduls.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der grafischen Standardsoftwareprogramme • Einführung in die 3D-Modellierung und Visualisierung anhand von 3ds Max • Polygon Grundlagen, Modellierung technischer Objekte, Modellierung von Charakteren • Spline- und Boxmodeling • Nurbs • Texturing und Materialien • Lighting, Lights, Radiosity, Global Illumination, Dynamics, Particle Effects • Import/Export aus/in unterschiedliche Formate und Anwendungen • Rendering und Ausgabe für Film • Keyframe-Animation und Bones-Technik • Camera und Camera-Effects 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD4 GD IV	Grafikdesign IV - Intermediadesign		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	4. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MiD	keine	sMP: Projektarbeit		10
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden kennen die Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Medienformaten und können die Möglichkeiten ästhetischer und funktionaler Kopplungen auf ihre Entwurfshandlungen übertragen. Sie können komplexe intermediale Strukturen entwickeln und Beziehungen zwischen traditionell handwerklichen, analogen und digitalen Medien knüpfen. Die Teilnehmer sind in der Lage, mediale Konventionen verschiedener Medien zu realisieren und diese über mehrere Kanäle inhaltlich, gestalterisch und redaktionell zu verbinden. Dabei wird die Kommunikation in medialen Räumen untersucht.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden entwickeln Ihre Kreativität und verknüpfen diese mit kommunikativen Kompetenzen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Intermediadesign:</u> Im Rahmen der Lehrveranstaltung untersuchen die Studierenden mediale Konventionen. Es werden Möglichkeiten vermittelt, divergente Medienformate inhaltlich, gestalterisch und redaktionell zu verknüpfen. Die Teilnehmer lernen strategische Problemstellungen zu ermitteln und adäquate Lösungsansätze abzuleiten. Sie lernen Inhalte multisensorisch zu vernetzen und homogene Kommunikationsstrategien zu entwickeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konventionen medialer Räume • Inter- und Crossmedia • Narrative Formate • Multisensorische Vernetzung • Intermediale Strategien 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar, Übung			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			
GD4 T III	Theorie III - Designphilosophie			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	4. Sem.	Deutsch, Englisch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP: Hausarbeit, Referat		5
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden können die Wirkungen von Design aus verschiedenen ethischen und kulturellen Perspektiven betrachten und kritisch hinterfragen. Die Teilnehmer verfügen über verschiedene Methoden, um unterschiedliche ästhetische und interkulturelle Gestaltungssprachen zu interpretieren, um Rückschlüsse für die eigene gestalterische Ausdrucksweise zu gewinnen. Sie kennen unterschiedliche Techniken zur Bewertung und Analyse von Artefakten und reflektieren die sozialen, kulturellen, traditionellen und historischen Rahmenbedingungen, die ihnen zugrunde liegen. Die Teilnehmer sind in der Lage, ethische und ästhetische Probleme zu erkennen und können sich am Diskurs über ethische Fragestellungen beteiligen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden reflektieren eigene Beobachtungen und erweitern ihre kulturelle Sichtweise. Durch empirisches Vorgehen wird die Beobachtungs- und Bewertungskompetenz der Studierenden gestärkt. Zudem wird mit der Anfertigung einer Hausarbeit und der Durchführung von Referaten, das wissenschaftliche Arbeiten weiter vertieft.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Design und Ethik:</u> Die Lehrveranstaltung beinhaltet Übungen und Diskussionen zu den Methoden des Sehens, Beschreibens, Reflektierens und Analysierens von ethischen Haltungen. Sie behandelt die Bildung von Werturteilen und beurteilt die Grundlage von ästhetischer Qualität vor gesamtgesellschaftlichen Hintergründen.</p> <p><u>Interkulturelles Design:</u> Die Studierenden erhalten in der Lehrveranstaltung einen Überblick über interkulturelle gestalterische Ausdrucksweisen. Es werden religiöse, soziale, historische Unterschiede zum eigenen kulturellen Raum reflektiert und diskutiert.</p> <p>Die Lehrveranstaltung verdeutlicht die eigene kulturelle Prägung und ermöglicht eine selbstbewusste Positionierung im globalen Kontext. Die Bildung von Wissen über visuelle Ambiguität, die Komplexität von Design im globalen Zusammenhang wird nachvollziehbar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kulturelle Räume • Einflussgrößen auf die visuelle Identität • interkulturelle visuelle Kommunikation • visuelle Ambiguität 			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD5 P	Praktikum		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	5. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	SPM: Bericht, Referat, Präsentation		30
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden lernen während ihres Praktikums die Arbeitsweisen von Unternehmen oder Agenturen kennen. Als Bestandteil eines Teams können sie lösungsorientiert Projekte realisieren und auf Gestaltungsfragen zielgruppenadäquat reagieren. Die Studierenden verstehen die von den Auftraggebern gestellten Rahmenbedingungen und können diese innerhalb des gesetzten Zeitrahmens umsetzen. Sie können das absolvierte Praktikum sachgerecht evaluieren und fachlich relevante Schlüsse für die nachfolgenden Studiensemester ziehen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden gleichen ihren Erkenntnisstand mit den berufsspezifischen Anforderungen ab und ermitteln mögliche Defizite, die während der verbleibenden Studienzeit vertieft oder erweitert werden müssen. Des Weiteren vergleichen die Studierenden ihre individuellen Interessen und Fähigkeiten mit den spezifischen Anforderungen einzelner Fachdisziplinen und sammeln Erfahrungen, die bei der Wahl des künftigen Berufsfeldes hilfreich sein werden.</p>			
Lehrinhalte	<p>Das externe Praktikum gibt den Studierenden die Gelegenheit, betriebsbezogene praktische Erfahrungen zu sammeln und erworbenes Wissen anzuwenden. Es gibt Einblick in die Realisierung von Gestaltungsprojekten und vermittelt die Arbeitsabläufe des künftigen Berufsfeldes. Die im Praktikum gesammelten Erfahrungen werden innerhalb eines Praktikumsberichtes zusammengefasst und der Gruppe präsentiert. Den Studierenden bietet sich dadurch die Möglichkeit, von den Erfahrungen der Kommilitonen zu partizipieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betriebsbezogene praktische Erfahrungen sammeln • Anwendung von erworbenem Wissen • Arbeitsabläufe des künftigen Berufsfeldes begreifen • Erworbenes Wissen mit praktischen Handlungen verknüpfen 			
Lehr- und Lernmethoden	Praktikum, Konsultation			


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD6 WP I	Wahlpflicht I		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	6. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD, MiD	keine	sMP.: Projektbezogene Arbeiten		8
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, die Wirkungsweise von Grafik im gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontext zu beurteilen und Problemlösungen und Argumente in dem von ihnen gewählten Fach zu erarbeiten und weiter zu entwickeln. Sie beweisen in der gestalterischen Umsetzung, dass sie sich vertiefend mit dem gewählten Fach auseinandersetzen können. Die Studierenden sind in der Lage, kritisches und reflektierendes Denken im Grafikdesign visualisieren zu können bzw. im theoretischen Diskurs verteidigen und reflektieren zu können. Das Wahlpflichtfach bereitet die Studierenden praxisnah für Berufsausübung in der jeweiligen Fachrichtung vor und ermöglicht die individuelle Schwerpunktbildung.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden können eigenständig Konzepte erstellen und setzen dafür zielgerichtete Methoden in Entwurf, Ideenentwicklung, Visualisierung und Präsentation ein. Sie sind in der Lage, aus den generalistischen Fähigkeiten, die sie sich in den Vorsemestern angeeignet haben, spezifisches Fachwissen abzuleiten und daraus eigenständige Arbeiten zu generieren. Sie verfügen über Planungs- und Durchführungskompetenz für ein fachvertiefendes Projekt. Sie sind in der Lage, klare Anforderungen an ein Projekt zu definieren und diese zu priorisieren. Sie können konzeptionelle, gestalterische und technische Teilaufgaben entwerfen und umsetzen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>WP Motion Design:</u> Die Studierenden lernen, eine Animationssequenz konzeptionell aufzubauen und zu entwickeln. Innerhalb des Seminars sollen unter Annahme unterschiedlicher Aufgabenstellungen entsprechende visuelle Lösungen entwickelt werden. Dabei finden die Bereiche 2D Animation, 3D Animation Postproduktion und Audio besondere Berücksichtigung. Durch ein aussagekräftiges Storyboard, welches in unterschiedlichsten Ausprägungen entwickelt wird, sollen narrative und gestalterische Aspekte dokumentiert werden.</p> <p><u>WP Markenkommunikation:</u> Gestaltung wird in diesem Kurs mit den Grundlagen einer Markenstrategie verknüpft, die Zielgruppenanalyse, Wettbewerbsbetrachtung und Differenzierung mit einbezieht. Anhand von einem beispielhaften Markenprojekt erfolgt ein Einblick in das zielgerichtete Vorgehen bei der Entwicklung von kommunikativen Leitideen für Produkte, Dienstleistungen oder Institutionen. Die Umsetzung im Design erfolgt in Form von aussagekräftigen und emotional wirksamen Marketing-Kampagnen in verschiedenen medialen Umsetzungen.</p>			


	<p><u>WP Online Marketing:</u> Innerhalb des Kurses erwerben die Studierenden umfangreiches Wissen zum Thema Online Marketing. Mit den Erkenntnissen sind die Teilnehmer in der Lage, eine Aufgabenstellung selbstständig zu bearbeiten und zu publizieren.</p> <p><u>WP Application Design:</u> Die Lehrveranstaltung vermittelt in Form von praktischen Übungen oder Projekten die Definition von der Funktion und dem Funktionsumfang sowie die Einsatzmöglichkeiten von mobilen Anwendungen. Im Fokus stehen die besonderen Anforderungen an das Interface und Corporate-Design-Vorgaben.</p> <p><u>WP Game Design:</u> In diesem Seminar werden Teilbereiche eines Computerspiel bis zum Prototyping entwickelt. Das Fach beschränkt sich dabei ausschließlich auf die gestalterischen und konzeptionellen Arbeitsschritte. Der Fokus liegt auf der Fähigkeit, eine zielgruppenaffine Idee für ein Computerspiel zu konzipieren und zu visualisieren. Dabei werden die Grundregeln der Gestaltung an Beispielen erklärt und auf eigene Ansätze übertragen. Diese Lehrveranstaltung kann interdisziplinär mit der Lehrveranstaltung Game Design aus dem Studiengang Medieninformatik/Mediendesign verknüpft werden.</p>
<p>Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Seminar</p>


Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD6 WP II	Wahlpflicht II		Prof. Stefan Theiss	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	6. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD, MiD	keine	sMP.: Projektbezogene Arbeiten		8
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, die Wirkungsweise von Grafik im gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontext zu beurteilen und Problemlösungen und Argumente in dem von ihnen gewählten Fach zu erarbeiten und weiter zu entwickeln. Sie beweisen in der gestalterischen Umsetzung, dass sie sich vertiefend mit dem gewählten Fach auseinandersetzen können. Die Studierenden sind in der Lage, kritisches und reflektierendes Denken im Grafikdesign visualisieren bzw. im theoretischen Diskurs verteidigen und reflektieren zu können. Das Wahlpflichtfach bereitet die Studierenden praxisnah für Berufsausübung in der jeweiligen Fachrichtung vor und ermöglicht die individuelle Schwerpunktbildung.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden können eigenständig Konzepte erstellen und setzen dafür zielgerichtete Methoden in Entwurf, Ideenentwicklung, Visualisierung und Präsentation ein. Sie sind in der Lage, aus den generalistischen Fähigkeiten, die sie sich in den Vorsemestern angeeignet haben, spezifisches Fachwissen abzuleiten und daraus eigenständige Arbeiten zu generieren. Sie verfügen über Planungs- und Durchführungskompetenz für ein fachvertiefendes Projekt. Sie sind in der Lage, klare Anforderungen an ein Projekt zu definieren und diese zu priorisieren. Sie können konzeptionelle, gestalterische und technische Teilaufgaben entwerfen und umsetzen.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>WP Illustration:</u> Ziel des Kurses sind die Auseinandersetzung mit der Illustration im klassischen wie im zeitgenössischen Sinne und die Entwicklung eigenständiger Entwürfe, wie auch deren Realisation. Während des Kurses setzen sich die Studierenden mit der Geschichte der Illustration auseinander, machen sich mit ihren Elementen und deren Aufbau bekannt und entwickeln eigene Illustrationen.</p> <p><u>WP Editorial Design:</u> Um Editorial Design in einen Bezugsrahmen zu setzen, werden in diesem Kurs zu Beginn die generellen Rahmenbedingungen und die verschiedenen Varianten von Editorial Design im Überblick vermittelt. Schwerpunkt in dem Kurs liegt in der projektorientierten Arbeit und darin, Editorial Design praxisorientiert und mit dem Fokus auf zielgruppenspezifische Kommunikation zu entwerfen, zu konzipieren und umzusetzen. Die Studierenden lernen, fokussierte gestalterische Impulse im Editorial Design zu setzen. Gesellschaftlich relevante Themen werden inhaltlich erarbeitet und magazintypisch in Bild, Text und Informationsdesign umgesetzt. Die Mechaniken der Bild-Text-Kommunikation werden erlernt und eingesetzt. Die Gestaltung erfolgt medienübergreifend für gedruckte und digitale Medien.</p>			


	<p><u>WP Schriftgestaltung:</u> Die Lehrveranstaltung betrachtet die Schrift unter funktionalen, ästhetischen und kulturellen Aspekten. Die Übungen beinhalten explizit den händischen, nicht computerbasierten Umgang mit Schrift. Die Veranstaltung kontrapunktiert die allgegenwärtigen technischen Schriftbilder.</p> <p><u>WP Druckgrafik und Buchbinden:</u> Der Kurs vermittelt verschiedener Bindetechniken und vertieft Kenntnisse der Drucktechnik in angewandten Übungsprojekten. Die Studierenden lernen die wichtigen Eigenschaften von Papier unter Berücksichtigung der verschiedenen Herstellungsverfahren kennen und erlernen die adäquate Verarbeitung unterschiedlicher Bindematerialien. Der Kurs bietet Raum für freie gestalterische Experimente.</p> <p><u>WP Transdisziplinäres Projekt:</u> Die Studierenden entwickeln ein Projekt mit den Schwerpunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Kunst- und Gestaltungsgattungen • Infragestellung und Überschreiten disziplinärer Grenzen • Intermediales Arbeiten oder Hybridisierung unterschiedlicher Genres innerhalb der Kunst/des Designs • Arbeiten in Kooperationsmöglichkeiten zwischen den Künsten/Design und den Wissenschaften.
<p>Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Seminar</p>

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			
GD6 VP	Vertiefungsprojekt			Prof. Mike Wolff
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	6. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	keine	sMP.: Projektbezogene Arbeiten		8
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	Ein Fach wählbar! <u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden erwerben die Kenntnis über ein komplettes Projekt, vom Projektmanagement bis hin zur vollständigen und in allen Details abgeschlossenen Umsetzung. Sie kennen die Anforderungen, die ein derartiges Projekt stellt und haben einen der gewählten Schwerpunkte des Studiengangs vertieft – sei es Print/Kampagne oder Screen/Online. Die Durchführung des gesamten Projektes ist praxisnah und wird mit den gleichen Anforderungen wie in der freien Wirtschaft bearbeitet. <u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, fachübergreifende Problem- und Fragestellungen im Team zu bearbeiten und ihre eigene Arbeit zu strukturieren. Sie sind zum vernetzten Arbeiten, interdisziplinären Verstehen und kooperativen Denken befähigt. Sie können bei begrenzten Ressourcen (z. B. Zeit, personelle Ressourcen, technische Restriktionen, etc.) Lösungen erarbeiten, die allgemein anerkannten Qualitätsstandards genügen und von allen Beteiligten akzeptiert werden. Sie besitzen ein interdisziplinäres Transfer- und Diskussionsvermögen und können Teil- und Endergebnisse ihrer Arbeit präsentieren und argumentativ untersetzen. Durch die Arbeit in Gruppen oder Einzelleistungen, haben die Teilnehmer ihre Selbstreflexionsfähigkeiten erworben und vertieft.			
Lehrinhalte	<u>Projekt Print/Kampagne:</u> Im Kurs Projekt Print/Kampagne setzen sich die Studierenden mit der Konzeption, Realisierung, Präsentation und Reflexion eines komplexen gedruckten Mediums auseinander. Dabei geht es darum, gesellschaftlich relevante Themen zu identifizieren, inhaltlich zu selektieren und so in visuelle Botschaften zu übersetzen, dass Inhalte zugleich pointiert, vielschichtig und involvierend vermittelt und von den Zielgruppen verstanden werden. <u>Projekt Screen/Online:</u> Im Fach Projekt Screen/Online vertiefen die Studierenden die erworbenen Erkenntnisse aus den Fachgebieten Interface- und Interaktionsdesign. Unter Nutzung der gelernten Mechanismen werden interaktive Medien entwickelt, die sämtliche Ausprägungen des multimedialen Kosmos berücksichtigen. Die Bewertung und Einbettung neuer Technologien ist dabei vordergründig und soll die Studierenden für die permanenten Veränderungen der medialen Umwelt sensibilisieren.			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			Modulverantwortlich
GD6 T IV	Theorie IV – Betriebswirtschaft und Medienrecht			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	SS	6. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD, MD, MiD	keine	Klausur, 120 Minuten		6
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden besitzen Grundwissen auf den wichtigsten Gebieten der Betriebswirtschaft sowie kennen die dazu relevanten Inhalte des Medienrechts. Sie sind mit unternehmerischen Konzepten und mit den für eine Unternehmensgründung notwendigen Systematiken sowie deren juristischen Rahmenbedingungen vertraut. Die Studierenden kennen die betrieblichen Leistungsprozesse sowie die dabei zu beachtenden generellen Zusammenhänge und anwendbaren betriebswirtschaftlichen Methoden. Darüber hinaus sind sie mit den in der Medienbranche juristisch zentralen Inhalten vertraut.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden reflektieren eigene Beobachtungen und können theoretisches Wissen mit den Erkenntnissen angewandter Module abgleichen. Durch empirisches Vorgehen wird die Beobachtungs- und Bewertungskompetenz der Studierenden gestärkt. Zudem wird mit der Anfertigung einer Hausarbeit und der Durchführung von Referaten das wissenschaftliche Arbeiten weiter vertieft.</p>			
Lehrinhalte	<p><u>Betriebswirtschaft:</u> Die Studierenden lernen die Themen der Unternehmensgründung mit Erstellung des Businessplans, der Markenmeldung, der Marktanalyse bis zu den Investitionen kennen, um letztendlich der Einschätzung eigener Fähigkeiten nachzugehen und in Selbstständigkeit ein eigenes Unternehmen aufzubauen.</p> <p><u>Medienrecht:</u> In der Vorlesung erlernen die Studierenden Rechtsgrundlagen aus verschiedenen Rechtsgebieten, welche die Arbeit der mit Medien und Design Arbeitenden betreffen. Allgemeine rechtliche Grundlagen für die spätere berufliche Tätigkeit werden ergänzt um spezielle Regeln in den Bereichen von Äußerung, Wiedergabe und Design, was deren Urheberschaft, Veröffentlichung, Nutzung, Musterschutz und ihren prozessualen Schutz bis hin zu außergerichtlicher Konfliktlösungsmöglichkeit anbetrifft.</p>			
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD7 GD V	Grafikdesign V - Bachelor Begleitmodul		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	7. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	Max. 2 fehlende Prüfungen	sMP: Projektarbeit		10
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Die Studierenden können Lösungen für komplexe gestalterische Aufgabenstellungen (Themensetzung aus Modul Bachelorarbeit) herbeiführen und im Sinne des „Design Thinking“ Lösungen bis zur Produktionsreife entwickeln. Sie erfassen das komplexe Zusammenspiel von visueller Kommunikation und medialer Strategien im Zusammenhang mit der inhaltlichen Arbeit am gewählten Thema und der praktischen Realisierung. Sie besitzen planerische Kompetenzen zur Strukturierung der Entwurfsphasen, der Detaillierung, der Visualisierung bis hin zur Prototypen-Entwicklung und der Präsentation von Entwicklungsergebnissen.</p> <p><u>Methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, komplexe Gestaltungsprozesse durch weiterführende Methoden der Konzeption, Planung, Präsentation und Dokumentation darzustellen und zu kommunizieren. Sie können planvoll und strukturiert komplexe Gestaltungsaufgaben ergebnisorientiert umsetzen.</p>			
Lehrinhalte	<p>In Gruppenkonsultationen werden die Ergebnisse ihrer Entwurfsarbeit im Rahmen des Moduls Bachelorarbeit gemeinsam analysiert, diskutiert und reflektiert. Dabei kommen die Fähigkeiten aus den vorangegangenen Modulen des Studiums verknüpft zur Anwendung und die Studierenden erarbeiten sich ein gestalterisch und konzeptionell tiefes Konzept, welches den Anforderungen an ihr selbst gewähltes Bachelorthema in angemessenem Maße gerecht wird.</p> <p>Damit soll eine Bewertung der Rechercheergebnisse aber auch eine kritische Einstellung zur eigenen gestalterischen Arbeit ermöglicht werden. Außerdem werden Kompetenzen bezüglich Layout, Typografie, Umgang mit Grafiken, Bildern und anderen medialen Darstellungsmitteln, in Vorbereitung auf das Kolloquium im Modul Bachelorarbeit erworben. Die Ergebnisse des Moduls dienen der visuellen und kommunikativen Aufarbeitung und finden in der Präsentation/Kolloquium - der Bachelorarbeit Verwendung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse und Konzeption einer komplexen Gestaltungsaufgabe • Anwendung und Reflektion geeigneter Gestaltungs- und Visualisierungstechniken • Produktentwicklungsprozesse • Design Thinking 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel			
GD7 T V	Theorie V - Designmanagement			Prof. Stefan Theiss
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	7. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	LBA-4.3.1 LBA-4.3.2	sMP: Bericht		8
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Das Modul „Designmanagement“ vermittelt Methodenkompetenzen im Zusammenhang mit Projektsteuerungsprozessen. Die Studierenden kennen die Bedeutung von phasenstrukturierter Projektarbeit für die Entwicklungs- und Innovationsleistung in Designprozessen. Sie organisieren die Planung und die Strukturierung der Entwurfsphasen sowie die Detaillierung des Projekts bis zur Prototypen-Entwicklung. Die Studierenden kennen den designspezifischen Umgang mit Organisationsstrukturen und Steuerungsmechanismen. Sie sind in der Lage, alle menschlichen, sachlichen und zeitlichen Ressourcen zu überschauen und diese sinnvoll und zielgerichtet einzusetzen. Die Studierenden erwerben die nötigen Kommunikations- und Teamkompetenzen sowie Selbstmanagement vor dem Hintergrund nachhaltiger Wirtschaftskonzepte.</p> <p><u>Fachlich-methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden besitzen Methodenwissen und Kenntnisse des Ressourcen- und Risikomanagements, der Recherche- und Informationsstrukturierung sowie der Projektplanung.</p>			
Lehrinhalte	<p>Zu Beginn der Veranstaltung werden den Studierenden Möglichkeiten zur Organisation von Designprozessen im Kontext von Themensetzung, Projektstruktur und interdisziplinärer Vernetzung vorgestellt. Die Studierenden setzen sich mit dem Designprozess der eigenen Bachelorarbeit auseinander und lernen verschiedene Modelle und Methoden zu dessen Strukturierung kennen. Diese Veranstaltung flankiert das Modul Bachelorarbeit bei der Projektplanung und Projektentwicklungsmethodik, sowie bei der Klärung von Aufgabe, Ziel, Kompetenzen, Rahmenbedingungen, Vorgehens- und Aufgabenplanung. Hierbei wird die zielgerichtete planvolle Erstellung der Bachelorarbeit gefördert und unterstützt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Designprozesse und deren Planung im Kontext von Projektstruktur und interdisziplinärer Vernetzung • Anwendung von Modellen und Methoden zur Strukturierung von Entwicklungsprozessen • Rahmenbedingungen, Vorgehens- und Aufgabenplanung • Selbstorganisation • Zeit- und Ressourcenmanagement 			
Lehr- und Lernmethoden	Seminar			

Studiengang	Grafikdesign B.A.			 FHD Fachhochschule Dresden Staatlich anerkannte Hochschule University of Applied Sciences
Modulnummer	Modultitel		Modulverantwortlich	
GD7 BA	Bachelorarbeit		Prof. Mike Wolff	
Modultyp	Moduldauer	Angebot	Empf. Semester	Sprache
Pflichtmodul	1 Semester	WS	7. Sem.	Deutsch
Verwendbarkeit Studiengang	Voraussetzungen für Teilnahme	Prüfungsform (Voraussetzungen für die Vergabe von Creditpoints)		Creditpoints (ECTS)
GD	Siehe PO §9 Abs. 4	Kolloquium		12
Qualifikations- und Lernziele [Lernergebnisse / Kompetenzen]	<p><u>Fachkompetenzen:</u> Mit dem Abschluss der Bachelorarbeit sind die Studierenden in der Lage, innerhalb einer vorgegebenen Frist, eine für das Fachgebiet Grafikdesign relevante Problemstellung selbstständig und auf der Basis von wissenschaftlich-gestalterischen Methoden ergebnisorientiert bearbeiten zu können. Sie setzen ihre eigenen, individuell vertieften Fähigkeiten und Fertigkeiten ein, um ein selbst gewähltes Thema innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens selbstständig zu bearbeiten. Die Studierenden setzen wissenschaftliche und/oder fachspezifische Methoden ein, um das gewählte Thema adäquat zu kommunizieren und designrelevant umzusetzen.</p> <p><u>Fachlich-methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden sind in der Lage, themenrelevante Informationen zu sammeln, zu bewerten und zu interpretieren. Sie können daraus wissenschaftlich fundierte Urteile ableiten, die gesellschaftliche, wissenschaftliche, interkulturelle und ethische Erkenntnisse berücksichtigen. Sie besitzen die Fähigkeit, selbstständig weiterführende Lernprozesse zu gestalten. Die Studierenden können ihr Wissen vertikal, horizontal und lateral vertiefen. Ihr Wissen und Verstehen entspricht dem Stand der Fachliteratur, schließt aber gleichzeitig vertiefende Wissensbestände aus dem aktuellen Stand der Forschung auf dem Themengebiet der Bachelorarbeit mit ein. Die Studierenden lassen Innovationsfähigkeit erkennen und sind in der Lage, komplexe, nicht vorhersehbare Probleme in einem spezialisierten Arbeitsbereich zu lösen. Die Absolventen des Moduls können fachbezogene Positionen und Problemlösungen formulieren und argumentativ verteidigen. Damit die Transferkompetenz im Laufe des Berufslebens erhalten bleibt, erwerben die Studierenden die Fähigkeit zur Weiterentwicklung von Methoden und Wissen.</p>			
Lehrinhalte	<p>Die Bachelorarbeit stellt die Verknüpfung, Vertiefung und Darstellung spezifischer Wissensgebiete im Rahmen eines praxisorientierten Themas dar. Sie beinhaltet einen wissenschaftlich-theoretischen und einen praxisorientierten Teil und befasst sich mit einem Thema aus dem Fachgebiet des Grafikdesigns.</p> <p>Das Thema der Bachelorarbeit wird von den Studierenden vorgeschlagen oder im Dialog mit den Lehrenden ermittelt. Die Genehmigung zur Bearbeitung eines eigenen Themas erfolgt nach Absprache mit den jeweiligen Betreuenden der Arbeit. Das Thema muss wissenschaftliches Niveau besitzen, die Inhalte müssen interdisziplinär und innovativ sein.</p> <p>Die Bachelorarbeit kann als wissenschaftlich/technische Arbeit oder als künstlerisch/gestalterische bzw. künstlerisch/technische Arbeit angefertigt werden.</p>			